COLETÂNEA

DINÂMICAS DE GRUPO

gente mais

CONSULTORIA • TREINAMENTO

Gente Mais Consultoria e Treinamento

A **GENTE MAIS CONSULTORIA E TREINAMENTOS** teve início em 2009 com o objetivo de auxiliar as empresas, de maneira estratégica, a enxergar seu potencial e a planejar corretamente suas ações em busca de melhores resultados.
Através de consultoria participativa, atuamos em diversos segmentos a partir dos subsistemas de Recursos Humanos, focando na real necessidade de cada organização. Atuamos de maneira cíclica em todos os subsistemas de R. H.

VISÃO SISTÊMICA GRH

Atuando de forma diferenciada, buscamos alinhar nosso conceito de trabalho ao processo de gestão de pessoas de nossos clientes, fazendo com que a estratégia se caracterize pelo propósito de uma relação vantajosa entre a Gente Mais e seus Clientes.

IBCO
Instituto Brasileiro dos Consultores de Organização

CRA-SP
CONSELHO REGIONAL DE ADMINISTRAÇÃO DE SÃO PAULO

Fornecedor de Conteúdo APROVADO 2017
SELO DE QUALIDADE VERHIS

Gente Mais Consultoria e Treinamento
R. Virgílio Malta, 17-76, Vila Mesquita, Bauru - SP
Telefones: 14 3010-7681 / 14 3203-7680
Site: www.gentemais.com.br

APRESENTAÇÃO DE NOSSOS SERVIÇOS

APRESENTAÇÃO DE NOSSOS SERVIÇOS

Possuímos duas Certificações: Primeira pela Sociedade Latino Americana de Coaching® - SLAC e Segunda pelo Instituto Brasileiro de Coaching – IBC. Acreditadas por renomadas instituições Internacionais de Coaching: Behavioral Coaching Institute, International Coaching Council, European Coaching Association, Global Coaching Community, Metaforum International, International Association of Coaching, - Institutes (órgão internacional que regulamenta o uso do coaching em toda a Europa). Utilizando metodologia de alta aplicabilidade, com resultados imediatos, testados, aprovados e, principalmente, comprovados em diversas empresas multinacionais e nacionais, que nos permite oferecer um trabalho de Coach com RECONHECIMENTO E APROVAÇÃO INTERNACIONAL, e ainda com certificação válida em todo o mundo.

IAC International Association of Coaching Licensee

Behavioral Coaching INSTITUTE

International Association of Coaching Institutes ICI www.Coaching-Institutes.net

MINI CURRICULO:

Tatiane·Souza
PALESTRANTE

Presidente e Sócia da empresa GENTE MAIS CONSULTORIA E TREINAMENTOS. Graduada em Gestão de Pessoas com MBA em Gestão de Pessoas. Grafóloga. Especialista em legislação trabalhista e Gestão de folha de pagamento. Atua em todos os Subsistemas do Departamento de Recursos Humanos como: pesquisa de clima, descrição de cargos, programa de cargos e salários, administração de benefícios, avaliação de desempenho, remuneração variável, recrutamento e seleção por competências e hunting. Cria e apresenta diversos treinamentos na área de Liderança, desenvolvimento pessoal e profissional e Departamento Pessoal. COACH formada pela Sociedade Latino Americana de Coaching, com certificação internacional. Atuação nas áreas de: Coach de vida, Coach de Carreira, Coach Executivo e Coach Organizacional. Experiente na criação de estratégias Organizacionais para atração, desenvolvimento e retenção de talentos. Co-autora do livro Leader Coach pela editora França. Diretora da ABRH SP Regional Bauru. CRA 6-001280.

Índice

1. O PRESENTE....11
2. DINÂMICA DO "O QUE VOCÊ PARECE PRA MIM..." 13
3. DINÂMICA DO DESAFIO....13
4. DINÂMICA "TIRO PELA CULATRA" 14
5. DINÂMICA DO SOCIOGRAMA 14
6. DINÂMICA DO EMBOLADÃO 15
7. DINÂMICA DO SENTAR-SE NO COLO....16
8. DINÂMICA DO "JOÃO BOBO" 16
9. DINÂMICA DO NOME....16
10. DINÂMICA DO "ESCRAVOS DE JÓ" 17
11. DINÂMICA DA "ESCULTURA" 18
12. DINÂMICA DA "SENSIBILIDADE" 18
13. DINÂMICA DO"MESTRE"....18
14. DINÂMICA DO "ROLO DE BARBANTE"....19
15. DINÂMICA DO "SUBSTANTIVO"....19
16. DINÂMICA DA "VERDADE OU CONSEQUÊNCIA?" 19
17. DINÂMICA DA "PEGADINHA DO ANIMAL" 19
18. DINÂMICA DA "QUALIDADE" 20
19. DINÂMICA - A HISTÓRIA DA "MÁQUINA REGISTRADA" 20
20. DINÂMICA: MEDO DE DESAFIOS....21
21. DINÂMICA: SORRISO MILIONÁRIO....22
22. APRENDIZADO 22
23. DINÂMICA: DO AMOR 23
24. DINÂMICA: DO 1, 2, 3 24
25. DINÂMICA: "CONVIVENDO COM MÁSCARAS" 24
26. DINÂMICA: "DOS PROBLEMAS"....25
27. DINÂMICA: "CABRA CEGA NO CURRAL"....26
28. DINÂMICA: "DAS DIFERENÇAS" 26
29. DINÂMICA: "AUXÍLIO MÚTUO" 27
30. DINÂMICA: "URSO DE PELÚCIA" 27
31. DINÂMICA: "DNA/HERANÇA GENÉTICA" 28
32. DINÂMICA: "O FEITIÇO VIROU CONTRA O FEITICEIRO"....29
33. DINÂMICA: "DA HISTÓRINHA" 29
34. DINÂMICA: "RECITAL DAS ALMAS GÊMEAS" 29
35. DINÂMICA: "PARA QUEM VOCÊ TIRA O CHAPÉU" 30
36. DINÂMICA: "CAIXINHA DE SURPRESAS" 30

Gente Mais Consultoria e Treinamento
R. Virgílio Malta, 17-76, Vila Mesquita, Bauru - SP
Telefones: 14 3010-7681 / 14 3203-7680
Site: www.gentemais.com.br

37. DINÂMICA: “CHUPA AI” 30
38. DINÂMICA: “DO PAPEL” 31
39. DINÂMICA: “DANÇA DA CADEIRA COOPERATIVA” 31
40. DINÂMICA: “DA ROSA” (INFANTIL) 32
41. DINÂMICA: “DO DEFICIENTE VISUAL” 32
42. DINÂMICA: “DESCOBRINDO AS QUALIDADES” 32
43. DINÂMICA: “SONHOS” 33
44. DINÂMICA: “SOMBRA” 33
45. DINÂMICA: “DAS PARTES DO CORPO” 33
46. DINÂMICA: “PATINHO FEIO” 34
47. DINÂMICA: “SALADA DE FRUTAS” 34
48. DINÂMICA: “O FEITIÇO VIROU CONTRA O FEITICEIRO” 34
49. DINÂMICA: “DO ESTETOSCÓPIO” (PARA TRILHAS AO AR LIVRE) 35
50. DINÂMICA: “CONHEÇO MEU FILHO” 35
51. DINÂMICA: “QUALIDADES E DEFEITOS” 35
52. DINÂMICA: “DA INTELIGÊNCIA” 36
53. DINÂMICA: “DA FOLHA DE REVISTA” 36
54. DINÂMICA: “DO GENERAL” 36
55. DINÂMICA: “ DE CONHECIMENTO E ENTROSAMENTO DE GRUPO” ...37
56. DINÂMICA: “DO BALÃO” 38
57. DINÂMICA: “DA PERGUNTA CERTA” 38
58. DINÂMICA: “ CARTA A SI PRÓPRIO” 38
59. DINÂMICA: “DA BEXIGA” 39
60. DINÂMICA: “CONSTRUINDO UMA FOGUEIRA” 39
61. DINÂMICA: “TOCA DO COELHO” 40
62. DINÂMICA: “UNIÃO DE UMA EQUIPE” 40
63. DINÂMICA: “DO ABRAÇO” 40
64. DINÂMICA: “ DA CALHA” 41
65. DINÂMICA: “DO OBJETO PESSOAL” 41
66. DINÂMICA: “DA CONFIANÇA” 42
67. DINÂMICA: “NÃO ESTAMOS SOZINHOS” 42
68. DINÂMICA: “DO DESAPEGO” 42
69. DINÂMICA: “DAS FRASES” 43
70. DINÂMICA: “DA BOLA (BALÃO, BEXIGA)” 43
71. DINÂMICA: “DO CHEGA MAIS” 44
72. DINÂMICA: “DA BEXIGA (BALÃO) DA VITÓRIA” 44
73. DINÂMICA: “FALANDO DOS OUTROS PELAS COSTAS” 45
74. DINÂMICA: “EU TE AMO” 45
75. DINÂMICA: “CADERNO DOS SENTIMENTOS” 45

76. DINÂMICA: “PINTURA MODERNA” 46
77. DINÂMICA: “DO CORPO HUMANO (AULAS DE CIÊNCIAS)” 46
78. DINÂMICA: “DA CAIXA INVISÍVEL” 46
79. JOGO: “MEMÓRIA” 47
80. JOGO: “JÁ ACHEI” 47
81. JOGO: “CARTAS” 48
82. JOGO: “BINGO DAS VIRTUDES” 48
83. JOGO: “TESTE SEUS CONHECIMENTOS” 48
84. PULO GIGANTE 49
85. JOGO: “NAS PEGADAS DE JESUS” 49
86. INDIFERENÇA 50
87. AUTÓGRAFOS 50
88. DANÇA DAS CADEIRAS 51
89. SEGUINDO O CHEFE 51
90. ILHA DESERTA 52
91. PUZZLE DA PAZ 52
92. SOMOS TODOS VENCEDORES 52
93. DUAS ILHAS 52
94. ATRAVESSAR A PONTE 53
95. TRANSPORTE SEM MÃOS 53
96. LEVANTAR BALÕES 53
97. CARROSSEL 54
98. SEM PRECONCEITO 54
99. COOPERAÇÃO COM LETRAS 54
100. JOGO DAS VIRTUDES 54
101. CAIXA DE SEGREDOS 55
102. CABO DA PAZ 55
103. NÓS HUMANOS 56
104. BASQUETINHO 56
105. AMIGOS DE JÓ 58
106. DOMINÓ TODOS NÓS 59
107. ESTAMOS TODOS NO MESMO SACO 60
108. NA PAREDE 61
109. TROCA DE PALAVRAS 63
110. KARA-PINTADA 64
111. TRAVESSIA 65
112. TARTARUGA GIGANTE 66
113. CESTA DE FRUTAS 67
114. TIPOS HUMANOS 68

115. CARINHAS....69
116. CRACHÁS....69
117. SINAIS DE TRÂNSITO....69
118. QUESTIONÁRIO....70
119. CAIXA DE CORREIO....70
120. RÓTULOS....71
121. RESPOSTA SORTEADA....71
122. RELATÓRIO....72
123. LEILÃO....72
124. MOTIVAÇÃO....72
125. PAINEL GRUPAL....73
126. BARBANTE....73
127. VIAGEM....74
128. A TROCA DE UM SEGREDO....74
129. AFETO....75
130. DINÂMICA DA BALA....75
131. VARINHAS QUE NÃO QUEBRAM....76
132. A MACA....76
133. SEMEANDO A AMIZADE....77
134. PRESENTE DE AMIGO....78
135. JUVENTUDE E COMUNICAÇÃO....79
136. JOGO COMUNITÁRIO....79
137. JOGOS DE BILHETES....79
138. EXERCÍCIO DA QUALIDADE....80
139. A TEMPESTADE MENTAL....81
140. TROCANDO CRACHÁS....82
141. RECORDAÇÕES DA INFÂNCIA....82
142. MARQUE UM ENCONTRO E CONVERSE....83
143. LEVAR AS CARGAS UNS DOS OUTROS....83
144. DE QUEM SERÁ O PRESENTE?....84
145. O ESPELHO....85
146. CÍRCULO FECHADO....86
147. AMAR AO PRÓXIMO....86
148. RODA VIVA....87
149. ENTREVISTA....87
150. JÚRI SIMULADO....88
151. QUEM SOU EU?....89
152. TEMPESTADE....89
153. GUIA DO CEGO....90

154. BONECO....91
155. TERREMOTO....91
156. 30 SEGUNDOS....92
157. CONHECENDO MELHOR O GRUPO....93
158. PAINEL INTEGRADO....93
159. EU E MEU GRUPO....94
160. EXERCÍCIO DE CONSENSO....94
161. SITUAÇÃO NO ESPAÇO....95
162. TÉCNICA DE SAÍDA....96
163. DRAMATIZAÇÃO....96
164. PAINEL....97
165. GRUPO DE VERBALIZAÇÃO X GRUPO DE OBSERVAÇÃO....98
166. JORNAL FALADO....98
167. SOCIODRAMA....99
168. CARTÃO MUSICAL....100
169. EPITÁFIO....100
170. APRESENTAÇÃO ATRAVÉS DE DESENHOS....100
171. PRIMEIROS NOMES, PRIMEIRAS IMPRESSÕES....101
172. PERSONAGENS....102
173. CARTÕES POSTAIS....102
174. A FOTO PREFERIDA....103
175. A PALAVRA CHAVE....103
176. CONHECER PELAS FIGURAS....104
177. LABIRINTO....104
178. FAMÍLIAS DE PÁSSAROS....104
179. CONFUSÃO DE SAPATOS....105
180. FESTIVAL DE MÁSCARA....105
181. ADIVINHANDO OBJETOS....106
182. VARRENDO BOLAS....106
183. MISTER BALÃO....107
184. CORRIDA COM BOLAS....107
185. A JAULA....107
186. MEU VIZINHO....108
187. INTEGRAÇÃO....108
188. BOAS NOTÍCIAS....109
189. A FAMÍLIA IDEAL....109
190. CONSTRUÇÃO DA CASA....110
191. AVALIAÇÃO BATATA QUENTE....111
192. CRUZADO OU ABERTO....111

193. CORRIDA DO CHAVEIRO 112
194. DESEMBRULHE O CHOCOLATE 112
195. EXPRESSÃO DA AMIZADE 113
196. GATO E RATO 113
197. MEMORIZAÇÃO 114
198. NÓ HUMANO 115
199. CONCENTRAÇÃO, DESCOBRIR A SENHA 115
200. COCHICHO 116
201. COMUNICAÇÃO POR GESTOS 117

1. O PRESENTE

Como desenvolver a dinâmica: Estabelece-se o número de participantes e seleciona-se o mesmo número de qualidades para serem abordadas durante a dinâmica. Poderão ser introduzidas algumas que achar relevante dentro da situação em que vive. A pretensão é que todos escolham uns aos outros durante a mesma, podendo acontecer de algum participante não ser escolhido. **O Presente:** O organizador pode escolher como presente alguma guloseima como uma caixa de bombom com o mesmo número de participantes, ou outro que possa ser distribuído uniformemente no final da dinâmica. Este presente deve ser leve e de fácil manejo pois irá passar de mão em mão. Tente embrulhá-lo bem atrativo com um papel bonito e brilhante para aumentar o interesse dos participantes em ganhá-lo. **Disposição e local:** os participantes devem estar em roda ou descontraidamente próximos.

Início: O organizador com o presente nas mãos diz (exemplo): Caros amigos, eu gostaria de aproveitar este momento para satisfazer um desejo que há muito venho querendo fazer. Eu queria presentear uma pessoa muito especial que durante o ano foi uma grande amiga e companheira e quem eu amo muito. Abraça a pessoa e entrega o presente. Em seguida pede um pouquinho de silência e lê o parágrafo 1:

1. PARABÉNS!

*Você tem muita sorte. Foi premiado com este presente. Observe os amigos em torno e passe o presente que recebeu para quem você acha mais ALEGRE. Ao repassar o presente, a pessoa que recebe deve ouvir o parágrafo 2 e assim por diante:

2. ALEGRIA! ALEGRIA!

Hoje é festa, pessoas como você transmitem otimismo e alto astral. Parabéns, com sua alegria passe o presente a quem acha mais INTELIGENTE.

3. Parabéns por ter encontrado espaço para demonstrar este talento, pois muitas pessoas são inteligentes e a sociedade, com seus bloqueios de desigualdade, impede que eles desenvolvam sua própria inteligência. Mas o presente ainda não é seu. Passe-o a quem lhe transmite PAZ.

4. O mundo inteiro clama por paz e você gratuitamente transmite esta tão grande riqueza. Parabéns! Você está fazendo falta às grandes potências do mundo, responsáveis por tantos conflitos entre a humanidade. Com muita Paz, passe o presente a quem você considera AMIGO.

5. Diz uma música de Milton Nascimento, que "amigo é coisa para se guardar do lado esquerdo do peito, dentro do coração". Parabéns por ser amigo, mas o presente... ainda

não é seu. Passe-o a quem você considera DINÂMICO.

6. Dinamismo é fortaleza, coragem, compromisso e irradia energia. Seja sempre agente multiplicador de boas idéias e boas ações em seu meio. Parabéns! Mas passe o presente a quem acha mais SOLIDÁRIO.

7. Parabéns! Solidariedade é de grande valor. Olhe para os amigos e passe o presente a quem você considera ELEGANTE (bonito, etc...).

8. Parabéns! Elegância (beleza, etc...) completa a criação humana e sua presença torna-se marcante, mas o presente ainda não será seu, passe-o a quem você acha mais SEXY.

9. Parabéns! A sensualidade torna a presença ainda mais marcante e atraente. Mas o presente não será seu. Passe-o a quem você acha mais OTIMISTA.

10. Otimista é aquele que sabe superar todos os obstáculos com alegria, esperando o melhor da vida e transmite aos outros a certeza de dias melhores. Parabéns por você ser uma pessoa otimista! É bom conviver com você, mas o presente ainda não será seu. Passe-o a quem você acha COMPETENTE.

11. Competentes são pessoas capazes de fazer bem todas as atividades a elas confiadas e em todos os empreendimentos são bem sucedidas, porque foram bem preparadas para a vida. Essas são pessoas competentes como você. Mas o presente ainda não é seu. Passe-o a quem você considera CARIDOSO.

12. A caridade é paciente, não busca seus próprios interesses e está sempre pronta a ajudar, a socorrer. Tudo desculpa, tudo crê, tudo suporta, tudo perdoa". Você que é assim tão perfeito na caridade, merece o presente. Mas mesmo assim, passe o presente a quem você acha PRESTATIVO.

13. Prestativo é aquele que serve a todos com boa vontade e está sempre pronto a qualquer sacrifício para servir. São pessoas agradáveis e todos se sentem bem em conviver. Você bem merece o presente. Mas ele ainda não é seu. Passe-o a quem você acha que é um ARTISTA.

14. Você que tem o dom da Arte e sabe transformar tudo, dando beleza, luz, vida, harmonia a tudo que toca. Sabe suavizar e dar alegria a tudo que faz. Admiramos você que é realmente um artista, mas o presente ainda não é seu. Passe-o a quem você acha que tem FÉ.

15. Fé é o dom que vem de Deus. Feliz de você que tem fé, pois com ela você suporta tudo, espera e confia. Se você acredita, sabe também esperar e ter fé nos homens e na vida e assim será feliz. Mas o presente não é seu, pois você não precisa dele. Passe-o a quem você acha que tem o espírito de LIDERANÇA.

16. Líderes são pessoas que sabem guiar, orientar e dirigir pessoas ou grupos, com capacidade, dinamismo e segurança. Junto de você que é líder sentimos seguros e confiamos em tudo o que você diz e resolve fazer. Confiamos muito em você, que é líder, mas o presente ainda não é seu. Passe-o a quem você acha mais JUSTO.

17. Justiça! Ser justo é colaborar com a transformação de nossa sociedade. Mas já que você é muito justo, não vai querer o presente só para você. Abra e distribua a todos, desejando-lhes FELICIDADES !

E assim o presente é distribuído entre todos !

AUTOR DESCONHECIDO

2. DINÂMICA DO "O QUE VOCÊ PARECE PRA MIM..."

Esta dinâmica tem como objetivo interação do grupo melhorando a socilização.

Material: papel cartão, canetas hidrocor e fita crepe.

Desenvolvimento: Cola-se um cartão nas costas de cada participante com uma fita crepe. Cada participante deve ficar com uma caneta hidrocor. Ao sinal, os participantes devem escrever no cartão de cada integrante o que for determinado pelo coordenador da dinâmica (em forma de uma palavra apenas), exemplos:
1) Qualidade que você destaca nesta pessoa;
2) Defeito ou sentimento que deve ser trabalhado pela pessoa;
3) Característica forte que voce destaca nesta pessoa.

AUTOR DESCONHECIDO

3. DINÂMICA DO DESAFIO

Material: Caixa de bombom enrolada para presente

Procedimento: colocar uma música animada para tocar e vai passando no círculo uma caixa (no tamanho de uma caixa de sapato, explica-se para os participas antes que é apenas uma brincadeira e que dentro da caixa tem uma ordem a ser feita por quem ficar

com ela quando a música parar. A pessoa que vai dar o comando deve estar de costas para não ver quem está a caixa ao parar a música, daí o coordenador faz um pequeno suspense, com perguntas do tipo: tá preparado? você vai ter que pagar o mico viu, seja lá qual for a ordem você vai ter que obedecer, quer abrir? ou vamos continuar? Inicia a música novamente e passa novamente a caixa se aquele topar em não abrir, podendo-se fazer isso por algumas vezes e pela última vez avisa que agora é para valer quem pegar agora vai ter que abrir, Ok? Esta é a última vez, e quando o felizardo o fizer terá a feliz surpresa e encontrará um chocolate sonho de valsa com a ordem 'coma o chocolate'.

Objetivos: essa dinâmica serve para nós percebermos o quanto temos medo de desafios, pois observamos como as pessoas têm pressa de passar a caixa para o outro, mas que devemos ter coragem e enfrentar os desafios da vida, pois por mais dificil que seja o desafio, no final podemos ter uma feliz surpresa/vitória.

AUTOR DESCONHECIDO

4. DINÂMICA "TIRO PELA CULATRA"

Essa dinâmica, é desenvolvida exatamente como a número 3 acima. A única diferença é que deve dizer uma tarefa para que o colega da ESQUERDA execute.
Quando todos tiverem escolhido a tarefa, Coordenador dá um novo comando: _Cada pessoa deverá praticar a tarefa, exatamente como foi escolhida pelo colega da DIREITA (ou seja o que cada pessoa escolheu para a outra fazer). É uma dinâmica bem engraçada e é muito utilizada como "quebra gelo ".

AUTOR DESCONHECIDO

5. DINÂMICA DO SOCIOGRAMA

Esta dinâmica é, geralmente, desenvolvida a fim de se descobrir os líderes positivos e negativos de um determinado grupo, pessoas afins, pessoas em que cada um confia. É muito utilizada por equipes esportivas e outros grupos.

Material: papel, lápis ou caneta.

Desenvolvimento: Distribui-se um pedaço de papel e caneta para cada componente do grupo. Cada um deve responder as seguintes perguntas com um tempo de no máximo 20-60 segundos, cronometrados pelo Coordenador da dinâmica.

Exemplo de Perguntas:
1) Se você fosse para uma ilha deserta e tivesse que estar lá por muito tempo, quem você

levaria dentro desse grupo?
2) Se você fosse montar uma festa e tivesse que escolher uma (ou quantas desejarem) pessoa desse grupo quem você escoheria?
3) Se você fosse sorteado em um concurso para uma grande viagem e só pudesse levar 3 pessoas dentro desse grupo, quem você levaria?
4) Se você fosse montar um time e tivesse que eliminar (tantas pessoas) quem você eliminaria deste grupo?

Obs: As perguntas podem ser elaboradas com o fim específico, mas lembrando que as perguntas não devem ser diretas para o fim proposto, mas em situações comparativas. De posse dos resultados, conta-se os pontos de cada participante e interpreta-se os dados para utilização de estratégias dentro de empresas e equipes esportivas.

AUTOR DESCONHECIDO

6. DINÂMICA DO EMBOLADÃO

Esta dinâmica propõe uma maior interação entre os participantes e proporciona observar-se a capacidade de improviso e socialização, dinamismo, paciência e liderança dos integrantes do grupo. Faz-se um círculo de mãos dadas com todos os participantes da dinâmica.

O Coordenador deve pedir que cada um grave exatamente a pessoa em que vai dar a mão direita e a mão esquerda. Em seguida pede que todos larguem as mãos e caminhem aleatoriamente, passando uns pelos outros olhando nos olhos (para que se despreocupem com a posição original em que se encontravam). Ao sinal, o Coordenador pede que todos se abracem no centro do círculo" bem apertadinhos". Então, pede que todos se mantenham nesta posição como estátuas, e em seguida dêem as mãos para as respectivas pessoas que estavam de mãos dadas anteriormente (sem sair do lugar).

Então pedem para que todos, juntos, tentem abrir a roda, de maneira que valha como regras: Pular, passar por baixo, girar e saltar.

O efeito é que todos, juntos, vão tentar fazer o melhor para que esta roda fique totalmente aberta.

Obs: Pode ser feito também na água.

AUTOR DESCONHECIDO

7. DINÂMICA DO SENTAR-SE NO COLO

Esta dinâmica propõe um "quebra gelo" entre os participantes:
O coordenador propõe que o grupo fique de pé, de ombro-á-ombro, em círculo. Em seguida pede que todos façam 1/4 de giro para um determinado lado ficando em uma fila indiana (assim: xxxxxxxxxxxx), embora em círculo. Ao sinal o Coordenador pede que todos se as- sentem no colo um do outro e depois repitam para o outro lado. É bem divertido, causando muitos risos !

AUTOR DESCONHECIDO

8. DINÂMICA DO "JOÃO BOBO"

Esta dinâmica propõe um "quebra gelo" entre os participantes e também pode ser observado o nível de confiança que os os participantes têm um no outro:

Formam-se pequenos grupos de 8-10 pessoas. Todos devem estar bem próximos, de ombro-á-ombro, em um círculo. Escolhem uma pessoa para ir ao centro. Esta pessoa deve fechar os olhos (com uma venda ou simplesmente fechar), deve ficar com o corpo totalmente rígido, como se tivesse hipnotizada. As mãos ao longo do corpo tocando as coxas lateralmente, pés pra frente , tronco reto. Todo o corpo fazendo uma linha reta com a cabeça.

Ao sinal, o participante do centro deve soltar seu corpo completamente, de maneira que confie nos outros participantes. Estes, porém devem com as palmas das mãos empurrar o "joão bobo" de volta para o centro. Como o corpo vai estar reto e tenso sempre perderá o equilíbrio e penderá para um lado. O movimento é repetido por alguns segundos e todos devem participar ao centro.

Obs: Pode ser feito também na água.

AUTOR DESCONHECIDO

9. DINÂMICA DO NOME

Esta dinâmica propõe um "quebra gelo" entre os participantes. Ela pode ser proposta no primeiro dia em que um grupo se encontra. É ótima para gravação dos nomes de cada um. Em círculo, assentados ou de pé, os participantes vão um a um ao centro da roda (ou no próprio lugar) falam seu nome completo, juntamente com um gesto qualquer . Em seguida todos devem dizer o nome da pessoa e repetir o gesto feito por ela.

Variação: Essa dinãmica pode ser feita apenas com o primeiro nome e o gesto da pessoa,

sendo que todos devem repetir em somatória, ou seja, o primeiro diz seu nome, com seu gesto e o segundo diz o nome do anterior e gesto dele e seu nome e seu gesto... e assim por diante.
Geralmente feito com grupos pequenos, para facilitar a memorização. Mas poderá ser estipulado um número máximo acumulativo num ciclo de 1-8 pessoas.

AUTOR DESCONHECIDO

10. DINÂMICA DO "ESCRAVOS DE JÓ"

Esta dinâmica vem de uma brincadeira popular do mesmo nome, mas que nessa atividade tem o objetivo de "quebra gelo" podendo ser observado a atenção e concentração dos participantes. Em círculo, cada participante fica com um toquinho (ou qualquer objeto rígido).

Primeiro o Coordenador deve ter certeza de que todos sabem a letra da música que deve ser: Os escravos de jó jogavam cachangá; os escravos de jó jogavam cachangá; Tira, põe, deixa ficar; Guerreiros com guerreiros fazem zigue, zigue zá (Refrão que repete duas vezes)

1º MODO NORMAL:
Os escravos de jó jogavam cachangá (PASSANDO SEU TOQUINHO PARA O OUTRO DA DIREITA); os escravos de jó jogavam cachangá (PASSANDO SEU TOQUINHO PARA O OUTRO DA DIREITA);
Tira (LEVANTA O TOQUINHO), põe (PÕE NA SUA FRENTE NA MESA), deixa ficar (APONTA PARA O TOQUINHO NA FRENTE E BALANÇA O DEDO); Guerreiros com guerreiros fazem zigue (PASSANDO SEU TOQUINHO PARA O OUTRO DA DIREITA), zigue (VOLTA SEU TOQUINHO DA DIREITA PARA O COLEGA DA ESQUERDA), zá (VOLTA SEU TOQUINHO PARA O OUTRO DA DIREITA) (Refrão que repete duas vezes).

2º MODO: Faz a mesma sequência acima só para a esquerda

3º MODO: Faz a mesma sequência acima sem cantar em voz alta, mas canta-se em memória.

4º MODO: Faz a mesma sequência acima em pé executando com um pé.

5º MODO: Faz a mesma sequência acima com 2 toquinhos, um para cada lado.

AUTOR DESCONHECIDO

11. DINÂMICA DA "ESCULTURA"

Esta dinâmica estimula a expressão corporal e criatividade. 2 x 2 ou 3 x 3, os grupos devem fazer a seguinte tarefa:

Um participante trabalha com escultor enquanto os outro(s) ficam estátua (parados). O escultor deve usar a criatividade de acordo com o objetivo esperado pelo Coordenador, ou seja, pode buscar:
-estátua mais engraçada
-estátua mais criativa
-estátua mais assustadora
-estátua mais bonita, etc.
Quando o escultor acabar (estipulado o prazo para que todos finalizem), seu trabalho vai ser julgado juntamente com os outros grupos. Pode haver premiação ou apenas palmas.

AUTOR DESCONHECIDO

12. DINÂMICA DA "SENSIBILIDADE"

Dois círculos com números iguais de participantes, um dentro e outro fora. O grupo de dentro vira para fora e o de fora vira para dentro. Todos devem dar as mãos, sentí-las, tocá-las bem, estudá-las. Depois, todos do grupo interno devem fechar os olhos e caminhar dentro do círculo externo. Ao sinal, o Coordenador pede que façam novo círculo voltado para fora, dentro do respectivo círculo. Ainda com os olhos fechados, proibido abrí-los, vão tocando de mão em mão para descobrir quem lhe deu a mão anteriormente. O Grupo de fora é quem deve movimentar-se. Caso ele encontre sua mão correta deve dizer: Esta! Se for verdade, a dupla sai e se for mentira, volta a fechar os olhos e tenta novamente.

Obs: Essa dinâmica pode ser feita com outras partes do corpo, ex: Pés, orelha, olhos, joelhos, etc. Tem o objetivo de melhorar a sensibilidade, concentração e socialização do grupo.

AUTOR DESCONHECIDO

13. DINÂMICA DO"MESTRE"

Em círculo os participantes devem escolher uma pessoa para ser o advinhador. 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 advinhador tem 2 chances para saber quem é o mestre. Se errar volta, e se acertar o mestre vai em seu lugar. Esta dinâmica busca a criatividade, socialização, desinibição e a coordenação.

AUTOR DESCONHECIDO

14. DINÂMICA DO "ROLO DE BARBANTE"

Em círculo os participantes devem se assentar. O Coordenador deve adquirir anteriormente um rolo grande de barbante. E o primeiro participante deve, segurando a ponta do barbante, jogar o rolo para alguém (o coordenador estipula antes ex: que gosta mais, que gostaria de conhecer mais, que admira, que gostaria de lhe dizer algo, que tem determinada qualidade, etc.) que ele queira e justificar o porquê! A pessoa agarra o rolo, segura o barbante e joga para a próxima. Ao final torna-se uma "teia" grande.

Essa dinâmica pode ser feita com diversos objetivos e pode ser utilizada também em festas e eventos como o Natal e festas de fim de ano. Ex: cada pessoa que enviar o barbante falar um agradecimento e desejar feliz festas. Pode ser utilizado também o mesmo formato da Dinâmica do Presente.

AUTOR DESCONHECIDO

15. DINÂMICA DO "SUBSTANTIVO"

Em círculo os participantes devem estar de posse de um pedaço de papel e caneta. Cada um deve escrever um substantivo ou adjetivo ou qualquer estipulado pelo Coordenador, sem permitir que os outros vejam. Em seguida deve-se passar o papel para a pessoa da direita para que este represente em forma de mímicas. Podendo representar uma palavra mais fácil, dividí-la e ajuntar com outra para explicar a real palavra escrita pelo participante, mas é proibido soltar qualquer tipo de som.

AUTOR DESCONHECIDO

16. DINÂMICA DA "VERDADE OU CONSEQUÊNCIA?"

Em círculo os participantes devem estar de posse de uma garrafa que deve ficar ao centro. Ao sinal do Coordenador, alguém gira a garrafa e para quem o bico da garrafa apontar é perguntado: Verdade ou Consequência? Caso ele escolha verdade, a pessoa onde o fundo da garrafa apontou deve perguntar algo e ele obrigatoriamente deve responder a verdade. Se ele responder consequência deve pagar uma prenda (executar uma tarefa) estipulada pela pessoa que o fundo da garrafa apontou. A que respondeu gira a garrafa.

AUTOR DESCONHECIDO

17. DINÂMICA DA "PEGADINHA DO ANIMAL"

Entrega-se a cada participante um papel com o nome de um animal, sem ver o do outro. Em seguida todos ficam em círculo de mãos dadas. Quando o animal for chamado pelo coordenador, a pessoa que correspondente ao animal, deve se agachar tentando abaixar

os colegas da direita e da esquerda. E os outros devem tentar impedir que ele se abaixe.

Obs: todos os animais são iguais, e quando o coordenador chama o nome do animal todos vão cair de "bumbum" no chão, causando uma grande risada geral.

Objetivo: "quebra gelo" descontração geral.

AUTOR DESCONHECIDO

18. DINÂMICA DA "QUALIDADE"

Cada um anota em um pequeno pedaço de papel a qualidade que acha importante em uma pessoa. Em seguida todos colocam os papéis no chão, virados para baixo, ao centro da roda. Ao sinal, todos devem pegar um papel e em ordem devem apontar rapidamente a pessoa que tem esta qualidade, justificando.

AUTOR DESCONHECIDO

19. DINÂMICA - A HISTÓRIA DA "MÁQUINA REGISTRADA"

Exercício de Decisão Grupal Objetivos:
1. Demonstrar como a busca do consenso melhora a decisão.
2. Explorar o impacto que as suposições têm sobre a decisão.

Tamanho do grupo: Subgrupos formados com cinco a sete membros; sendo possível, orientar vários subgrupos, simultaneamente.
Tempo exigido: quarenta minutos, aproximadamente.
Material utilizado:
- Uma cópia da história da "Máquina Registradora", para cada membro participante e para cada grupo.
- Lápis ou caneta.

Procedimento:
1. O animador distribui uma cópia da história da "Máquina Registradora" para cada membro participante que durante sete a dez minutos, deverá ler e assinar as declarações consideradas verdadeiras, falsas ou desconhecidas.
2. A seguir, serão formados subgrupos de cinco a sete membros, recebendo cada subgrupo uma cópia da história da "Máquina Registradora", para um trabalho de consenso de grupo, durante doze a quinze minutos, registrando novamente as declarações consideradas verdadeiras, falsas ou desconhecidas.
3. O animador, a seguir, anuncia as respostas corretas. (a declaração número 3 é falsa, e a

do número 6 é verdadeira, e todas as demais são desconhecidas).
4. Em continuação, haverá um breve comentário acerca da experiência vivida, focalizando-se sobretudo o impacto que as suposições causam sobre a decisão e os valores do grupo.

Exercício da "Máquina Registradora"
A HISTÓRIA: Um negociante acaba de acender as luzes de uma loja de calçados, quando surge um homem pedindo dinheiro. O proprietário abre uma máquina registradora. O conteúdo da máquina registradora é retirado e o homem corre. Um membro da polícia é imediatamente avisado.

Declaração acerca da história: Verdadeiro – Falso - Desconhecido
1. Um homem apareceu assim que o proprietário acendeu as luzes de sua loja de calçados ..... V F ?
2. O ladrão foi um homem..... V F ?
3. O homem não pediu dinheiro..... V F ?
4. O homem que abriu a máquina registradora era o proprietário.....V F ?
5. O proprietário da loja de calçados retirou o conteúdo da máquina registradora e fugiu .....V F ?
6. Alguém abriu uma máquina registradora..... V F ?
7. Depois que o homem que pediu o dinheiro apanhou o conteúdo da máquina registradora, fugiu..... V F ?
8. Embora houvesse dinheiro na máquina registradora, a história não diz a quantidade..... V F ?
9. O ladrão pediu dinheiro ao proprietário ..... V F ?
10. A história registra uma série de acontecimentos que envolveu três pessoas: o proprietário, um homem que pediu dinheiro e um membro da polícia ..... V F ?
11. Os seguintes acontecimentos da história são verdadeiros: alguém pediu dinheiro – uma máquina registradora foi aberta – seu dinheiro foi retirado ..... V F ?

AUTOR DESCONHECIDO

20. DINÂMICA: MEDO DE DESAFIOS

Material: caixa, chocolate e aparelho de som (rádio ou CD).

Procedimento: Encha a caixa com jornal para que não se perceba o que tem dentro. Coloque no fundo o chocolate e um bilhete: COMA O CHOCOLATE! Pede-se a turma que faça um círculo. O coordenador segura a caixa e explica o seguinte pra turma:
Estão vendo esta caixa? Dentro dela existe uma ordem a ser cumprida, vamos brincar de

batata quente com ela, e aquele que ficar com a caixa terá que cumprir a tarefa sem reclamar. Independente do que seja... ninguém vai poder ajudar, o desafio deve ser cumprido apenas por quem ficar com a caixa (é importante assustar a turma para que eles sintam medo da caixa, dizendo que pode ser uma tarefa extremamente dificil ou vergonhosa).

Começa a brincadeira, com a música ligada, devem ir passando a caixa de um para o outro. Quando a múica for interrompida (o coordenador deve estar de costas para o grupo para não ver com quem está a caixa) aquele que ficou com a caixa terá que cumprir a tarefa...é importante que o coordenador faça comentários do tipo: Você está preparado? Se não tiver coragem... Depois de muito suspense quando finalmente alguem abre a caixa encontra a gostosa surpresa.

Objetivos:
O objetivo desta brincadeira é mostrar como somos covardes diante de situações que possam representar perigo ou vergonha. Devemos aprender que em Deus podemos superar todos os desafios que são colocados a nossa frente, por mais que pareça tudo tão desesperador, o final pode ser uma feliz notícia.

AUTOR DESCONHECIDO

21. DINÂMICA: SORRISO MILIONÁRIO

Material: bolinhas de papel amassado

Procedimento: 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 5 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.

AUTOR DESCONHECIDO

22. APRENDIZADO

Verificação se aprendeu o conteúdo explicado na sala de aula ou dentro de um modulo.

Material: Quadro, Caneta, Perguntas da matéria elaboradas pelo facilitador, musica, uma bola ou um objeto.

Procedimento: A técnica busca verificar se a turma aprendeu o conteúdo explicado na sala de aula ou dentro de um módulo.

O facilitador começa fazendo um joguinho da velha, dois membros serão escolhidos com a música e passando a bola de mão em mão nos dois grupos. Cada grupo elegerá um nome dentro do tema. Ao terminar a música, os dois membros vão ao centro e tiram par ou ímpar, o vencedor escolhe X ou O (bolinha) e inicia a brincadeira. O facilitador passa a pergunta ao grupo que perdeu. O Grupo escolhe um dos membros para falar, esta escolha é por sorteio dentro do grupo. Cada membro do grupo vem para frente e vai responder a pergunta. Se um deles não souber responder, ele pode pedir ajuda a um dos membros do seu grupo, mas agora quem escolhe é o membro que vai dar a resposta é o membro opositor. Não tem sorteios. Se o grupo empatar, cada um pode arriscar pontos em um jogo da forca onde será dado uma única vez a dica da palavra.

Cada um grupo pode escolher o membro e definir os pontos que arrisca. Se acertar, é o campeão. Se errar, é um risco. É claro que o tema é definido anteriormente em sala de aula mas não é dito a razão de ser lido o tema. Se ambos ainda empatarem, escolhem dois membros de cada grupo que vão fazer a dança das cadeiras somente ficará na cadeira aquele que responder a pergunta que agora será falso ou verdadeiro. Mesmo que sobre um, ele terá que arriscar pontos ou passar para outro membro então o outro grupo opositor vai escolher o membro que vai responder.

Na verdade, esta dinâmica mostra que nada na vida é fácil e tudo decorre de decisões e riscos tanto dos líderes quanto da equipe e que toda decisão vai agir sobre toda a ação do grupo. É uma reflexão sobre o que fazemos individualmente mas que age sobre o grupo que vivemos e fazemos parte. A reunião de pessoas para um mesmo objetivo deve ser direcionada para uma vitória do todo.

O facilitador começa a fazer perguntas para os grupos sobre os momentos em que as perguntas foram feitas e sobre as tomadas de decisão, depois coloca a mensagem que o Grupo deve trabalhar como um todo e que nesta dinâmica todos venceram porque aprenderam sobre o valor da tomada de decisões e que puderam traçar metas para atingir um objetivo.

AUTOR DESCONHECIDO

23. DINÂMICA: DO AMOR

Objetivo:

Moral: Devemos desejar aos outros o que queremos para nós mesmos.

Procedimento: Para início de ano Ler o texto ou contar a história do "Coração partido" Certo homem estava para ganhar o concurso do coração mais bonito. Seu coração era lindo, sem nenhuma ruga, sem nenhum estrago. Até que apareceu um velho e disse que seu coração era o mais bonito pois nele havia. Houve vários comentários do tipo: "Como seu coração é o mais bonito, com tantas marcas?" O bom velhinho, então explicou que por isso mesmo seu coração era lindo. Aquelas marcas representavam sua vivência, as pessoas que ele amou e que o amaram. Fianlmente todos concordaram, o coração do moço, apesar de lisinho, não tinha a experiência do velho."
Após contar o texto distribuir um recorte de coração (folha sulfite dobrada ao meio e cortada em forma de coração), revistas, cola e tesoura. Os participantes deverão procurar figuras que poderiam estar dentro do coração de cada um. Fazer a colagem e apresentar ao grupo. Depois cada um vai receber um coração menor e será instruido que dentro dele deverá escrever o que quer para o seu coração. Ou o que quer que seu coração esteja cheio.. O meu coração está cheio de... No final o instrutor deverá conduzir o grupo a trocar os corações, entregar o seu coração a outro. Fazer a troca de cartões com uma música apropriada, tipo: Coração de Estudante, Canção da América ou outra.

TEREZA CRISTINA DA SILVEIRA CARVALHO

24. DINÂMICA: DO 1, 2, 3

Objetivo: Quebra-gelo

Procedimento:
1º momento: Formam-se duplas e então solicite para que os dois comecem a contar de um a três, ora um começa, ora o outro. Fica Fácil.
2º momento: Solicite que ao invés de falar o número 1, batam palma, os outros números devem ser pronunciados normalmente.
3º momento: Solicite que ao invés de falar o número 2, que batam com as duas mãos na barriga, o número 3 deve ser pronunciado normalmente. Começa a complicar.
4º momento: Solicite que ao invés de falar o número 3, que dêm uma "reboladinha". A situação fica bem divertida.

RICARDO JOSÉ RODRIGUES

25. DINÂMICA: "CONVIVENDO COM MÁSCARAS"

Objetivo: Proporcionar o exercício da auto percepção.

Material: Cartolina colorida, tintas, colas, tesouras, papéis diversos e coloridos, palitos

de churrasco, CD com a música quem é você (Chico Buarque)

Procedimento:
1. Com a música de fundo cada participante é convidado a construir uma máscara com os materiais disponíveis na sala, que fale dele no momento atual.
2. A partir da sua máscara confeccionada, afixá-la no palito de churrasco para que cada um se apresente falando de si através da mascara.
3. Organizar em subgrupos para que cada participante escolha: A máscara com que mais se identifica; A máscara com que não se identifica; A máscara que gostaria de usar.
4. Após concluir a atividade em subgrupo, todos deverão colocar suas máscaras e fazer um mini teatro improvisado.
5. Formar um círculo para que cada participante escolha um dos integrantes do grupo para lhe dizer o que vê atraz de sua máscara...
6. Abrir para discussões no grupo.
7. Fechamento da vivência.

Esta dinâmica foi baseada na teoria de Vygotsky, visando o processo criativo, através da representação, para a formação da subjetividade e intersubjetividade do indivíduo.

26. DINÂMICA: "DOS PROBLEMAS"

Material: Bexiga, tira de papel

Procedimento: Formação em círculo, uma bexiga vazia para cada participante, com uma tira de papel dentro (que terá uma palavra para o final da dinâmica).
O o facilitador dirá para o grupo que aquelas bexigas são os problemas que enfretamos no nosso dia-a-dia (de acordo com a vivência de cada um), desinteresse, intrigas, fofocas, competições, inimizade, etc.

Cada um deverá encher a sua bexiga e brincar com ela jogando-a para cima com as diversas partes do corpo, depois com os outros participantes sem deixar a mesma cair.
Aos poucos o facilitador pedirá para alguns dos participantes deixarem sua bexiga no ar e sentarem, os restantes continuam no jogo.
Quando o facilitador perceber que quem ficou no centro não está dando conta de segurar todos os problemas peça para que todos voltem ao círculo e então ele pergunta:
1) a quem ficou no centro, o que sentiu quando percebeu que estava ficando sobrecarregado;

2) a quem saiu, o que ele sentiu.

Depois destas colocações, o facilitador dará os ingredientes para todos os problemas, para mostrar que não é tão dificil resolvermos problemas quando estamos juntos.
Ele perdirá aos participantres que estorem as bexigas e peguem o seu papel com o seu ingrediente, um a um deverão ler e fazer um comentário para o grupo, o que aquela palavra significa para ele.

Dicas de palavras ou melhores ingredientes:
- amizade, solidariedade, confiança, cooperação, apoio, aprendizado, humildade, tolerância, paciência, diálogo, alegria, prazer, tranquilidade, troca, crítica, motivação, aceitação, etc... (as palavras devem ser feitas de acordo com o seu objetivo.

FERNANDA BITTENCOURT

27. DINÂMICA: "CABRA CEGA NO CURRAL"

Objetivo: Proposta da atividade: e fazer com que o grupo se conheça de modo divertido, principalmente os alunos vindos de outras localidades ou empresas.

Material: Pedaço de papel em branco, caneta, saco plastico, pano preto para cobrir os olhos e cadeiras.

Procedimento:
ORGANIZAÇÃO: Escreva tarefas para serem realizadas pelos participantes; recorte-ás e as coloque dentro de um saco plástico para serem sorteadas; faça um círculo com as cadeiras e coloque os participantes nas mesmas; escolha o primeiro participante e coloque o pano sobre os seus olhos; coloque-o dentro do círculo e movimente-o de modo que perca a direção inicial; o participante deverá ir para qualquer direção de modo que encoste em outro participante que estará sentado, este não deverá sair do lugar. O participante que for tocado, deverá se apresentar e sortear uma tarefa a ser realizada por ele mesmo; o participante que já foi tocado não poderá repetir, de modo o que todos participem.

FERNANDA BITTENCOURT

28. DINÂMICA: "DAS DIFERENÇAS"

Material: Pedaço de papel em branco, caneta

Procedimento: O condutor da dinâmica distribui folhas de papel sulfite em branco e canetas para o grupo. O condutor da dinâmica pede que ao dar um sinal todos desenhem o que ele pedir sem tirar a caneta do papel. Ele pede que iniciem, dando o sinal. Pede

que desenhem um rosto com olhos e nariz. Em seguida, pede que desenhem uma boca cheia de dentes. Continuem o desenho fazendo um pescoço e um tronco. É importante ressaltar sempre que não se pode tirar o lápis ou caneta do papel. Pede que todos parem de desenhar. Todos mostram seus desenhos. O condutor da dinâmica ressalta que não há nenhum desenho igual ao outro, portanto, todos percebem a mesma situação de diversas maneiras, porém com visões de mundo diferentes, por este motivo devemos respeitar o ponto de vista do outro.

FERNANDA BITTENCOURT

29. DINÂMICA: "AUXÍLIO MÚTUO"

Objetivo: Para reflexão da importância do próximo em nossa vida

Material: Pirulito para cada participante.

Procedimento:
Todos em círculo, de pé. É dado um pirulito para cada participante, e os seguintes comandos: todos devem segurar o pirulito com a mão direita, com o braço estendido. Não pode ser dobrado, apenas levado para a direita ou esquerda, mas sem dobrá-lo. A mão esquerda fica livre. Primeiro solicita-se que desembrulhem o pirulito, já na posição correta (braço estendido, segurando o pirulito e de pé, em círculo). Para isso, pode-se utilizar a mão esquerda. O mediador da dinâmica, recolhe os papéis e em seguida, dá a seguinte orientação: sem sair do lugar em que estão, todos devem chupar o pirulito! Aguardar até que alguém tenha a iniciativa de imaginar como executar esta tarefa, que só há uma: oferecer o pirulito para a pessoa ao lado!!! Assim, automaticamente, os demais irão oferecer e todos poderão chupar o pirulito. Encerra-se a dinâmica, cada um pode sentar e continuar chupando, se quiser, o pirulito que lhe foi oferecido. Abre-se a discussão que tem como fundamento maior dar abertura sobre a reflexão de quanto precisamos do outro para chegar a algum objetivo e de é ajudando ao aoutro que seremos ajudados.

AUTOR DESCONHECIDO

30. DINÂMICA: "URSO DE PELÚCIA"

Objetivo: mostrar que o outro é importante para nossa vida

Material: um urso de pelúcia

Procedimento:
Forme um círculo com todos e passe o urso de mão em mão, quem estiver com o urso

deverá falar o que tem vontade de fazer com ele. No final que todos falarem deve-se pedir para que façam o mesmo que fizeram com o urso com a pessoa do lado.

AUTOR DESCONHECIDO

31. DINÂMICA: "DNA/HERANÇA GENÉTICA"

Objetivo: Descobrir os traços de personalidade herdados da família

Material: 1 Folha A4 para cada participante, Canetas hidrocor, lápis de cor ou giz de cera, Música ambiente.

Procedimento: Deve ser acima de 15 participantes.

Tempo: 25 min.

O coordenador reflete com o grupo as características genéticas que herdamos de nossos parentes mais próximos. Às vezes um comportamento ou atitude revela uma característica do avô, do pai, da tia... Este exercício irá promover no grupo uma apresentação grupal a partir das qualidades da árvore genealógica de cada um. Entregue uma folha A4 para cada participante. Dobre-a em 4 partes e nomeie as partes com sendo A, B, C e D. Coloque música ambiente. Na parte A o participante deverá desenhar livremente como ele enxerga os avós maternos (colorindo bem o desenho) e ao lado de cada um vai anotar uma qualidade e uma falha que percebe em cada um dos avós maternos. Na parte B o participante deverá desenhar livremente como ele enxerga os avós paternos (colorindo bem o desenho) e ao lado de cada um também vai anotar uma qualidade e uma falha que percebe em cada um deles. Na parte C o participante deverá desenhar Pai e Mãe e seguir o exercício anotando a principal qualidade que nota nos pais e também a principal falha. Na parte D ele deverá desenhar um auto-retrato (como ele se vê) e observando as qualidades e falhas da família, deverá anotar que características herdou e de quem herdou. Escrever também na folha o nome e a idade. Após o término dos desenhos, o coordenador orienta o grupo a sentarem-se em trio e comentar sobre suas heranças.

Análise

A análise deste jogo se dá pela valorização que damos à genética, à nossa história de vida pessoal baseada nos valores e comportamentos familiares. Da percepção que temos do espaço social chamado Família. Que personagem da família foi mais fácil desenhar? Dentre as qualidades que você herdou, qual foi mais confortável anotar? Por que? Que característica você nota em seus familiares e você ainda não possui? Deseja

possuir? Que sentimentos este exercício trouxe à tona? Que herança é mais fácil herdar? Características ou valores financeiros?

AUTOR DESCONHECIDO

32. DINÂMICA: "O FEITIÇO VIROU CONTRA O FEITICEIRO"

Objetivo: não faça ou deseje aos outros o que não gostaria para si

Material: papel e caneta
Procedimento: forma-se um círculo, todos sentados, cada um escreve uma tarefa que gostaria que seu companheiro da direita realizasse, sem deixá-lo ver. Após todos terem escrito, o feitiço vira contra o feiticeiro, que irá realizar a tarefa é a própria pessoa que escreveu. "não faça ou deseje aos outros o que não gostaria para si" Respeito ao próximo.

AUTOR DESCONHECIDO

33. DINÂMICA: "DA HISTÓRINHA"

Objetivo: Treinar a memorização e atenção.

Procedimento: 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 ..... (Ex. 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. (Ex. 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...

AUTOR DESCONHECIDO

34. DINÂMICA: "RECITAL DAS ALMAS GÊMEAS"

Objetivo: É uma atividade muito divertida, que tem como objetivo a descontração e a aproximação entre os membros do grupo.

Material: papel e caneta

Procedimento: Divide-se a turma em duas equipes. Em papeis serão escritas mensagens que se completam (perguntas e respostas ou parte 1 e parte 2). Cada participante deverá pegar um papel, ou mais conforme a quantidade de papeis e participantes, sem deixar que seus colegas vejam o que está escrito. A mensagem será ex: 1 - 'eu sou um jardim

sem flor', 2- 'eu sou a flor do teu jardim'. A segunda parte complementa a primeira. É importante que as mensagem sejam criativas e engraçadas. É preciso demarcar quais são as primeiras partes, para que sejam recitadas primeiramente, sendo completadas pela sua respectiva segunda parte.

AUTOR DESCONHECIDO

35. DINÂMICA: "PARA QUEM VOCÊ TIRA O CHAPÉU"

Objetivo: Estimular a autoestima

Materiais: um chapéu e um espelho. O espelho deve estar colado no fundo do chapéu.

Procedimento: O animador escolhe uma pessoa do grupo e pergunta se ela tira o chapéu para a pessoa que ver e o porquê, sem dizer o nome da pessoa. Pode ser feito em qualquer tamanho de grupo e o animador deve fingir que trocou a foto do chapéu antes de chamar o próximo participante.

FERNANDA BITTENCOURT

36. DINÂMICA: "CAIXINHA DE SURPRESAS"

Objetivo: Dinâmica do auto-conhecimento;Falar sobre si

Materiais: caixinha com tampa, e Espelho

Procedimento: Em uma caixinha com tampa deve ser fixado um espelho na tampa pelo lado de dentro. As pessoas do grupo devem se sentar em círculo. O animador deve explicar que dentro da caixa tem a foto de uma pessoa muito importante (enfatizar), depois deve passar para uma pessoa e pedir que fale sobre a pessoa da foto, e não devem deixar claro que a pessoa importante é ela própria. Ao final, o animador deve provocar para que as pessoas digam como se sentiram falando da pessoa importante que estava na foto.

FERNANDA BITTENCOURT

37. DINÂMICA: "CHUPA AI"

Objetivo: Estimular o Trabalho em Equipe.

Materiais: Uma bandeja e balas de acordo com o numero de participantes. As balas devem ser colocadas dentro da bandeja.

Procedimento: forma-se um circulo, diga então aos participantes: 'vocês terão que chupar uma bala, só que não poderão usar suas mãos para desembrulhar a bala e colocar em sua própria boca'. Os participantes ficam loucos pensando como fazer isso, é interessante colocar a bandeja no chão. Alguns participantes até pegam a bala com a boca e tenta desembrulhar na boca.
Espera-se que eles se ajudem, um participante pegue a bala com as mãos, a desembrulhe e coloque na boca do outro.

AUTOR DESCONHECIDO

38. DINÂMICA: "DO PAPEL"

Objetivo: Descontração

Materiais: pedaço de papel, caneta

Procedimento: Forma-se um círculo e em seguida será distribuído um pedaço de papel para cada um, e uma caneta. Logo após a pessoa irá escrever qualquer pergunta que ela quiser, ex: Porque hoje fez sol? entendeu?!É qualquer pergunta, o que vier na cabeça. Ai logo após o instrutor irá pegar os papéis de todos os participantes, embaralhar e entregar um para cada (só que você não poderá pegar o seu), ai depois de feito isso a pessoa vai responder o que estiver naquele papel que ela pegou. Depois que todos responderem sem um ver o do outro, você vai dobrar seu papel e vai passar 2 vezes para seu lado direito todos juntos. Ai começa a brincadeira. Uma pessoa começa lendo o que está em seu papel, em seguida a pessoa do lado direito ou esquerdo (depende do monitor escolher), digamos que foi pela direita, ai a pessoa vai ler o que está escrito na RESPOSTA dela, e assim sucessivamente, a mesma que respondeu a resposta vai ler a sua pergunta e o vizinho ao lado responderá a sua resposta é muito legal e divertindo causando muitos risos!!!!

FERNANDA BITTENCOURT

39. DINÂMICA: "DANÇA DA CADEIRA COOPERATIVA"

Objetivo: essa dinâmica serve para quebrar o gelo e fazer com que os participantes pensem sobre cooperação entre o grupo.

Materiais: cadeiras

Procedimento: consiste na brincadeira da dança da cadeira (mesmo procedimento), só que em ao invés dos que ficarem sem se sentar saírem, terão que se sentar no colo do

amigo, de modo que ninguém fique em pé. É muito engraçado! Ao final, com apenas uma cadeira todo o grupo terá que se sentar um no colo do outro.

AUTOR DESCONHECIDO

40. DINÂMICA: "DA ROSA" (INFANTIL)

Objetivo: despertar a atitude em preservar o que temos.

Materiais: uma flor (rosa) natural

Procedimento: fazer um círculo, e cada integrante retira um pedacinho da flor, ao final sobrará apenas o talo da flor. O monitor da dinâmica questiona o que aconteceu? Será que podemos consertar o que fizemos? Essa dinâmica pode ser trabalhada com os pequeninos, a fim de preservar os materiais dentro da sala de aula, ou preservar o próprio meio ambiente.

FERNANDA BITTENCOURT

41. DINÂMICA: "DO DEFICIENTE VISUAL"

Objetivo: Essa dinâmica tem como objetivo motivar a confiança em equipe.

Materiais: espaço aberto

Procedimento: Formam-se duplas e um fecha os olhos e se deixa ser guiado pelo o outro, que deve estar com os olhos abertos, depois o papel se inverte.
Pode ser colocado uma música de fundo.

FERNANDA BITTENCOURT

42. DINÂMICA: "DESCOBRINDO AS QUALIDADES"

Objetivo: Interação

Materiais: quebra-cabeça, pedaços de papel e caneta

Procedimento: Dois grupos formam um círculo, com os componentes intercalados (ex. um do amarelo, outro do azul e assim em diante até terminar o círculo). Cada componente deve escrever em um pedaço de papel uma qualidade própria (usando apenas uma palavra) e entregar para o participante do lado direito, sendo este o componente do grupo oposto, que deverá fazer mímica para que o seu grupo descubra a qualidade do

participante ao lado (grupo oposto), quando o grupo acerta a qualidade logo o outro componente do mesmo grupo anterior que estava fazendo a mímica começa a fazer também a sua e assim sucessivamente . Enquanto isso o líder do grupo oposto está dentro do círculo montando um quebra cabeça, quando ele terminar o tempo acaba e ganha o grupo que descobriu mais qualidades do grupo oposto.

AUTOR DESCONHECIDO

43. DINÂMICA: "SONHOS"

Objetivo: Aprender a respeitar o sonhos dos outros

Materiais: balões coloridos, caneta, papel sulfite e palitos de dente.

Procedimento: O participante deverá escrever em um pedaço de papel seu sonho, dobrar e colocá-lo dentro do balão, que deve ser inflado. Cada um fica com um balão e um palito de dente na mão. O orientador dá a seguinte ordem: defendam seu sonho! Todos devem estar juntos em um lugar espaçoso. A tendência é todos estourarem os balões uns dos outros. Quando fizerem isto o orientador pergunta: Por que destruíram os sonhos dos outros? Deixe eles pensarem um pouco e responda para defender o seu sonho você não precisa destruir os sonhos dos outros, basta que cada um fique parado e nenhum sonho será destruído!

AUTOR DESCONHECIDO

44. DINÂMICA: "SOMBRA"

Objetivo: essa dinâmica está relacionada a percepção psicomotora e a interação interpessoal e interdisciplinar.

Procedimento: Essa dinâmica é muito descontraída, o grupo desenvolve uma sincronia, escolhe um companheiro (centro) e começam a imitar todos os gestos que ele faça, o que ele fala, como se fossem o sombra dele, deixando um elemento do grupo ao centro.

AUTOR DESCONHECIDO

45. DINÂMICA: "DAS PARTES DO CORPO"

Objetivo: estimular a atenção e interação com os colegas

Procedimento: Numa grande roda a pessoa começa a brincadeira dizendo o nome de uma parte do corpo, passando a vez. A pessoa que estiver ao lado determinado irá

colocar a mão na parte do corpo que a primeira pessoa falou, e dizer outra parte do corpo passando a vez. A pessoa ao seu lado, já determinado de modo que a vez corra apenas em um sentido, colocará a mão na parte corporal dita pela segunda pessoa e dirá outra parte e assim sucessivamente.

AUTOR DESCONHECIDO

46. DINÂMICA: "PATINHO FEIO"

Objetivo: Reflexão

Materiais: Tiras de papel colante, caneta

Procedimento: Colar tiras de papel colante ou escrever em fitas para serem colocadas na cabeça de modo que apareçam palavras as quais deverão ser seguidas pelos colegas que a lerem. Exemplo: beije-me, aperte minha mão, abrace-me, deixe-me, pisque para mim, etc etc.....sendo que apenas um elemento, deverá ficar com a palavra 'deixe-me'. sendo que esse será o único que não será procurado, será o patinho feio (deixe-me). No final, essa pessoa deverá contar como se sentiu, sendo discriminado e deixada de lado.

AUTOR DESCONHECIDO

47. DINÂMICA: "SALADA DE FRUTAS"

Objetivo: memória e concentração

Procedimento: O grupo senta em círculo e o facilitador diz uma fruta qualquer e aponta para um dos participantes. O participante escolhido deverá dizer a fruta falada pelo facilitador e uma de sua escolha. Aí começa a brincadeira. A pessoa que estiver ao lado direito da escolhida pelo facilitador deverá dizer a fruta do facilitador, da pessoa e a sua. **Exemplo:** Facilitador - Maçã; Pessoa 1 - Maçã e Banana; Pessoa 2 - Maçã, Banana e Manga; Pessoa 3 - Maçã, Banana, Manga e Uva e assim sucessivamente até que alguém erre a seqüência. Para a pessoa que errar pode ser solicitado um 'castigo' ou um 'mico'.

Obs: Em vez de frutas a brincadeira pode ser feita com carros, países, estados, objetos…

AUTOR DESCONHECIDO

48. DINÂMICA: "O FEITIÇO VIROU CONTRA O FEITICEIRO"

Objetivo: Mostrar para a turma que antes de pedir para alguém fazer alguma coisa que se coloque no lugar do outro, pois provavelmente ele não faria o que escolheu para o

outro grupo fazer.

Procedimento: Divide-se a turma em dois grupos e pede-se para que cada grupo escolha dois micos para o outro grupo. Após a escolha do mico nomeia-se um líder de cada grupo que fala em voz alta para todos os micos escolhidos. Após a divulgação o professor diz que o nome da brincadeira é o feitiço virou contra o feiticeiro e que os grupos farão os micos escolhidos por eles mesmos.

AUTOR DESCONHECIDO

49. DINÂMICA: "DO ESTETOSCÓPIO" (PARA TRILHAS AO AR LIVRE)

Objetivo: Esta dinâmica serve pra se perceber que o meio ambiente é vivo.

Materiais: estetoscópio

Procedimento: Ao realizar uma caminhada numa trilha, onde houver em locais úmidos, ár- vores com caule fino, pegar o estetoscópio e pedir pra que a pessoa ouça seu coração, logo após escutar no caule e perceber o som do movimento de água (xilema) e de nutrients (floema).

AUTOR DESCONHECIDO

50. DINÂMICA: "CONHEÇO MEU FILHO"

Objetivo: para reunião de pais

Materiais: Papel e caneta

Procedimento: Pedir que os alunos escreva em um papel pequeno a seguinte frase: 'eu amo a minha família'. Não pode ser assinado. Todos pedaços de papel deverá ter um número que corresponda o número que a coordenadora da reunião manterá em segredo. No dia da reunião todos os papéis serão colocados espalhados em uma mesa e os pais deverão reconhecer a letra do filho e pegar um papel. Depois a coordenadora irá verificar se os pais acertaram e conhece a letra de seus filhos.

AUTOR DESCONHECIDO

51. DINÂMICA: "QUALIDADES E DEFEITOS"

Objetivo: falar das qualidades e defeitos.

Materiais: pedaço de papel, caneta

Procedimento: Entrega-se um pedaço de papel para cada participante e pede que desenhe a mão direita e a mão esquerda. Em cada dedo primeiro da mão direita escreve-se uma qualidade e na esquerda um defeito. O coordenador da dinâmica dá cerca de 20 minutos para escreverem. Ao final discute-se de acordo com o que cada um escreveu, finalizando que é mais fácil falar de características dos outros do que de nós mesmos e encerra dizendo que todos possuímos qualidades e defeitos, porém temos que nos respeitarmos e priorizarmos nossas qualidades.

AUTOR DESCONHECIDO

52. DINÂMICA: "DA INTELIGÊNCIA"

Objetivo: melhorar a percepção

Procedimento: Você pega um grupo e divide em 2 a 2, um olhando pro outro. Peça a eles para que se observem por 2 minutos, depois peça para eles se virarem de costas e mudarem três coisas em si mesmos e depois desviarem e fazerem com que o parceiro descubra o que foi mudado. O outro também repete e assim sucessivamente repita por 3 vezes esta dinâmica.

AUTOR DESCONHECIDO

53. DINÂMICA: "DA FOLHA DE REVISTA"

Material: folhas de revista, pátio ou sala, todos sentados em círculo

Procedimento: Dar uma folha de revista a cada participante e pede para que amassem bastante a folha, após todos amassarem pede para que desamassem novamente deixando a folha como era antes. Ninguém irá conseguir, então explica-se que a folha representa as nossas palavras que uma vez ditas não podem mais serem consertadas, por isso devemos ter cuidado ao falar para que não venhamos a machucar o próximo, pois uma vez aberta a ferida será difícil cicatrizar.

AUTOR DESCONHECIDO

54. DINÂMICA: "DO GENERAL"

Objetivo: descontração... causa muitos risos e simpatia entre os participantes

Procedimento: Uma dinâmica para entreter... como uma brincadeira... Há várias

posições nesse jogo, como: lixo, soldado, cabo, sargento, coronel, general etc... O general começa falando 'Passei a revistar minha tropa e senti falta do...(ele diz o nome de uma das posições) A pessoa se levanta (a não ser que seja o cargo mais baixo, nesse caso, o General se levanta, e ele continua sentado) e diz 'O ... nunca falta, senhor (o cargo mais baixo não diz senhor ao general) General - então quem falta?... - Quem falta é o ..., senhor E assim se procede... até que alguém não se levante, ou levante na hora errada, ou esqueça de dizer 'senhor' ou diga senhor na hora errada.

OBS: Se levanta apenas para um cargo mais elevado, e se diz senhor, também apenas para um cargo mais elevado. Nesse caso, a pessoa que errou vai para o cargo mais baixo, e cada pessoa sobe um cargo...Então, começa com o general dizendo 'Passei a revistar minha tropa(...)'

OBS2: O cargo mais baixo nunca diz senhor ou se levanta para o general, mas para todos os outros participantes, sim...O general nunca se levanta ou diz senhor... apenas para o cargo mais baixo...

OBS3: se faltarem cargos, pode-se inventar mais alguns, como coco, ou balde, ou algo assim...

AUTOR DESCONHECIDO

55. DINÂMICA: " DE CONHECIMENTO E ENTROSAMENTO DE GRUPO"

Objetivo: Conhecimento e entrosamento do grupo.

Material: com balões conforme o número de participantes.

Procedimento: colocar o grupo em círculo; distribuir um balão para cada um; cada participante, inclusive o coordenador falará algo bom que lhe aconteceu na vida, ex: meu casamento....meu namorado....o nascimento do meu filho....o nascimento da minha neta.... minha promoção na empresa...comprar minha casa própria....meu primeiro carro....minha formatura....etc etc...cada vez que a pessoa conta uma coisa boa vai assoprando o seu balão, o circulo vai se repetindo e contando coisas boas até que o balão encha (se estourar passe outro balão p/ o participante). depois de encherem todos os balões....uns mais ou menos cheios conforme a pessoa compartilhar coisas boas que lhe aconteceu....então todos dão um nó no balão e jogam para cima....após alguns minutos batendo todos explodirão os balões.... simbolizando o compartilhar de coisas boas de uns para os outros no grupo, no ambiente de sala de aula.....ao fundo uma música suave ou bem conhecida para todos cantarem juntos.

essa dinâmica tenho usado nos cursos de técnico de enfermagem no primeiro dia de aula ou encerramento de estágio nos hospitais e tem sido muito gratificante o resultado.

AUTOR DESCONHECIDO

56. DINÂMICA: "DO BALÃO"

Objetivo: Reflexão

Material: balões palitos de dentes uma caixa de bombons ou algum outro prêmio

Procedimento: entrega-se um balão para cada participante e em seguida um palito de dentes, pede-se para todos se espalharem e diz o seguinte: ganha esta caixa de bombons quem conseguir ficar com o balão sem estourar. Sem que o instrutor mande todos os participantes correm para estourar os balões dos adversários para ganhar a caixa de bombons, mas geralmente não sobra nenhum balão. Depois o instrutor pergunta: em que momento eu mandei vocês estourarem os balões dos colegas? E fica com a caixa ou distribui.

AUTOR DESCONHECIDO

57. DINÂMICA: "DA PERGUNTA CERTA"

Objetivo: Esta dinâmica irá despertar uma atenção maior a concentração e estratégia.

Material: papel e fita crepe

Procedimento: Esta dinâmica para funcionar independe da quantidade de pessoas participantes. Um exemplo, em um grupo o coordenador deverá colar um nome de uma pessoa famosa nas costas dos participantes, sem que eles vejam o que esta escrito, então ganha a dinâmica quem descobrir primeiro o nome que está escrito em suas costas, para ajudá-los eles poderão fazer perguntas entre si como por exemplo 'a pessoa é loira?', mas as respostas só poderão ser sim ou não.

AUTOR DESCONHECIDO

58. DINÂMICA: " CARTA A SI PRÓPRIO"

Objetivo: Levantamento de expectativas individuais, compromissos consigo próprio, percepção de si, auto-conhecimento, sensibilização, reflexão, auto-motivação, absorção teórica.

Material: Envelope, sulfite, caneta.

Procedimento: 20'
Individualmente, cada treinando escreve uma carta a si próprio, como se estivesse escrevendo a seu (sua) melhor amigo (a). Dentre os assuntos, abordar: como se sente no momento, o que espera do evento (curso, seminário, etc.), como espera estar pessoal e profissionalmente daqui a 30 dias. Destinar o envelope a si próprio (nome e endereço completo para remessa). O Facilitador recolhe os envelopes endereçados, cola-os perante o grupo e, após 45 dias aproximadamente, remete ao treinando (via correio ou malote).

AUTOR DESCONHECIDO

59. DINÂMICA: "DA BEXIGA"

Objetivo: Mostrar que nem sempre os caminhos mais fáceis são os melhores, aliás quase nunca. Se precisarem da ajuda de outro diga, que quando não conseguimos vencer algo sozinhos (vícios, frustrações etc.) podemos pedir ajuda a outra pessoa.

Material: bexigas coloridas; fitinha (fita de presente); mini balas; tirinhas de papel com palavras boas e ruins do tipo sucesso, amor, paz, vida eterna, mentira, drogas. Chegue antes para preparar a sala. Coloque uma tirinha de papel com um dizer 'ruim' encha a bexiga e coloque uma fita longa, cole no teto essa bexiga, de forma que fique fácil de pegar, dessa forma vá dificultando as bexigas e 'melhorando' as palavras até a última bexiga, coloque balas junto com a palavra chave, se ninguém alcançar diga que pode pedir ajuda um ao outro.

AUTOR DESCONHECIDO

60. DINÂMICA: "CONSTRUINDO UMA FOGUEIRA"

Objetivo: mostrar a importância do trabalho em equipe

Material: palitos de sorvete ou de dente

Procedimento: separar os participantes em grupos menores de pelo menos 5 componentes. Dar a cada grupo um punhado de palitos e pedir que façam uma fogueira. Cada equipe poderá pegar palitos dos outros grupos, mas deverá proteger os seus. O líder da brincadeira deverá observar e depois ressaltar quem fez o quê em cada grupo e ressaltar os que tentaram fazer tudo sozinhos, os que ficaram só olhando, os que foram tentar pegar palitos dos outros grupos por iniciativa própria e os que souberam liderar e delegar tarefas igualmente. A mesagem é que todas estas atitudes fazem parte da

rotina do trabalho em equipe e cada um deverá analisar-se e pensar no que pode estar melhorando.

AUTOR DESCONHECIDO

61. DINÂMICA: "TOCA DO COELHO"

Objetivo: quebrar o gelo fazendo com que o grupo participe da atividade e principalmente que haja integração entre o mesmo.

Procedimento: formar vários grupos de três pessoas, sendo que dois participantes vão dar as mãos simulando uma toca e o outro participante é o coelho que ficará dentro da toca, num determinado momento o professor ou instrutor da um sinal e todos os coelhos devem trocar de toca, e depois todas as tocas trocam de lugar. Após e num determinado momento o professor ou instrutor fala em voz alta ventania e todos se dispersam como se estivesse ventando.
Após alguns segundos formam novamente grupos de três.

OBS: pode ser aplicado com pequenos e grandes grupos, e o tempo é livre teminando quando todos trocarem de lugar várias vezes.

AUTOR DESCONHECIDO

62. DINÂMICA: "UNIÃO DE UMA EQUIPE"

Objetivo: Essa dinâmica trata de como a união em grupo é importante e como um grande contato físico entre os participantes faz com que haja um grande interação entre os mesmos!

Material: Local amplo

Procedimento: O coordenador orienta a todos a se pegarem pelos braços bem apertados fazendo uma roda, ele sai da roda e tenta entrar, sendo impedido pela união dos braços, mostra que a união impede idéias contrárias. Em seguida pede que dois do grupo o se unam a ele aos braços, ele deixa cair-se pedindo que seus companheiros o segurem, mostrando como um amigo do grupo pode sustentar o outro impedindo que caia!

AUTOR DESCONHECIDO

63. DINÂMICA: "DO ABRAÇO"

Material: cestinha, papel, caneta

Procedimento: Escrever os nomes de todos os participantes que já se conheçam mas que ainda não possuem laços definidos, colocar todos os envelopes em uma cestinha e pedir que todos tirem um papel, quando todos tiverem tirado o papelzinho, solicitar que o primeiro que tirou leia o nome em voz alta da pessoa e uma característica do colega, este que foi chamado levanta-se e dá um abraço no colega, e lê o seu papel e assim por diante.

AUTOR DESCONHECIDO

64. DINÂMICA: " DA CALHA"

Objetivo: Percepção + trabalho em equipe + disciplina

Material: Cortar tiras de cartolina (larga+/- 15cm e 50cm de cumprimento), bolinha pequena e balde

Procedimento: Levar a bolinha até o balde numa tira de cartolina
Dividir a equipe em dois grupos. Marcar um ponto de partida e o tempo (30 seg) para conduzirem a bolinha da partida até o balde (analisar a distância de acordo com o número de participantes) com algumas observações:
Os participantes não poderão deixar a bolinha voltar na cartolina, sempre que isso ocorrer a bolinha volta ao início (largada).
Deverão conduzir a bolinha dentro das tiras de cartolina em formato de calha.
O grupo deverá ter a percepção que ficando um ao lado do outro a bolinha chegará ao balde.
Assim que a equipe chegar a essa percepção, dificultar afastando o balde para mais distante, para que estes percebam a necessidade de sair do lugar e ir para o final colocando a calha ao lado do amigo e assim sucessivamente até que a bolinha chegue ao balde.

AUTOR DESCONHECIDO

65. DINÂMICA: "DO OBJETO PESSOAL"

Objetivo: Comprometimento

Material: Objeto pessoal

Procedimento: Solicitar ao grupo que traga de sua residência qualquer objeto de muito apego (valor emocional). Fazer um sorteio (como se fosse amigo secreto) e troca-se os objetos. O coordenador estabelecerá um período (1 semana) para que um guarde o objeto do outro com muito carinho e troque bilhetinhos a fim de descobrir segredos sobre o colega e o objeto. Na data marcada, estes destrocarão seus pertences contando

um pouco do que descobriram do outro e do objeto deste, além do cuidado especial que tiveram com o objeto.

AUTOR DESCONHECIDO

66. DINÂMICA: "DA CONFIANÇA"

Objetivo: confiança que temos que ter no amigo do trabalho, espirito de equipe e valorização de pessoas.

Material: Espaço físico

Procedimento: Pedir para o grupo de posicionarem um de costas para o outro, mas devem encostar mesmo, ombro a ombro. Em seguida pedir para que cada dupla se abaixe até o chão sem colocar as mãos no chão. Alguns vão cair, outros vão conseguir. Fechar falando da confiança que temos que ter no amigo do trabalho, espirito de equipe e valorização de pessoas.

AUTOR DESCONHECIDO

67. DINÂMICA: "NÃO ESTAMOS SOZINHOS"

Objetivo: Melhorar a confiança nos outros.

Material: Ambientes diferentes e vendas para todos os participantes.

Procedimento: É necessário ajuda para essa dinâmica. Vendar os olhos de cada participante, e conduzí-los até seus lugares sem dizer nada. Se possível descalços. Colocar em seu lugar e tirar as vendas dos olhos. Cada pessoa entra sendo conduzida, sem ver que outros estão vedando. Se possível, colocar obstáculos, algo que pisem sintam a diferença do chão. Depois que todos estiverem em seus lugares o bate-papo é confiança, não estamos sozinhos, sempre tem alguém a nos ajudar a executar tarefas, basta confiar.

AUTOR DESCONHECIDO

68. DINÂMICA: "DO DESAPEGO"

Objetivo: interação do grupo

Material: caixa de bombom, lápis e papel

Procedimento: Selecione números conforme os números de participantes, nesses

números você escolherá o número que será sorteado (o critério será conforme o seu objetivo). Sorteie um embrulho de presente e nele um dizer: _"passe esse presente a uma pessoa a quem você ainda não teve a oportunidade de lhe dizer o quanto ele é importante para as outras pessoas". O que receber o presente fará a mesma coisa, passará a outro e dizer o porquê.

AUTOR DESCONHECIDO

69. DINÂMICA: "DAS FRASES"

Material: Caneta e Papel

Procedimento: Formular frases sobre o tema a ser discutido, em torno de 10 frases afirmativas; certas ou erradas. Distribuir as folhas e solicitar que as pessoas procurem perguntar as colegas se sim ou se não concordam com a afirmativa; somente uma pergunta para cada participante. Cada pessoa vai ser procurada por dez pessoas para responder. Explique que deverá escrever S para sim N para não e o nome da pessoa que respondeu frente da resposta dada para identificar quem respondeu. Diga que quem acabar primeiro grita BINGO! Presenteie com uma caixa de bombom o vencedor e o convide para ficar na frente e ler as frases; as respostas e sua explicação. Quem respondeu também vai explicar a sua resposta ao público. O tema será largamente discutido por todos e o coordenador fará a complementação se for necessário.

AUTOR DESCONHECIDO

70. DINÂMICA: "DA BOLA (BALÃO, BEXIGA)"

Objetivo: Testaremos a atitude de cada participante e sua coragem e se é uma pessoa que corre atrás de seus objetivos.

Material: Bola de festa e Barbante.

Procedimento:
Como funciona: todos participantes devem estar com uma bola de festa (balão, bexiga) amarrado em suas pernas, com um barbante.

Objetivo: os participantes tem que proteger a bola para que não estourem. Informar antes de começar a brincadeira.

AUTOR DESCONHECIDO

71. DINÂMICA: "DO CHEGA MAIS"

Objetivo: O objetivo dessa dinâmica é a aproximação com as pessoas, conquistar confiança e principalmente o respeito.

Material: Espaço físico amplo, cd, aparelho de som.

Procedimento: Os participantes deverão andar soltos pela sala ou espaço, ouvindo uma mú- sica. Haverá uma pessoa comandando, e quando a música pára, pede para o participante procurar um parceiro que esteja usando uma peça de roupa com a cor parecida com a sua, ou usando algum acessório parecido com o seu. Pede para os pares se cumprimentarem com o aperto de mão. Depois, volta a música, andam, pára a musica e sugira outra coisa: quem nasceu em mês par procure um parceiro que nasceu em mês par, impar com impar, assim vai. As mãos deverão estar para trás. Batem bumbum com bumbum. Fazer esta atividade sempre uma parte diferente do corpo sem repetir, e sem repetir parceiros. Quando chegar na última rodada, cumprimentar pelo nariz.

AUTOR DESCONHECIDO

72. DINÂMICA: "DA BEXIGA (BALÃO) DA VITÓRIA"

Objetivo: Desenvolver o espírito de equipe e liderança

Material: bexiga, barbante

Procedimento: Ao fim de alguma apresentação, entrego uma bexiga para cada uma das pessoas em sala, com um barbante preso em seus punhos. Todas as bexigas (balões) estarão escrito VITÓRIA. Falarei a eles: - Cada um de vocês está segurando uma vitória em mãos, no entanto temos apenas um prêmio. Logo vocês têm uma tarefa, devem cuidar da vitória que têm em mãos e estourar a vitória de seus oponentes, a última bexiga que resistir será a única vitoriosa. Só há um detalhe, a vitória que vocês têm em mão não é de vocês, em cada uma das bexigas está o nome de um companheiro de classe de vocês e o premiado será ele e não você. Você apenas o representará, veremos quem seria o melhor procurador...comecem no apito e não se preocupem, o grupo ficará responsável pela limpeza da sala. Eles estourarão e antes que estourem a última, nos apitamos de novo. Sobrará apenas uma, então pediremos que a pessoa estoure sua bexiga e lá estará seu próprio nome, porque: O BOM PROCURADOR É AQUELE QUE CUIDA DA VITÓRIA DOS OUTROS COMO SE FOSSE SUA PRÓPRIA VITÓRIA!!!!! PARABÉEEEEEENS!!!

AUTOR DESCONHECIDO

73. DINÂMICA: "FALANDO DOS OUTROS PELAS COSTAS"

Objetivo: mostrar as pessoas que é muito mais fácil (e errado) falar as coisas pelas costas, do que admitir sua concepção.

Material: pedaços de papel, caneta e fita adesiva.

Procedimento: o orientador cola um pedaço de papel nas costas de cada participante, então, pede para que eles saiam andando pela sala e escrevam uma palavra nas costas de seus colegas, para assim, definir cada um. Ao termino, o orientado diz 'viu como vocês ficam falando dos outros pelas costas?', somente para a maior descontração. Então pede-se para que cada um retire o papel de suas costas, leia suas qualidades ou defeitos escritos (ver como as pessoas lhe enxergam) e guarde consigo para lembrar de continuar com as características boa e tente melhorar as ruins.

AUTOR DESCONHECIDO

74. DINÂMICA: "EU TE AMO"

Objetivo: interagir o grupo e explorar determinada temática. (corpo, cores, formas...)

Material: cadeira

Procedimento: em círculo pedi para que uma pessoa fique no meio do círculo e retire a cadeira. No círculo escolha um membro e diga: _Eu te amo! O outro pergunta _ Porque você me ama? ele responde: _porque você está de blusa, por exemplo. E todos que estiverem de blusa tem que mudar de lugar. Sempre uma pessoa ficará de pé, e assim sucessivamente.

AUTOR DESCONHECIDO

75. DINÂMICA: "CADERNO DOS SENTIMENTOS"

Objetivo: auxiliar o paticipante no relacionamento com o outro e principalmente a controlar e evadir seus sentimentos.

Material: Caderno e lápis

Procedimento: é um caderno onde os alunos fazem uma espécie de álbum, com a diferença que eles vão anotar o que gostam e o que não gostam de fazer ou viver.

AUTOR DESCONHECIDO

76. DINÂMICA: "PINTURA MODERNA"

Objetivo: explorar a criatividade e oralidade do indivíduo.

Material: Folha de papel e 3 tintas primárias

Procedimento: pegue uma folha e pingue três gotas de tintas nas cores primárias, após colocar a tinta dobrar a folha ao meio e espalhar a tinta com a folha dobrada. Em seguida abri-la e tentar dá uma forma ao desenho e exprimir um sentiment ao ver a pintura.

AUTOR DESCONHECIDO

77. DINÂMICA: "DO CORPO HUMANO (AULAS DE CIÊNCIAS)"

Objetivo: interação e trabalho em grupo

Material: folha sulfite, lápis de cor, fita crepe

Procedimento: Para essa atividade o grupo deverá se agrupar em seis equipes. Cada equipe receberá uma folha sulfite e lápis de cor . As equipes deverão desenhar em apenas 10 minutos uma das partes do corpo humano indicadas a seguir:
1º grupo: cabeça e pescoço;
2º grupo: tronco; 3º grupo: braço direito;
4º grupo: braço esquerdo;
5º grupo: perna direita;
6º grupo: perna esquerda.

Finalizada a tarefa, um representante de cada grupo deverá se levantar e colar com fita crepe num painel as partes desenhadas compondo o corpo humano num todo. Em debate coletivo argumentem sobre o resultado do trabalho que as equipes elaboram individualmente.

AUTOR DESCONHECIDO

78. DINÂMICA: "DA CAIXA INVISÍVEL"

Objetivo: Interação

Material: sala (espaço)

Procedimento: Divide-se o grupo em dois e uma pessoa (neutra) fica abaixada simulando estar no interior de uma caixa. Ela não pode se mexer. O orientador faz mímicas em torno

da pessoa abaixada para os grupos imaginarem uma caixa invisível em torno dela. Os grupos devem tentar libertar a pessoa da caixa sem levantá-la. O que eles devem fazer, é ter a idéia de tirar a caixa por cima, mas não devem saber disso até que pensem nessa possibilidade. O ideal é que os grupos criem um verdadeiro mercado de peixe ao tentar imaginar uma saída.

AUTOR DESCONHECIDO

79. JOGO: "MEMÓRIA"

Contém: Peças com letras e peças com palavras (virtudes)

Participantes: Número indeterminado.

Regras: Sentar em roda e dispor as peças viradas para cima. Os participantes terão 1 minuto para visualizarem as peças. Virar então rapidamente todas as peças para baixo, tomando cuidado para não tirar nenhuma peça do lugar. Cada um, na sua vez, tentará encontrar as peças que formam par. (Ex.: letra T - palavra TOLERÂNCIA). Quando conseguir acertar, pega o par para si e joga novamente até que erre e passe a vez. Quando não acertar, passa a vez para o participante seguinte. Ganha o jogo quem tiver mais pares no final.

AUTOR DESCONHECIDO

80. JOGO: "JÁ ACHEI"

Contém: Tabuleiro com palavras e fichas.

Participantes: No mínimo 2 e no máximo 5.

Regras: Destaca-se um do grupo para ficar com o saquinho de fichas. Este responsável distribui 3 fichas para cada participante. Estes, pegarão as fichas e colocarão viradas para baixo sem olhar o que está escrito. Ao sinal do responsável, todos deverão desvirar as fichas e começar a procurá-las no tabuleiro. A medida que for encontrando, vai colocando a ficha em cima. Quem conseguir achar as 3 fichas primeiro grita: "JÁ ACHEI"! A partir daí, ninguém deve colocar mais ficha nenhuma.
O ganhador recolhe as 3 fichas para si e os outros participantes recolhem somente as que conseguiram colocar até o momento em que o ganhador gritou. Exemplo, se ele conseguiu colocar só uma, recolhe essa ficha e as outras duas voltam para o saquinho do responsável. Assim, segue o jogo. Vence quem terminar o jogo com mais fichas.

AUTOR DESCONHECIDO

81. JOGO: "CARTAS"

Contém: Cartas de palavras e cartas com conceitos referentes às palavras.

Participantes: No mínimo 3 e no máximo 6.

Regras: Distribuir uma carta para cada participante. O jogador deverá formar pares com as cartas da sua mão e vai descendo no chão ou na mesa para que todos vejam se está correto. Depois que já desceram os pares possíveis, começa um comprando uma carta do outro tentando formar pares e ir descendo.
Neste jogo há uma carta sobressalente, o curinga. O jogador que tiver com esta carta deverá fazer de tudo para conservá-la consigo, pois vence quem acaba com ele.

OBS: Este jogo é semelhante ao jogo do "Mico Preto". Só que no jogo do "Mico Preto" perde quem fica com ele e neste jogo, vence quem fica com a carta que está sobrando. A carta do CORINGA pode ser representado pelo desenho do pé, da caretinha, do coração ou outro qualquer.

AUTOR DESCONHECIDO

82. JOGO: "BINGO DAS VIRTUDES"

Contém: Cartelas, fichas e algo para marcarem (tentos, feijões...)

Participantes: Dependerá do número de cartelas variadas que o jogo terá.

Regras: Destacar um para ficar responsável pelo saquinho com as fichas. Ele ditará e os outros marcarão em suas cartelas. Vence quem encher a cartela primeiro.

OBS: Este jogo segue as regras do Bingo Comum.

AUTOR DESCONHECIDO

83. JOGO: "TESTE SEUS CONHECIMENTOS"

Contém: Roleta de letras, dado com comandos, cartelas de letras, ampulheta e tentos.

Participantes: No mínimo 2 e no máximo 6.

Regras: Inicialmente, cada jogador recebe uma cartela de letras. Um participante começa jogando o dado. (Este dado deverá ter as 6 faces com os comandos: HISTÓRIA ou ESPÍRITO MISSIONÁRIO, VIRTUDE, DEFEITO, OBRA DE DEUS, OBRA DO

HOMEM). Depois de jogar o dado, roda a roleta e vê a letra sorteada. O jogador terá um minuto marcado pela ampulheta para dizer o que foi pedido. Exemplo: Ele jogou o dado e caiu: ESPÍRITO MISSIONÁRIO. Rodou a roleta e parou na letra A. Ele poderá dizer: Atos.
Se acertar dentro do prazo da ampulheta, deverá marcar as letras da palavra que falou na sua cartela:
A B C D E F GH I
J K LM N O P Q R
S T UV W X Y Z

Depois de marcar, passa a vez para o próximo jogador. Vence quem no final tiver a cartela mais cheia.
Outro exemplo: No dado: VIRTUDE Na roleta: P Ele poderá dizer: PACIÊNCIA
Outro exemplo: No dado: HISTÓRIA ou LIVRO ESPÍRITA Na roleta: O Ele poderá dizer: O Carneirinho revoltado ou O Livro dos Espíritos, etc.
Se não conseguir lembrar ou não souber, terminado o tempo marcado pela ampulheta, passa a vez para o próximo jogador.

OBS: Este jogo deverá ser aplicado à uma turma que já freqüenta a Evangelização há algum tempo.

AUTOR DESCONHECIDO

84. PULO GIGANTE

Dois jogadores têm de trazer duas cadeiras até uma linha de meta, que dista vários metros do ponto de partida, sem que coloquem nem as mãos nem os pés no chão. Uma hipótese de resolver a situação é saltitar cuidosamente cada um deles em sua cadeira. Outra, é encontrarem uma estratégia cooperativa, deslocando-se sobre as cadeiras (avançam uma cadeira, passam os dois para cima desta, etc). O jogo pode ser repetido aumentando o número de jogadores e de cadeiras.

AUTOR DESCONHECIDO

85. JOGO: "NAS PEGADAS DE JESUS"

Contém: Tabuleiro com trilha (desenho de nome "NpegMestr"), peões, dado e cartas.

Nota: O tabuleiro, basta imprimir o desenho e se desejar o ampliar em cartolina, os peões podem sem confeccionados em forma de cone (com mesmo formado de chapeuzinhos de aniversário), ou usados peões de jogos de ludo, e o dado é comprado

em lojas especializadas ou lojas de artigos de R$1,99)

Participantes: No mínimo 2 e no máximo 4.

Regras: Colocar as cartas num monte virado para baixo. Jogar o dado e andar quantas casas for estipuladas. Se o pião, parar numa casa marcada (colorida), o jogador deverá tirar uma carta do monte e passar para a Evangelizadora. Esta, deverá ler para ele a questão proposta. Conforme sua resposta, ele avançará ou retornará, de acordo com o comando da carta. Vence quem chegar ao final primeiro.

OBS: Este jogo deverá ter a participação da Evangelizadora, pois ela terá o discernimento para julgar as respostas dos participantes e também o jogador não poderá ver o número de casas que avançará ou retornará que já está escrito na carta, pois isso influenciará em sua resposta.

AUTOR DESCONHECIDO

86. INDIFERENÇA

Distribua uma folha de papel para cada participante e uma caixa de giz de cera. Mande cada um fazer um desenho. Escolha o tema. Atribua o tempo de quinze minutos. Todos irão buscar o melhor de si. Vão caprichar e tentar fazer o desenho mais perfeito da face da terra, superando o do colega. Ao final do tempo, simplesmente mande cada um amassar e jogar fora o seu desenho.

OBSERVAÇÃO: Você poderá ser massacrado, pois todos vão ficar atônitos, incapazes de aceitar o fato de que se desdobrarem no exercício da tarefa e ficar sem a sua atenção. Mas não é assim que fazemos quando não damos atenção devida ao cliente? Aos colegas? Aos nossos filhos quando tentam nos mostrar algo e ficamos impassíveis? Por que vão querer tratamento diferente agora?

AUTOR DESCONHECIDO

87. AUTÓGRAFOS

Cada participante recebe uma folha de papel em que deverá, ao sinal de comando, conseguir o maior número de autógrafos de seus colegas, no tempo de 1 (um) minuto. Não vale autógrafo repetido. Após esse minuto, o facilitador solicita que os participantes identifiquem os fatores que dificultam a realização do objetivo do jogo (conseguir os autógrafos dos colegas). Depois desse debate, inicia o segundo tempo, dando mais 1 (um) minuto para que os participantes coletem os autógrafos, mas antes de iniciar o

segundo tempo, solicita que todos parem para pensar juntos. No final, questiona sobre os fatores que facilitam o jogo. A comparação dos fatores, os que dificultam e os que facilitam, mostrará que o grupo iniciou a tarefa em conflito e depois, utilizando a cooperação, conseguiu realizar a tarefa.

AUTOR DESCONHECIDO

88. DANÇA DAS CADEIRAS

Colocar em círculo um número de cadeiras menor que a metade do número de participantes. Em seguida propor o objetivo comum: terminar o jogo com todos os participantes sentados nas cadeiras que sobrarem. Colocar música para todos dançarem. Quando a música parar, TODOS devem sentar usando as cadeiras (e os colos uns dos outros). Em seguida o facilitador tira uma ou duas cadeiras (e assim sucessivamente).
Ninguém sai do jogo e a dança continua até nova parada (e assim por diante). Os participantes vão percebendo que podem se liberar dos velhos, desnecessários e bloqueadores "padrões competitivos". Na medida que se desprendem dos antigos hábitos, passam a resgatar e fortalecer a expressão do "potencial cooperativo" de jogar e viver. O jogo prossegue até restar uma cadeira, ou mesmo sem cadeira (vai até onde o grupo desejar).

AUTOR DESCONHECIDO

89. SEGUINDO O CHEFE

Divida a turma em grupos de cinco participantes, colocando-os sentados no chão. Cada grupo terá como tarefa desenhar um barco utilizando uma folha de papel e um lápis, sendo que cada participantes só poderá fazer uma ação de cada vez, passando em seguida o lápis para outro participante (exemplo: 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.

A tarefa de desenhar o barco deve ser feita em cinco minutos. Após, o facilitador deve debater as dificuldades encontradas, os desafios superados e as formas de cooperação colocadas em prática.

AUTOR DESCONHECIDO

90. ILHA DESERTA

Os participantes formam uma roda, pondo-se de pé em cima de cadeiras ou bancos. Estes representam ilhas desertas no meio do oceano. Informa-se os jogadores que o objetivo é disporem-se segundo a ordem alfabética dos seus primeiros nomes, a partir de um ponto da roda. No entanto a deslocação de uma ilha para a outra tem uma regra: aquele oceano tem tubarões e outros animais marinhos perigosos, pelo que ninguém deve tocar no chão.

AUTOR DESCONHECIDO

91. PUZZLE DA PAZ

Pedir ao grupo para pintar um grande cartaz em cartão ou cartolina, sobre o tema "Paz", que poderá ter vários metros de comprimento. Cortar este cartaz em pedaços, de forma a criar um puzzle de peças grandes. Colar um pouco de fita de velcro detrás de cada uma destas peças. Depois das peças serem baralhadas e distribuídas pelos participantes, pede- se para que estes as disponham numa superfície coberta de tecido (onde as peças adiram), de modo a completar corretamente o cartaz.

AUTOR DESCONHECIDO

92. SOMOS TODOS VENCEDORES

Marcar uma pequena área no chão com uma cor ou um contorno. Esta área é uma ilha e os participantes são nadadores que precisam alcançá-la para serem salvos. O objetivo do jogo é encontrar uma solução que permita salvar o maior número possível de nadadores e, para isso, é necessário que nenhuma parte do seu corpo esteja na água. Com um giz pode-se ir reduzindo a área correspondente à ilha e ir repetindo o jogo.

AUTOR DESCONHECIDO

93. DUAS ILHAS

Marcar no chão o contorno de duas áreas que irão representar duas ilhas (ou dispor dois tapetes no chão), distanciadas de uns 3 metros. Dividir os participante por estas duas áreas. A cada grupo atribui-se uma tábua (ou cartão) de cerca de 25 cm de largura por um metro e meio de comprimento. Explica-se aos jogadores que em cada uma das ilhas há só um determinado tipo de alimento e que os seus habitantes estão saturados de comer sempre o mesmo, por isso querem trocar de ilha. Porém, não existe nenhuma ponte ligando as duas ilhas e elas são demasiado distantes para se nadar de uma para a outra. Pede-se aos jogadores para se deslocarem todos da ilha onde estão para a outra, usando as tábuas como pontes, sem caírem na "água". Se alguém cai na "água" terá de voltar ao ponto de partida. Dar uma corda aos jogadores e pedir que encontrem

outras estratégias para resolver a situação. Criar uma terceira ilha a cerca de 5 metros de distância da anterior. Repetir o jogo.

AUTOR DESCONHECIDO

94. ATRAVESSAR A PONTE

Dispor uma tábua de 25 cm de largura e alguns metros de comprimento a alguns centímetros do chão. Distribuir os jogadores de pé sobre a tábua (o número de jogadores depende do comprimento da tábua). Dividi-los ao meio e atribuir uma t-shirt, um boné ou uma fita de cor que os diferencie em dois grupos: os da metade direita e os da metade esquerda da ponte. Pedir para que, sem pôr o pé no chão, os jogadores se desloquem sobre a ponte de modo a que, os que estão na metade esquerda passem a ocupar a metade direita e vice-versa.

AUTOR DESCONHECIDO

95. TRANSPORTE SEM MÃOS

Os jogadores juntam-se aos pares. Cada par deve transportar ou passar a outro par um mínimo de quatro objetos diferentes, mas sem utilizar as mãos (só ao princípio, quando se pega no objeto). Podem-se utilizar objetos diversos, desde naturais como frutas (laranjas, maçãs, etc.) até objetos manufaturados como arcos, blocos de esponja, bolas, etc. As estratégias de transporte também são livres: caminhar dois a dois com o objeto frente a frente; ombro com ombro; peito com peito; traseiro com traseiro; etc. Logo que os objetos tenham sido passados, trocam-se os pares e continua-se o jogo. O jogo pode realizar-se depois com grupos de mais elementos e também se podem introduzir novas regras.

AUTOR DESCONHECIDO

96. LEVANTAR BALÕES

Depois de encher um conjunto de balões com ar, pede-se aos participantes para formarem um grupo de três elementos. O objetivo é que os jogadores mantenham fora do chão o maior número possível de balões quando soar uma campainha (2 ou 3 minutos depois do jogo começar). A estratégia pode ser dinâmica, tocando continuamente nos balões para que se mantenham no ar, ou mais estática, encontrando uma forma de os segurar entre os participantes. O jogo pode ser repetido com outros elementos e com maior número de participantes.

AUTOR DESCONHECIDO

97. CARROSSEL

Para este jogo é necessário haver um número de participantes de quatro em diante. Os jogadores formam um círculo alternando um de pé com um deitado. Os que estão deitados unem os pés no centro do círculo, agarram as mãos dos que estão em pé e esticam-se levantando as costas a uns 30 cm do chão. O carrossel começa então a dar voltas numa só direção; os jogadores suspensos mantêm os corpos rígidos e vão sendo arrastados pelos companheiros que giram sempre na mesma direção. Ao princípio o carrossel vai lentamente, ganhando velocidade progressivamente. Ao fim de algum tempo, invertem-se os papéis

AUTOR DESCONHECIDO

98. SEM PRECONCEITO

Este é um jogo que favorece a quebra de barreiras entre as pessoas. Dispõe-se o grupo numa roda onde cada elemento está voltado para as costas do que está à sua frente. Ao sinal, começam todos a cantar e a andar (dançando) ao ritmo de uma canção escolhida. Cada vez que aquela termina (ou chega a um refrão), o educador indica ao grupo uma nova ação que devem realizar em simultâneo com o andar, repetindo-se até nova ordem ser dada. As ordens podem ser, por exemplo, pôr as mãos na cabeça do elemento da frente, agarrar os seus joelhos, os ombros, a cintura, o umbigo, etc. Ao chegar a esta fase o educador manda unir as pontas dos pés com os calcanhares do da frente. Logo, sem mudarem de posição, manda agarrar o umbigo do que está adiante do da frente; o jogo pode continuar dando outra volta sem mãos e, mesmo, se o grupo ainda se mantém de pé, pode ser sugerido que dêem a volta na mesma posição, mas a andar para trás.

AUTOR DESCONHECIDO

99. COOPERAÇÃO COM LETRAS

Os jogadores trabalham aos pares ou em grupos de 3. Pede-se aos jogadores para formarem letras, verticalmente ou horizontalmente, com o corpo de pé, de joelhos ou deitados no chão. Tentar formar palavras com todos os participantes - que tal a palavra "cooperação"?

AUTOR DESCONHECIDO

100. JOGO DAS VIRTUDES

Com todos sentados em círculo, o educador inicia uma introdução que deve fazer os participantes refletirem sobre o velho hábito de falar mal e reparar sempre nos defeitos dos outros, mesmo nos amigos e parentes: estamos sempre ressaltando o mau-humor

da esposa, a avareza do pai, o egoísmo da irmã, a preguiça da namorada, a vaidade... enfim, quase sempre reparamos muito mais nos defeitos do que nas qualidades. Por uma questão de hábito os defeitos aparecem muito mais que as qualidades. Pois bem, nesse momento faremos um "exercício" para começar a mudar esse velho hábito, pois iremos falar apenas de VIRTUDES, e nunca de defeitos. Cada um recebe papel e caneta, onde anotará a principal virtude ("qualidade") que acha do companheiro sentado à sua direita, sem identificar a pessoa, apenas colocará a "qualidade", por exemplo: "honestidade" e não "honesto" / "simpatia" e não "simpática" / "coragem" e não "corajosa", e assim por diante. Os papéis serão dobrados, recolhidos e misturados. O educador então começa a ler as virtudes e os participantes tentarão identificar quem assume melhor aquelas características. O mais votado recebe o papel e guarda até o final do jogo.

Detalhe: nessa hora aquele que escreveu não revela o que foi escrito. Quando todos os papéis forem distribuídos cada um deve dizer como se sentiu, sendo identificado por aquela característica: se concorda ou não que ela seja sua carac- terística mais marcante. Aí sim o companheiro do lado revela o que escreveu dele e justifica. Após todos serem identificados, o educador ressalta a importância de nos habituarmos a enxergar as virtudes, aceitar defeitos e viver em harmonia com o mundo.

AUTOR DESCONHECIDO

101. CAIXA DE SEGREDOS

O educador coloca uma caixa fechada, como uma urna com o seguinte cartaz na frente: "Você acha certo duas pessoas da mesma seção namorarem? (ou qualquer outra pergunta dentro do assunto que deseja que seja desenvolvido) Dê sua opinião ou faça uma pergunta." Como os jovens podem ficar envergonhados, além do estímulo por parte do educador, eles já podem ter elaborado algumas perguntas, questões que já estejam dentro da caixa. Após todos escreverem, a urna é aberta e discute-se os comentários e perguntas feitas.

Local: silencioso

Material: urna, papel, canetas.

AUTOR DESCONHECIDO

102. CABO DA PAZ

Objetivo: Estimular a participação de todos os componentes do grupo de forma cooperativa; desenvolver o autocontrole para atuação em equipe; perceber o que vem a ser "espírito de equipe".

Desenvolvimento: Divida o grupo em duas equipes. Demarque um círculo de aproximadamente 60 cm de diâmetro e posicione-se no centro do círculo. Divida as equipes, uma a direita, outra à esquerda. A tarefa das equipes é puxar a corda como em um cabo de guerra até o saco arrebentar e liberar a surpresa no centro do círculo. Se o conteúdo do saco cair fora do círculo, todo o conteúdo do saco será do educador.

Material: cordas grandes; 01 saco plástico preto ou de qualquer outra cor opaca (não serve transparente); Bom-bons, balas ou qualquer outra prenda em igual número ao de participantes.

AUTOR DESCONHECIDO

103. NÓS HUMANOS

A partir dos 7 anos.

Objetivo Geral: Estímulo ao raciocínio e ao trabalho em equipe.

Objetivo Específico: Desmanchar um nó feito com pessoas.

Material: Nenhum.

Como aplicar: Todos os participantes formam um círculo dando as mãos. Cada um verifica quem está à sua direita e à sua esquerda. Isto é muito importante, pois pode haver confusão depois, portanto, peça que cada um fale alto para si e para os outros: "João está à minha direita e Ana, à minha esquerda", etc. Diga para soltarem as mãos e caminharem pelo espaço, aleatoriamente, até ouvirem um sinal (palma ou assobio). Ao ouvi-lo, todos param EXATAMENTE ONDE ESTÃO. Agora, sem sair de suas posições, deverão dar sua mão direita para quem estava à sua direita e sua mão esquerda para quem estava à esquerda. Vai se formar um nó de pessoas, e deverá ser desfeito, voltando o círculo à posição inicial, sem que ninguém solte as mãos.

AUTOR DESCONHECIDO

104. BASQUETINHO

Objetivo do Jogo: Fazer o maior número possível de pontos em um determinado tempo através da conversão de cestas.

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 7x7 m; 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: O jogo 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 atrelado 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 educador 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 educador 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 educador 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 educador 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 arriscar acertar umas cestas? Lá vai a primeira bola...Viva!!! Acertamos! 50 pontos!

AUTOR DESCONHECIDO

105. AMIGOS DE JÓ

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.

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. 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 caxan- Gá.” : 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 educador 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 educador 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.

AUTOR DESCONHECIDO

106. DOMINÓ TODOS NÓS

Objetivo do Jogo: Todos os jogadores são um time tentando fazer com que o menor núme- ro 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 pes- soas 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 jogado res 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.

AUTOR DESCONHECIDO

107. ESTAMOS TODOS NO MESMO SACO

Objetivo do Jogo: Todos os participantes deverão percorrer um determinado caminho juntos dentro de um saco gigante.

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? Dê boas risadas e aproveite bastante!

AUTOR DESCONHECIDO

108. NA PAREDE

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 educadores 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 pode 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 seqüência. 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 a habilidade dos jogadores que podem terminar o jogo

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

AUTOR DESCONHECIDO

109. TROCA DE PALAVRAS

Objetivo do Jogo: Encontrar soluções para os problemas recebidos pelos grupos.

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 recriado 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 reflexão 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 reflexão e da cooperação para a solução de conflitos.

AUTOR DESCONHECIDO

110. KARA-PINTADA

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

Propósito: Este jogo facilita o estabelecimento de corretas relações humanas através de: sensibilização para suas próprias motivações pessoais; integração do grupo através da revelação do eu ideal de cada um; auto-percepção através da reflexão sobre as diferenças entre a sua pintura e a complementação do outro; relacionamento interpessoal através da comunicação não verbal.

Recursos: música: Kitaro - Mandala. Kits de pintura facial para crianças, um para cada 2 participantes. 1 espelho por participante. Lenços umedecidos para limpeza do rosto.

Número de Participantes: de 8 a 30.

Duração: 30 minutos, com processamento.

Descrição: Sentar os participantes em círculo, cada um com um espelho e o material de pintura à mão. Este é um jogo de comunicação não verbal, portanto vamos manter silêncio, certo? Sentem-se confortavelmente com as costas eretas e respirem profundamente por três vezes. A cada vez que você respira, você vai ficando mais calmo, tranqüilo e relaxado. Sinta a sua respiração e se sintonize com ela. --- 30 s --- Agora, imagine uma tela em branco na sua cabeça. Nesta tela, vai passar uma reportagem. Esta reportagem vai ser sobre a maior felicidade que você já teve na vida. Lembre-se desse fato, e o veja passar como um filme na tela em sua cabeça. --- 30 s --- Agora, conforme o filme estiver passando, veja a sua própria face na tela... Veja o que você expressa, como seus olhos irradiam felicidade, amor e paz. Veja o seu sorriso, a sua testa, seu queixo, suas bochechas. E veja que na sua face existe o melhor que você pode dar para o outro... ---30 s --- Agora que você viu como a sua cara pode irradiar o que você tem de melhor para dar, você vai imaginar como seria pintar este melhor na sua cara. E quando estiver pronto, você vai abrir os olhos, levantar, e em silêncio fazer essa pintura na sua cara. Lembre-se de ficar em silêncio, concentre-se em si mesmo. --- 5 min --- Agora, ainda

em silencio, 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 para 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 umedeci- dos, ou ficar pintados mesmo, se tiverem gostado muito. Se forem limpar, limpem agora... ---1 minuto. --- Agora, vocês têm 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

AUTOR DESCONHECIDO

111. TRAVESSIA

Como a vida é um mar de rosas, margaridas, violetas e outras mais e se, estamos todos 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.

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

Número de Participantes: A partir de 10 anos. Para grupo de até 40 pessoas dividas 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", pedir que os tripulantes de toda a "esquadra" se coloquem em ordem alfabética. Respeitando as mesmas regras utilizadas na "Travessia". Depois de todo esse trabalhão em equipe, que bom se déssemos um mergulho na cooperação. O que você acha? Peça que todos dêem as mãos e pulem juntos das cadeiras até o chão. Vai ser muito refrescante. Para facilitar o desafio para grupos mais jovens ou, na falta de cadeiras, podemos substituir as mesmas, por folhas de jornal abertas e estendidas no chão. No caso de um grupo menor podemos montar 3 navios ao invés de 4. É muito interessante também se possível, utilizar músicas que falem do tema (ex.: Como uma onda no mar - Lulu Santos). Porque com certeza nada do que foi será, do jeito que já foi um dia

AUTOR DESCONHECIDO

112. TARTARUGA GIGANTE

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

Objetivo do Jogo: Mover a tartaruga gigante em uma direção.

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

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

Número de participantes: Mínimo de 3, máximo de 8 por tapete.

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

Descrição: O grupo de crianças engatinha sob a "casca da tartaruga" e tenta 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.

AUTOR DESCONHECIDO

113. CESTA DE FRUTAS

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 parti cipantes, isto é, para um grupo de 30 pessoas, o tempo estimado é de 30 a 45 minutos, no máximo, para a 1a e 2a fases , mais 15 a 20 minutos para a representação final. Etapa 1 – O educador 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 educador recolhe todos os papéis, e faz a leitura, para verificar quais são as frutas da preferência do grupo, se há repetições, e propõe as regras da dinâmica. Etapa 2 - Redistribuir os papéis com os nomes das frutas para cada participante. A

tarefa para os participantes agora é a seguinte: Cada participante deve criar um gesto e um som para a sua fruta, procurando fazer gestos bem amplos, descontraídos e pouco comuns em seu dia a dia - para apresentar para todos do grupo. O educador diz: a) Toda vez que eu apontar para uma pessoa, esta deverá ficar em pé, ir para o centro do círculo, dizendo o seu nome no mínimo 3 vezes, e ao chegar ao centro - fazer sua representação e trocar de lugar com um outro participante. b) Ao fazer isto deve dizer uma tarefa para este colega executar, enquanto ele muda para um outro lugar. c) Quando eu disser cesta, todos devem trocar de lugar, fazendo os sons de suas frutas, mas....sem pressa. d) Deve salientar que não há necessidade de se ter pressa nesta troca de lugares, respeitando o outro e apreciando o seu som. e) Estimule os participantes a não repetir gestos ou sons. Etapa 3 - Quando todos já tiverem realizado o exercício, o educador, solicita que "as frutas" se reúnam em grupos de 4 ou de 6 pessoas para criar o "Coral Fruto-Cooperação ". Este é um momento de criatividade e de descontração para todos e de grande alegria no grupo. Para esta fase dar o tempo de 10 minutos, no máximo, para preparar o Coral e apresentar em 5 minutos. Etapa 4 - Ao final ler um texto ou poema sobre cooperação/ comunicação refletindo sobre o exercício realizado.

Dicas: Este exercício pode também ser usado como vitalizador durante as atividades, treinamentos, laboratórios, especialmente quando o grupo estiver cansado, ou sentado du- rante 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, Zôo de idéias. Pode ocorrer de se ter algumas frutas repetidas. Quando isto acontecer, o educador 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.

AUTOR DESCONHECIDO

114. TIPOS HUMANOS

Reunir muitas revistas com gravuras representando seres humanos em diferentes tamanhos, posições, posturas. Os educandos devem ser estimulados a formar conjuntos com atributos comuns, percebendo a distinção entre pessoas louras, morenas, pretas, ruivas, altas, baixas, magras, gordas, velhas, crianças, jovens, de pé, sentadas, deitadas, e discutir em classe o tipo físico das pessoas, suas atitudes, desassociando estereótipos e trabalhando eventuais preconceitos. Devem associar a postura das pessoas a possíveis atitudes e colocar em discussão a tendência que revelamos em antecipar julgamentos. É

importante que o educador seja, em sala de aula, um mediador, ouvindo os educandos e permitindo que alcancem suas próprias conclusões.

AUTOR DESCONHECIDO

115. CARINHAS

Desenhar círculos em folhas de papel e deixar aos educandos lápis de cera ou canetas hidrocor. os educandos devem desenhar nos círculos os olhos, o nariz, as orelhas e as bocas nas caras, mas fazê-lo segundo estados de ânimo das pessoas, relatados pelo educador (por exemplo: Luciana perdeu um amigo e está triste, como seria o rosto de Luciana?), e muitas outras situações análogas.
O objetivo essencial da atividade é levar o educando a perceber suas próprias emoções e poder, progressivamente, fazer "leituras" de sentimentos em si mesmo e em outras pessoas.

AUTOR DESCONHECIDO

116. CRACHÁS

Os educandos devem confeccionar crachás em pedaços de cartolina onde, além do nome e da maneira como gostariam de ser chamados, escrevam algumas sentenças que expressem seus gostos e seus sentimentos. Exemplo: Nome...; Gosto de ser chamado de...; Fico contente sempre que...; Nada me aborrece mais que...; Meu maior sonho na vida é... Esses crachás devem ser usados em uma atividade pouco rotineira ou mesmo em um dia específico e os educandos devem circular pela sala com os mesmos. Ao final é indispensável um círculo de debates, onde cada educando expresse sua impressão sobre a atividade e, principalmente, revele suas descobertas. O educador não deve permitir que nas aulas seguintes os elementos dessa atividade sejam esquecidos. Deve ser um ponto de maior aprofundamento interpessoal dos educandos e como tal ser continuamente explorado.

AUTOR DESCONHECIDO

117. SINAIS DE TRÂNSITO

O educador deve montar um mural na sala de aula contendo o retrato de cada um dos educandos e abaixo do mesmo seu nome. Ao lado desse mural uma caixa com inúmeros círcu- los nas cores verde, amarela e vermelha, com lixas no verso para sua fixação no mural (caso seja revestido de feltro) ou então tachinhas para que essas figuras geométricas sejam fixadas no mural. Os educandos devem ser orientados a perceber seus estados de emoção e, todo dia, ao entrar na sala escolham uma das cores da caixa para fixar embaixo de seu nome (verde = estou ótimo, feliz, entusiasmado; amarelo =

estou com uma sensação de apatia, indiferença, conformismo; vermelho = estou muito aborrecido, chateado, inseguro). O educando deve Ter ampla liberdade para falar ou não de seu estado emocional e o educador, dependendo do grau de afetividade com que se relaciona com os educandos, pode procurá-los, independentemente da cor colada no mural, para falar desse estado de emoção. Procurar apenas os "vermelhos" pode atrair uma atenção especial e educandos forjarem situações para serem notados.

AUTOR DESCONHECIDO

118. QUESTIONÁRIO

O educador deverá aplicar um questionário para avaliar a consciência emocional do aluno, com o objetivo de identificar os quadros emocionais existentes na classe. Exemplos de questões (ajustando-as ao nível etário e ao universo vocabular do educando): a) Como reage quando vê um amigo ou um adulto perder a calma e tornar-se agressivo?; b) Em situações muito tensas, quais costumam ser suas reações?; c) Quais as circunstâncias que o dei- xam inteiramente "fora de si"?; d) Em quais situações vive estados de medo? ... felicidade? ... tristeza? ... esperança?; e) Na sua opinião, qual a diferença entre alegria e felicidade?; f) É capaz de perder horas de sono por causa de alguma grande preocupação?; g) Consegue falar de seus sentimentos para outras pessoas? Quais pessoas?; h) Quais fatos, ocorridos com outras pessoas, o(a) fazem sofrer sinceramente? i) Você se acha uma pessoa muito querida em sua casa? E na escola?; j) Você seria capaz de matar um animal pequeno, sem qualquer sentimento?; k) Sei, com clareza, quem eu amo e sei, também com clareza, quem me ama?; l) Como você não sabe dizer "não", muitas vezes faz coisas que detesta?; m) De zero a dez, a nota que dou para minha timidez é...; n) Situações que me deixam muito aborrecido são as que...; o) Toda vez que tenho que tomar importante decisão, sinto...; p) Como você se apresenta ao aceitar e manifestar carinho?; q) Qual sua capacidade em acei- tar afirmações, mesmo negativas, sobre suas emoções?; r) Como você se apresenta ao pedir e ao aceitar desculpas de outras pessoas?; s) Você é uma pessoa que, sem ajuda, consegue encontrar motivos suficientes para o que necessita fazer?; t) Como você administra uma situação muito frustrante? - As respostas devem levar à construção de um Perfil Emocional do educando, progressivamente alterado e permanentemente analisado pela equipe encarregada de trabalhar a educação moral.

AUTOR DESCONHECIDO

119. CAIXA DE CORREIO

Uma caixa de sapatos com uma abertura, que será a caixa de correio. Os educandos são trabalhados para que escrevam suas queixas e seus problemas e depositem, anonimamente, na caixa de correio. Periodicamente o educador abre a caixa de correio e lê as queixas e os

problemas apresentados, colocando em debate eventuais propostas para solucioná-los. É importante que a atividade se desvie de queixas de natureza material para as de natureza emocional, propiciando um clima de mais agudo auto e mútuo conhecimento e para uma aberta discussão sobre problemas que envolvem as relações interpessoais entre os educandos e, eventualmente, seus educadores e funcionários da escola.

AUTOR DESCONHECIDO

120. RÓTULOS

Preparar um conjunto de etiquetas gomadas para cada grupo. Essas etiquetas devem conter, com letras bem visíveis, as palavras [SOU SURDO(A) – GRITE] / [SOU PODEROSO(A) – RESPEITE] / [SOU ENGRAÇADO(A) – RIA] / [SOU SÁBIO – ADMIRE] / [SOU PREPOTENTE - TENHA MEDO] / [SOU ANTIPÁTICO(A) – EVITE] / [SOU TÍMIDO(A) – AJUDE]. Formar gru- pos de cinco a sete educandos e sugerir que, durante 5 minutos, discutam um tema polêmico qualquer, proposto pelo educador. Avise que, entretanto, na testa de cada um dos integrantes do grupo será colocada uma etiqueta (rótulo) e que o conteúdo da mesma deve ser levado em conta nas discussões, sem que seu possuidor, entretanto, saiba o significado. Com os rótulos na testa, os grupos iniciam a discussão que torna-se, naturalmente, inviável. Ao final do tempo, solicitar que os grupos exponham suas conclusões que é, entretanto, impossível. Após essa tentativa os alunos devem retirar a etiqueta e debater as dificuldades que os muitos rótulos que recebemos impõem a relações mais profundas. A estratégia permite aprofundar os problemas de comunicação e relacionamento impostos pelos estereótipos e pelos preconceitos.

AUTOR DESCONHECIDO

121. RESPOSTA SORTEADA

Os educandos devem estar sentados em círculo e o educador lembra-lhes que cada educando pode não responder a questão sorteada ou, apenas uma vez, tentar trocá-la por outra. Iniciada a atividade, sorteia o nome de um educando e este deve tirar uma das folhas das questões diagnósticas e respondê-la, assim como argüições do educador e de seus colegas e assim por diante até que todas as questões tenham sido respondidas. Um círculo de debates fecha a atividade com o objetivo de perceber o alcance da comunicação e da empatia. Exemplos de questões diagnósticas: Quem sou eu/ O que não gosto em mim/ Meu lado melhor/ O que mais e menos admiro em outras pessoas/ O que eu mudaria em mim, se pudesse/ O que se espera de um amor/ Só o amor dá direito a ele/ Coisas que me deixam inseguro/ Pessoas que admiro.

AUTOR DESCONHECIDO

122. RELATÓRIO

Os educandos recebem uma folha com a relação de 6 itens indicativos de sua estrutura emocional. Devem responder com absoluta sinceridade e, em aula, o educador sorteia cada um dos itens e verifica quem, entre os educandos, gostaria de falar a respeito, abrindo um espaço para debates com todos os demais sobre essas formas de conduta. É importante destacar que o papel do educador não é "corrigir" as apresentações, mas ouvi-las e indagar aos participantes opiniões e conclusões a respeito das mesmas. Alguns itens do Relatório: a) Sou vítima (ou sou agente) do jogo do poder?; b) Sinto-me (ou não) manipulado em algumas circunstâncias?; c) Uso (ou não) a mentira em poucas circunstâncias?; d) Respeito os sentimentos dos outros (ou não) e sinto que nem sempre respeitam os meus?; e) Sei (ou não sei) pedir desculpas e sei (ou não sei) substituir minhas idéias por outras superiores?; f) Sei (ou não sei) aceitar desculpas e "esquecer" erros em outras pessoas?

AUTOR DESCONHECIDO

123. LEILÃO

Os educandos, sentados em círculo, recebem cem pequenas folhas de papel onde estão registrados valores de R$1,00. Cada educando receberá o equivalente a 100 Reais. São orientados a participar de um leilão, onde pagarão valores que julgarem coerentes para cada uma das "qualidades" que serão leiloadas pelo educador. Os educandos sabem que serão leiloadas "de cinco a oito" qualidades, sem saber quais são. Iniciada a atividade, o educador, literalmente, promove um leilão das "qualidades" que vai extraindo de uma sacola. Pode iniciar o leilão, indagando quanto pagam por "amizade", coloca depois em leilão a "família"; pode prosseguir colocando à venda "férias", "automóvel", "esportes", "religião, "amor cor- respondido", mudança de casa", "viajar para o exterior" e inúmeras outras. Deve-se levar o educando à reflexão sobre a hierarquia dos valores que considera essenciais ou que considera supérfluos. Um círculo de debates é indispensável para dar oportunidade de proposições por parte dos participantes e, se julgar válido, o educador pode sugerir outras qualidades e solicitar que os educandos distribuam seus reais de maneira a classificá-las por sua importância pessoal.

AUTOR DESCONHECIDO

124. MOTIVAÇÃO

Os educandos devem estar sentados em círculo. No quadro, relação de alguns fatores de motivação abaixo relacionados. Papel e lápis para cada educando. Fatores de motivação: a) É muito interessante...; b) A turma adora...; c) É bem fácil...; d) É uma tarefa importante...; e) Sou capaz de fazer...; f) Temo o castigo se não fizer...; g) Isso despertará a admiração dos outros...; h) Sinto que isso me faz crescer...; i) Com isso posso ter lucro...; j) A maior

parte de outras pessoas desiste de.... Cada educando deve, em uma folha de papel, sem que os colegas vejam, relacionar três a quatro fatores de motivação que com mais frequência utiliza. Após relacionar esses fatores, deve discutir suas opiniões com os colegas. Após esse debate, o grupo deve relacionar os fatores consensualmente mais utilizados e anotá-los no quadro. O educador desenvolve um debate, comparando as posições apresentadas pelos diferentes grupos, verificando se existem "propostas" e/ou "sugestões" sobre outros fatores essenciais à automotivação.

AUTOR DESCONHECIDO

125. PAINEL GRUPAL

A atividade é desenvolvida em três etapas: Os educandos são divididos em cinco grupos e durante aproximadamente cinco minutos buscam uma conclusão e um consenso sobre cada um dos temas seguintes (ou eventualmente outros): a) Para alcançar a paz é essencial...; b) Para que exista lei e ordem é necessário...; c) Para unir todos em torno de um mesmo objetivo é preciso...; d) Para que toda democracia seja exercida, precisamos...; e) Somente poderemos crescer, se... - Enquanto os educandos discutem, o educador passa em cada um dos grupos e atribui a cada componente uma letra do alfabeto de A até E (havendo mais que cinco educandos em algum grupo, dois terão a mesma letra). O educador desfaz os grupos originais e organiza outros, tomando por base as letras atribuídas. Nesses novos grupos, os alunos expõem as conclusões a que chegaram na primeira parte da atividade. Abre-se um debate geral para se chegar às conclusões e à visão que os alunos possuem sobre os fatos discutidos.

AUTOR DESCONHECIDO

126. BARBANTE

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 expectati- va 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.

AUTOR DESCONHECIDO

127. VIAGEM

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 (ex.: lápis, meia de cor tal, saia, óculos, etc.). 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.

AUTOR DESCONHECIDO

128. A TROCA DE UM SEGREDO

Participantes: 15 a 30 pessoas

Tempo Estimado: 45 min.

Modalidade: Problemas Pessoais.

Objetivo: Fortalecer o espírito de amizade entre os membros do grupo.

Material: Lápis e papel para os integrantes.

Descrição: O coordenador distribui um pedaço de papel e um lápis para cada integrante que deverá escrever algum problema, angústia ou dificuldade por que está passando e não consegue expressar oralmente. Deve-se recomendar que os papéis não sejam identificados a não ser que o integrante assim desejar. Os papéis devem ser dobrados de modo semelhante e colocados em um recipiente no centro do grupo. O coordenador distribui os papéis aleatoriamente entre os integrantes. Neste ponto, cada integrante deve analisar o problema recebido como se fosse seu e procurar definir qual seria a sua solução para o mesmo. Após certo intervalo de tempo, definido pelo coordenador, cada integrante deve explicar para o grupo em primeira pessoa o problema recebido e solução que seria utilizada para o mesmo. Esta etapa deve ser realizada com bastante seriedade não sendo admitidos quaisquer comentários ou perguntas. Em seguida é aberto o debate com relação aos problemas colocados e as soluções apresentadas.

Possíveis questionamentos: - Como você se sentiu ao descrever o problema? - Como se sentiu ao explicar o problema de um outro? - Como se sentiu quando o seu problema foi

relatado por outro? - No seu entender, o outro compreendeu seu problema? - Conseguiu pôr-se na sua situação? - Você sentiu que compreendeu o problema da outra pessoa? - Como você se sentiu em relação aos outros membros do grupo? - Mudaram seus sentimentos em relação aos outros, como conseqüência da dinâmica?

AUTOR DESCONHECIDO

129. AFETO

Participantes: 7 a 30 pessoas

Tempo Estimado: 20 minutos

Modalidade: Demonstração de Afeto.

Objetivo: Exercitar manifestações de carinho e afeto.

Material: Um bichinho de pelúcia.

Descrição: Após explicar o objetivo, o coordenador pede para que todos formem um círculo e passa entre eles o bichinho de pelúcia, ao qual cada integrante deve demonstrar concretamente seu sentimento (carinho, afago, etc.). Deve-se ficar atento a manifestações verbais dos integrantes. Após a experiência, os integrantes são convidados a fazer o mesmo gesto de carinho no integrante da direita. Por último, deve-se debater sobre as reações dos integrantes com relação a sentimentos de carinho, medo e inibição que tiveram.

AUTOR DESCONHECIDO

130. DINÂMICA DA BALA

Participantes: 7 a 15 pessoas

Tempo Estimado: 30 minutos

Modalidade: Avaliação dos Integrantes.

Objetivo: Abordar pontos positivos e negativos individuais dos integrantes do grupo.

Material: Balas de cereja (com sabor azedo) e bombons na proporção de uma de cada tipo para cada integrante do grupo.

Observações: Nada impede que o número de balas e bombons seja aumentado ou que os mesmos sejam novamente utilizados durante a dinâmica, opção do coordenador. Esta dinâmica é mais indicada para grupos homogêneos em termos de laços de amizade.

Descrição: O coordenador deve distribuir as balas e bombons para os integrantes do grupo. Cada integrante deve distribuí-los do seguinte modo: - O bombom é dado a uma pessoa que tenha feito algo positivo que tenha chamado a atenção do integrante. - A bala azeda é dado a uma pessoa que tenha agido de maneira que tenha entristecido a pessoa que deu a bala ou alguma outra pessoa. A distribuição não deve apresentar nenhuma ordem em especial, sendo totalmente espontânea. Uma bala ou bombom pode ser dado a alguém que já tenha recebido outra do mesmo tipo. Os integrantes podem dar balas ou bombons para si próprios. A apresentação correspondente às balas azedas deve ser feita com sinceridade, mas também com muita sensibilidade para que a pessoa, sem ser ofendida, possa rever algumas de suas ações.

AUTOR DESCONHECIDO

131. VARINHAS QUE NÃO QUEBRAM

Material: Um feixe de 16 varinhas (pode-se usar palitos de churrasco)

Utilidade pastoral: União do grupo. A fé como força que pode agregar, unir e dar resistência às pessoas.
1. Pedir que um dos participantes pegue uma das varinhas e a quebre. (o que fará facilmente). 2. Pedir que outro participante quebre cinco varinhas juntas num só feixe (será um pouco mais difícil).
3. Pedir que outro participante, quebre todas as varinhas que restaram, se não conseguir, poderá chamar uma outra pessoa para ajudá-lo. 4. Pedir que todos os participantes falem sobre o que observaram e concluíram. 5. Terminar com uma reflexão sobre a importância de estarmos unidos.

AUTOR DESCONHECIDO

132. A MACA

Objetivo: Avaliar nossos laços de amizade

Material: papel e caneta para cada um

Descrição: Primeiro se lê o texto base do evangelho: a cura do paralítico que é levado pelos seus amigos. (Lc 5,17-26: Mc 2,1-12; Mt 9,1-8). Assim coordenador distribui a

folha e caneta para todos, e pede para que cada um desenhe uma maca em sua folha. e na ponta de cada braço cada um deve escrever o nome de um amigo que nos levaria a Jesus. Depois pede-se para desenhar outra maca e no meio dela colocar o nome de quatro amigos que levaríamos para Jesus.

Plenário: Assumimos nossa condição de amigo de levar nossos amigos até Jesus? Existem quatro amigos verdadeiros que se tenham comprometido a suportar-me sempre? Conto incondicionalmente com quatro pessoas para as quais eu sou mais importante de o que qualquer coisa? Tenho quatro pessoas que me levantam, se caio, e corrigem, se erro, que me animam quando desanimo? Tenho quatro confidentes, aos quais posso compartilhar minhas lutas, êxitos, fracassos e tentações? Existem quatro pessoas com quem eu não divido um trabalho e sim uma vida? Posso contar com quatro amigos verdadeiros, que não me abandonariam nos momentos difíceis, pois não me amam pelo que faço, mas, pelo que sou? Sou incondicional de quatro pessoas? Há quatro pessoas que podem tocar na porta da minha casa a qualquer hora? Há quatro pessoas que, em dificuldades econômicas, recorreriam a mim? Há quatro pessoas que sabem serem mais importantes para mim, que meu trabalho, des- canso ou planos? No trecho do evangelho observamos alguma coisas como? - Lugar onde uns necessitam ajuda e outros prestam o serviço necessário. - O ambiente de amor, onde os amigos carregam o mais necessitado que não pode caminhar por si mesmo. - Os amigos se comprometem a ir juntos a Jesus, conduzindo o enfermo para que seja curado por ele. - Uma vez curado, carregar o peso da responsabilidade.

AUTOR DESCONHECIDO

133. SEMEANDO A AMIZADE

Participantes: 7 a 15 pessoas

Tempo Estimado: 30 minutos

Modalidade: Amizade.

Objetivo: Lançar boas semente aos amigos.

Material: Três vasos, espinhos, pedras, flores e grãos de feijão.

Descrição: Antes da execução da dinâmica, deve-se realizar a leitura do Evangelho de São Mateus, capítulo 13, versículos de 1 a 9. Os espinhos, as pedras e as flores devem estar colocados cada qual em um vaso diferente. Os vasos devem estar colocados em um

local visível a todos os integrantes. Nesta dinâmica, cada vaso representa um coração, enquanto que grãos de feijão, representam as sementes descritas na leitura preliminar. Então, cada integrante deve semear um vaso, que simboliza uma pessoa que deseje ajudar, devendo explicar o porquê de sua decisão. Pode-se definir que as pessoas citadas sejam outros integrantes ou qualquer pessoa. Além disso, se o tempo permitir, pode-se utilizar mais que uma semente por integrante.

AUTOR DESCONHECIDO

134. PRESENTE DE AMIGO

Participantes: 10 a 30 pessoas

Tempo Estimado: 30 minutos

Modalidade: Avaliação dos Integrantes

Objetivo: Enaltecer qualidades dos integrantes do grupo.

Material: Lápis e papel para os integrantes

Descrição: O coordenador divide o grupo em subgrupos de quatro a seis integrantes e, em seguida, expõe o seguinte: "Muitas vezes apreciamos mais um presente pequeno do que um grande. Muitas vezes ficamos preocupados por não sermos capazes de realizar coisas grandes e negligenciamos de fazer coisas menores, embora de grande significado. Na experiência que segue, seremos capazes de dar um pequeno presente de alegria para alguns integrantes do grupo." Prosseguindo, o coordenador convida os integrantes para que escrevam mensagens para todos os integrantes de seu subgrupo. As mensagens devem ser da seguinte forma:
- Provocar sentimentos positivos no destinatário com relação a si mesmo; - Ser mais específicas, descrevendo detalhes próprios da pessoa ao invés de características muito genéricas; - Indicar os pontos positivos da pessoa dentro do contexto do grupo; - Ser na primeira pessoa; - Ser sinceras; - Podem ser ou não assinadas, de acordo com a vontade do remetente. As mensagens são dobradas e o nome do destinatário é colocado do lado de fora. Então elas são recolhidas e entregues aos destinatários. Depois que todos tiverem lido as mensagens, segue-se à conclusão da dinâmica com um debate sobre as reações dos integrantes

AUTOR DESCONHECIDO

135. JUVENTUDE E COMUNICAÇÃO

Objetivo: Criar comunicação fraterna e madura.

Desenvolvimento: distribuir aos participantes papel e convidá-los a fazer um desenho de um homem e uma mulher. Anotar na figura: Diante dos olhos: as coisas que viu e mais o impressionaram. Diante da boca: 3 expressões (palavras, atitudes) dos quais se arrependeu ao longo da sua vida. Diante da cabeça: 3 idéias das quais não abre mão. Diante do coração: 3 grandes amores. Diante das mãos: ações inesquecíveis que realizou. Diante dos pés: piores enroscadas em que se meteu. Colocar em plenário - Foi fácil ou difícil esta comunicação? Porque? - Este exercício é uma ajuda? Em que sentido? - Em qual anotação sentiu mais dificuldade? Por que? - Este exercício pode favorecer o diálogo entre as pessoas e o conhecimento de si mesmo? Por que?

AUTOR DESCONHECIDO

136. JOGO COMUNITÁRIO

Objetivo: Descontrair e ao mesmo tempo ajudar a memorizar o nome dos outros participantes.

Material: uma flor.

Desenvolvimento: os participantes sentam-se em círculo e o animador tem uma flor na mão. Diz para a pessoa que está à sua esquerda : senhor... (diz o nome da pessoa), receba esta flor que o senhor...(diz o nome da pessoa da direita) lhe enviou...
E entrega a flor. A pessoa seguinte deve fazer a mesma coisa. Quem trocar ou esquecer algum nome, passará a ser chamado pelo nome de um bicho. Por exemplo, gato. Quando ti- verem que se referir a ele, os seus vizinhos, em vez de dizerem seu nome, devem chamá-lo pelo nome do bicho.
O animador deve ficar atento e nào deixar os participantes entediados. Quanto mais rápido se faz a entrega da flor, mais engraçado fica o jogo.

AUTOR DESCONHECIDO

137. JOGOS DE BILHETES

Participantes: 7 a 20 pessoas

Tempo Estimado: 20 minutos

Modalidade: Comunicação.

Objetivo: Exercitar a comunicação entre os integrantes e identificar seus fatores.

Material: Pedaços de papel com mensagens e fita adesiva.

Descrição: Os integrantes devem ser dispostos em um círculo, lado a lado, voltados para o lado de dentro do mesmo. O coordenador deve grudar nas costas de cada integrante um cartão com uma frase diferente. Terminado o processo inicial, os integrantes devem circular pela sala, ler os bilhetes dos colegas e atendê-los, sem dizer o que está escrito no bilhete. Todos devem atender ao maior número possível de bilhetes. Após algum tempo, todos devem voltar a posição original, e cada integrante deve tentar adivinhar o que está escrito em seu bilhete. Então cada integrante deve dizer o que está escrito em suas costas e as razões por que chegou a esta conclusão. Caso não tenha descoberto, os outros integrantes devem auxiliá-lo com dicas. O que facilitou ou dificultou a descoberta das mensagens? Como esta dinâmica se reproduz no cotidiano?

Sugestões de bilhetes:
- Como se faz arroz? - Sugira um nome para meu bebê? - Sugira um filme para eu ver? - Cante uma música para mim? - Gosto quando me aplaudem. - Sou muito carente. Me dê um apoio. - Tenho piolhos. Me ajude! - Estou com fome. Me console! - Dance comigo. - Estou com falta de ar. Me leve à janela. - Me descreva um jacaré. - Me ensine a pular. - Tem uma barata em minhas costas! - Dobre a minha manga. - Quanto eu peso? - Estou dormindo, me acorde! - Me cumprimente. - Meu sapato está apertado. Me ajude. - Quantos anos você me dá? - Me elogie. - O que faz o síndico de um prédio? - Como conquistar um homem? - Chore no meu ombro. - Estou de aniversário, quero meu presente. - Sorria para mim. - Me faça uma careta?

AUTOR DESCONHECIDO

138. EXERCÍCIO DA QUALIDADE

Objetivos: conscientizar os membros do grupo para observar as boas qualidades nas outras pessoas; despertar as pessoas para qualidades até então ignoradas por elas mesmas.

Tamanho: 30 pessoas

Tempo: 45 minutos

Material: lápis e papel

Descrição: o coordenador inicia dizendo que na vida as pessoas observam não as

qualidades mas sim os defeitos dos outros. Nesse instante cada qual terá a oportunidade de realçar uma qualidade do colega. 1. O coordenador distribuirá uma papeleta para todos os participantes. Cada qual deverá escrever nela a qualidade que no seu entender caracteriza seu colega da direita; 2. A papeleta deverá ser completamente anônima, sem nenhuma identificação. Para isso não deve constar nem o nome da pessoa da direita, nem vir assinada; 3. A seguir o animador solicita que todos dobrem a papeleta para ser recolhida, embaralhada e redistribuída; 4. Feita a redistribuição começando pela direita do coordenador, um a um lerá em voz alta a qualidade que consta na papeleta, procurando entre os membros do grupo a pessoa que, no entender do leitor, é caracterizada com esta qualidade. Só poderá escolher uma pessoa entre os participantes. 5. Ao caracterizar a pessoa, deverá dizer porque tal qualidade a caracteriza; 6. Pode acontecer que a mesma pessoa do grupo seja apontada mais de uma vez como portadora de qualidades, porém, no final cada qual dirá em público a qualidade que escreveu para a pessoa da direita; 7. Ao término do exercício, o animador pede aos participantes depoimento sobre o mesmo.

AUTOR DESCONHECIDO

139. A TEMPESTADE MENTAL

Objetivos: gerar grande número de idéias ou soluções acerca de um problema, evitando-se críticas e avaliações, até o momento oportuno; processar os resultados de uma sessão de tempestade mental;

Tamanho: 6 pessoas;

Tempo: 1 hora;

Material: papel, caneta, cartolina;

Descrição: o coordenador inicia dando um exemplo prático: 1. O coordenador forma subgrupos de aproximadamente seis pessoas. Cada subgrupo escolherá um secretário que anotará tudo; 2. Formados os subgrupos, o coordenador dirá as regras do exercício: não haverá crítica durante todo exercício, acerca do que for dito; quanto mais extremada a idéia, tanto melhor, deseja-se o maior número de idéias.
1a fase: - O coordenador apresenta o problema a ser resolvido. Por exemplo: um navio naufragou, e um dos sobrevivente nadou até alcançar uma ilha deserta. Como poderá salvar-se: o grupo terá 15 minutos para dar idéias.
2a fase: - Terminado, o coordenador avisa que terminou o tempo e que a crítica é proibida. Inicia-se a avaliação das idéias e a escolha das melhores.
3a fase: - No caso de haver mais subgrupos, o animador pede que seja organizada uma

lista única das melhores idéias.
4a fase: - Forma-se o plenário. Processa-se a leitura das melhores idéias, e procura-se formar uma pirâmide cuja base serão as idéias mais válidas.

AUTOR DESCONHECIDO

140. TROCANDO CRACHÁS

Participantes: 15 a 30 pessoas

Tempo Estimado: 20 minutos

Modalidade: Apresentação e Memorização de Nomes.

Objetivo: Facilitar a memorização dos nomes e um melhor conhecimento entre os integrantes.

Material: Crachás com os nomes dos integrantes.

Descrição: O coordenador distribui os crachás aos respectivos integrantes. Após algum tempo recolhem-se os crachás e cada um recebe um crachá que não deve ser o seu. Os integrantes devem passear pela sala a procura do integrante que possui o seu crachá para recebê-lo de volta. Neste momento, ambos devem aproveitar para uma pequena conversa informal, onde procurem conhecer algo novo sobre o outro integrante. Após todos terem retomado seus crachás, o grupo deve debater sobre as diferentes reações durante a experiência.

AUTOR DESCONHECIDO

141. RECORDAÇÕES DA INFÂNCIA

Participantes: 7 a 15 pessoas

Tempo Estimado: 30 minutos

Modalidade: Experiência de Vida.

Objetivo: Proporcionar o conhecimento recíproco da infância de cada integrante.

Material: Perguntas preparados pelo coordenador em número superior ao número de integrantes.

Observação: Deve-se evitar perguntas que levem a recordações tristes.

Descrição: Cada integrante recebe aleatoriamente uma pergunta e a lê em voz alta para os demais, respondendo-a em seguida. As perguntas podem ser reutilizadas. **Propostas de perguntas:** - Como era seu melhor amigo(a)? - Como seu pai gostaria que você fosse? - O que você imaginava ser quando crescesse? - Quais os seus sonhos de infância? - Qual a melhor lembrança de seu pai? - Qual a melhor lembrança de sua infância? - Qual a melhor lembrança de seu mãe? - Qual a sua primeira grande alegria? - Qual o seu primeiro contato com Deus?

AUTOR DESCONHECIDO

142. MARQUE UM ENCONTRO E CONVERSE

Duração: 20 minutos

Material: Um relógio de papel, conforme modelo e caneta ou lápis para cada participante.

Descrição: Faça um relógio de papel, como o desenho ao lado, e escreva uma pergunta ou assunto para conversar em cada hora. Tire tantas cópias iguais, quantos forem os participantes. Distribua os relógios, e um lápis ou caneta para cada pessoa. Peça que escrevam seu próprio nome no retângulo abaixo do relógio.
Agora todos devem caminhar e marcar um encontro para cada hora. Cada pessoa se apresenta a alguém e marca com ela um encontro - ambas devem então escrever o nome uma da outra, sobre o relógio no espaço da hora combinada. É necessário número par de participantes.
Quem já tiver preenchido todos os horários deve se sentar, para que fique mais fácil completar as agendas.
Quando todos tiverem marcado as horas, comece a brincadeira... Diga as horas, por exemplo, "Uma hora". Cada um deve procurar o par com quem marcou o encontro da uma hora e conversar sobre a pergunta ou assunto marcado para aquele horário.
O relógio pode servir de crachá durante todo o encontro.

AUTOR DESCONHECIDO

143. LEVAR AS CARGAS UNS DOS OUTROS

Material necessário: pedaços de papel e lápis.

Desenvolvimento: Cada um recebe um papel e deve escrever uma dificuldade que sente no relacionamento, um medo, problema, etc.. que não gostaria de expor oralmente. A

papeleta deve ser dobrada e colocada num saco. Depois de bem misturadas as papeletas, cada pessoa pega uma qualquer dentro do saco e assume o problema que está na papeleta como se fosse seu, esforçando-se por compreendê-lo.
Cada pessoa, por sua vez, lerá em voz alta o problema que estiver na papeleta e usando a 1a pessoa "eu", fazendo as adaptações necessárias, dirá sua solução para o problema apresentado.
Após este exercício ainda compartilhar e conversar sobre a importância de levarmos a cargas uns dos outros, de ajudarmos o nosso próximo, e de percebermos que, embora conse lhos nem sempre sejam bons, ouvir as sugestões e visões de outros sobre o nosso problema, pode nos ajudar a encontrar uma outra saída.

AUTOR DESCONHECIDO

144. DE QUEM SERÁ O PRESENTE?

Material: 1 Presente (pode ser bombons com mensagens, ou outra lembrançinha, mas que tenha uma para cada pessoa. Deve estar em uma caixa bonita de presente, que desperte a curiosidade de todos.)

Desenvolvimento: Pensar em pessoas que sejam organizadas, felizes, meigas, extrovertidas, corajosa, inteligente, simpáticas, dinâmicas, solidárias, alegres, elegantes, bonitas, transmite paz. (Se quiser pode acrescentar mais algum, de acordo com o grupo)
Comece fazendo o sorteio entre todos os participantes, sorteando uma pessoa. Parabéns!! Você tem muita sorte, foi sorteado com este presente. Ele simboliza a compreensão, a confraternização e a amizade que temos e ampliaremos. Mas o presente não será seu. Observe os amigos e aquele que considera mais organizado será o ganhador dele.
A organização é algo de grande valor e você é possuidor desta virtude, irá levantar-se para entregar este presente ao amigo que você achar mais feliz. Você é feliz, construa sempre a sua felicidade em bases sólidas. A felicidade não depende dos outros, mas de todos nós mesmos, mas o presente ainda não será seu. Entregue-o para uma pessoa que na sua opinião é muito meiga.
A meiguice é algo muito raro, e você a possui, parabéns. mas o presente ainda não será seu. E você com jeito amigo não vai fazer questão de entregá-lo a quem você acha mais extrovertida. Por ter este jeito tão extrovertido é que você está sendo escolhido para receber este presente, mas infelizmente ele é seu, passe-o para quem você considera muito corajoso.
Você foi contemplada com este presente, e agora demonstrando a virtude da coragem pela qual você foi escolhida para recebe-lo, entregue-o para quem você acha mais inteligente. A inteligência nos foi dada por Deus, parabéns por ter encontrado espaço para demonstrar este talento, pois muitos de nossos irmãos são inteligentes, mas a

sociedade muitas vezes os impede que desenvolvam sua inteligência. Agora passe o presente para quem você acha mais simpático.
Para comemorar a escolha distribua largos sorrisos aos amigos, o mundo está tão amargo e para melhorar um pouco necessitamos de pessoas simpáticas como você. Parabéns pela simpatia, não fique triste, o presente não será seu, passe-o a quem você acha mais dinâmica.
Dinamismo é a fortaleza, coragem, compromisso e energia. Seja sempre agente multiplicador de boas idéias e boas ações em seu meio. Precisamos de pessoas como você, parabéns, mas passe o presente a quem você acha mais solidário. Solidariedade é a coisa rara no mundo em que vivemos, de pessoas egocêntricas. Você está de parabéns por ser solidário com seus colegas, mas o presente não será seu, passe-o a quem você acha mais alegre.
Alegria!!! Você nessa reunião poderá fazer renascer em muitos corações a alegria de viver, pessoas alegres como você transmitem otimismo e alto astral. Com sua alegria passe o presente a quem você acha mais elegante. Parabéns a elegância completa a citação humana e sua presença se torna mais marcante, mas o presente não será seu, passe-o para aquele amigo que você acha mais bonito.
Que bom!!! Você foi escolhido o amigo mais bonito entre o grupo, por isso mostre desfilando para todos observarem o quanto você é bonito. Mas o presente não será seu, passe-o para quem lhe transmite paz. O mundo inteiro clama por paz e você gratuitamente transmite esta tão riqueza, parabéns!!! Você está fazendo falta as grandes potências do mundo, responsáveis por tantos conflitos entre a humanidade. O presente é seu!!! Pode abri-lo. (espere a pessoa começar a abrir o presente e antes de completar, pede para esperar um pouco e continua lendo). Com muita paz, abra o presente e passe-o a todos os seus amigos e deseje-lhes em nome de todos nós, muita paz.

AUTOR DESCONHECIDO

145. O ESPELHO

Participantes: 10 a 20 pessoas

Tempo Estimado: 30 minutos

Modalidade: Valorização Pessoal.

Objetivo: Despertar para a valorização de si. Encontrar-se consigo e com seus valores.

Material: Um espelho escondido dentro de uma caixa, de modo que ao abri-la o integrante veja seu próprio reflexo.

Descrição: O coordenador motiva o grupo: "Cada um pense em alguém que lhe seja de grande significado. Uma pessoa muito importante para você, a quem gostaria de dedicar a maior atenção em todos os momentos, alguém que você ama de verdade... com quem estabeleceu íntima comunhão... que merece todo seu cuidado, com quem está sintonizado permanentemente... Entre em contato com esta pessoa, com os motivos que a tornam tão amada por você, que fazem dela o grande sentido da sua vida..." Deve ser criado um ambiente que propicie momentos individuais de reflexão, inclusive com o auxílio de alguma música de meditação. Após estes momentos de reflexão, o coordenador deve continuar: "...Agora vocês vão encontrar-se aqui, frente a frente com esta pessoa que é o grande significado de sua vida." Em seguida, o coordenador orienta para que os integrantes se dirijam ao local onde está a caixa (um por vez). Todos devem olhar o conteúdo e voltar silenciosamente para seu lugar, continuando a reflexão sem se comunicar com os demais. Finalmente é aberto o debate para que todos partilhem seus sentimentos, suas reflexões e conclusões sobre esta pessoa tão especial. É importante debater sobre os objetivos da dinâmica.

AUTOR DESCONHECIDO

146. CÍRCULO FECHADO

Desenvolvimento: O coordenador pede a duas ou três pessoas que saiam da sala por alguns instantes. Com o grupo que fica combinará que eles formarão um círculo apertado com os braços entrelaçados e não deixarão de forma nenhuma os componentes que estão fora da sala entrar no círculo.
Enquanto o grupo se arruma o coordenador combina com os que estão fora que eles devem entrar e fazer parte do grupo. Depois de algum tempo de tentativa será interessante discutir com o grupo como se sentiram não deixando ou não conseguindo entrar no grupo.

Compartilhar e discutir: Muitas vezes formamos verdadeiras "panelas" e não deixamos outras pessoas entrar e se sentir bem no nosso meio. Como temos agido com as pessoas no- vas na igreja ou no nosso grupo?

AUTOR DESCONHECIDO

147. AMAR AO PRÓXIMO

Duração: 30 min.

Material: papel, lápis.

Divida a turma em grupos ou times opostos. Sugira preparar uma gincana ou concurso,

em que cada grupo vai pensar em 5 perguntas e 1 tarefa para o outro grupo executar. Deixe cerca de 15 minutos, para que cada grupo prepare as perguntas e tarefas para o outro grupo. Após este tempo, veja se todos terminaram e diga que na verdade, as tarefas e perguntas serão executadas pelo mesmo grupo que as preparou.
Observe as reações. Peça que formem um círculo e proponha que conversem sobre: Se você soubesse que o seu próprio grupo responderia às perguntas, as teria feito mais fá- ceis? E a tarefa? Vocês dedicaram tempo a escolher a mais difícil de realizar? Como isso se parece ou difere do mandamento de Jesus? "Amarás ao teu próximo como a ti mesmo". Como nos comportamos no nosso dia a dia? Queremos que os outros executem as tarefas difíceis ou procuramos ajudá-los? Encerre com uma oração.
Se houver tempo, cumpram as tarefas sugeridas, não numa forma competitiva, mas todos os grupos se ajudando.

AUTOR DESCONHECIDO

148. RODA VIVA

Objetivos: 1. Debater um tema e desenvolvê-lo de forma participativa. 2. Envolver a todos do grupo no debate. 3. Falar sobre o que cada um sabe a respeito de um assunto. 4. Saber expor e ouvir

Passos: 1. Fazer dois círculos, um de frente para o outro, de pé ou sentado. 2. O círculo de dentro fica parado no lugar inicial e o círculo de fora gira para a esquerda, a cada sinal dado pelo animador ou coordenador do grupo. 3. Cada dupla fala sobre o assunto colocado para reflexão, durante dois minutos, sendo um minuto para cada pessoa. 4. O círculo de fora vai girando até chegar no par inicial. 5. Depois deste trabalho, realiza-se um plenário, onde as pessoas apresentam conclusões, tiram dúvidas, complementam idéias. 6. Complementação do assunto pelo coordenador.

Observações: 1. O assunto deve ser preparado pelo coordenador com antecedência. 2. Os participantes do grupo devem pesquisar e fazer leituras prévias sobre o assunto.
Avaliação 1. O que descobrimos sobre o assunto? 2. Como nos sentimos durante a dinâmica? 3. O que foi positivo? 4. Que ensinamentos podemos tirar para o grupo?

AUTOR DESCONHECIDO

149. ENTREVISTA

Objetivos: 1. Obter conhecimentos, informações ou mesmo opiniões atuais a respeito de um tema. 2. Utilizar melhor os conhecimentos de um especialista. 3. Obter mais informações em menos tempo. 4. Tornar o estudo de um tema, mais dinâmico.

Passos: 1. Coordenador apresenta em breves palavras, um tema, deixando várias dúvidas sobre o mesmo(propositalmente). 2. Coordenador levanta com o grupo, a possibilidade de completar o conhecimento através de entrevista junto a pessoas que são estudiosas do assunto. 3. O grupo define o entrevistado. 4. O grupo, orientado pelo coordenador prepara as perguntas para a entrevista. 5. Convite ao entrevistado. 6. Representante do grupo faz as perguntas. 7. Auditório vai registrando as perguntas. 8. Coordenador possibilita comentários sobre as respostas dadas pelo entrevistado. 9. Coordenador faz uma síntese de todo o conteúdo. 10. Discussão sobre o assunto. 11. Grupo(auditório) apresenta, verbalmente, suas conclusões.
Avaliação: 1. Para que serviu a dinâmica? 2. O que descobrimos através da entrevista? 3. O que gostaríamos de aprofundar sobre o assunto?

AUTOR DESCONHECIDO

150. JÚRI SIMULADO

Objetivos: 1. Estudar e debater um tema, levando todos os participantes do grupo se envolverem e tomar uma posição. 2. Exercitar a expressão e o raciocínio. 3. Desenvolver o senso crítico.

Participantes (funções): Juiz: Dirige e coordena o andamento do júri. Advogado de acusação: Formula as acusações contra o réu ou ré. Advogado de defesa: Defende o réu ou ré e responde às acusações formuladas pelo advo- gado de acusação. Testemunhas: Falam a favor ou contra o réu ou ré, de acordo com o que tiver sido combinado, pondo em evidência as contradições e enfatizando os argumentos fundamentais. Corpo de Jurados: Ouve todo o processo e a seguir vota: Culpado ou inocente, definindo a pena. A quantidade do corpo de jurados deve ser constituído por número impar:(3,5 ou 7)

Público: Dividido em dois grupos da defesa e da acusação, ajudam seus advogados a prepa- rarem os argumentos para acusação ou defesa. Durante o júri, acompanham em silêncio.

Passos: 1. Coordenador apresenta o assunto e a questão a ser trabalhada. 2. Orientação aos participantes. 3. Preparação para o júri. 4. Juiz abre a sessão. 5. Advogado de acusação(promotor) acusa o réu ou ré (a questão em pauta). 6. Advogado de defesa defende o réu ou a ré. 7. Advogado de acusação toma a palavra e continua a acusação. 8. Intervenção de testemunhas, uma de acusação. 9. Advogado de defesa, retoma a defesa. 10. Intervenção da testemunha de defesa. 11. Jurados decidem a sentença, junto com o juiz. 12. O público, avalia o debate entre os advogados, destacando o que foi bom, o que faltou. 13. Leitura e justificativa da sentença pelo juiz.

Avaliação 1. Que proveito tiramos da dinâmica? 2. Como nos sentimos? 3. O que mais nos agradou? 4. O que podemos melhorar?

AUTOR DESCONHECIDO

151. QUEM SOU EU?

Objetivo: Tornar os membros do grupo conhecidos rapidamente, num ambiente relativamente pouco inibidor.

Passos: 1- Cada um recebe uma folha com o título: "Quem sou eu?" 2- Durante 10 minutos cada um escreve cinco itens em relação a si mesmo, que facilitem o conhecimento. 3- A folha escrita será fixada na blusa dos participantes. 4- Os componentes do grupo circulam livremente e em silêncio pela sala, ao som de uma música suave, enquanto lêem a respeito do outro e deixa que os outros leiam o que escreveu a respeito de si. 5-Logo após reunir 2 a 3 colegas, com os quais gostariam de conversar para se conhecerem melhor. Nesse momento é possível lançar perguntas que ordinariamente não fariam.

Avaliação: 1- Para que serviu o exercício? 2- Como nos sentimos?

AUTOR DESCONHECIDO

152. TEMPESTADE

Objetivo: Despertar no jovem o valor de sua pessoa no grupo. Mostrando como se deve ajudar mais na elaboração das reuniões, não deixando tudo nas mãos dos coordenadores, criando então uma integração maior no grupo, já que todos terão essa responsabilidade.

Material: Cadeiras. Participantes: No máximo 9 participantes.

Desenvolvimento: Pessoas sentadas e uma pessoa de pé coordenando. As cadeiras devem estar bem próximas não deixando nenhuma falha entre elas, aí que está o segredo. As cadeiras também devem estar arrumadas na forma de um círculo. Fazer com que os participantes se mexam nas cadeiras direcionando-os para a direita ou para a esquerda, por isso devem estar bem próximos.
E quando o coordenador falar a palavra tempestade todos se levantam e trocam de lugar aleatoriamente, e enquanto isso o coordenador senta-se. Fazendo que com isso outra pessoa assuma a coordenação da dinâmica. Repetir o processo apenas três vezes para não se tornar cansativo. Depois que terminar a dinâmica, poderão ser feitas algumas perguntas como:
Como você se sentiu quando estava coordenando o barco? Como você se sentiu quando

estava recebendo as ordens?
E com as respostas pode se fazer uma comparação com a vida cotidiana do grupo.

Motivação: Estamos num navio em auto mar. Estamos atravessando uma tempestade e temos que equilibrar o navio (e o mexer) e a partir daí use a criatividade, pois Jesus estará com você.

AUTOR DESCONHECIDO

153. GUIA DO CEGO

Participantes: 10 a 20 pessoas

Tempo Estimado: 45 minutos

Modalidade: Crescimento Individual.

Objetivo: Compreender a importância dos outros no crescimento individual.

Material: Alguns lenços, bastões (pare servir de bengalas) e uma área com obstáculos, de preferência em campo aberto.

Descrição: O coordenador venda os olhos de quatro ou mais pessoas e fornece uma bengala para cada um, enquanto os outros integrantes permanecem como observadores para tomar nota da forma como os cegos se comportam. Os cegos devem caminhar desviando-se dos obstáculos durante determinado intervalo de tempo. Após este tempo deve-se realizar alguns questionamentos para os mesmos, tais como: *Como vocês se sentiram sem poder enxergar? *Tiveram medo? Por quê? De quê?
Em seguida, com os mesmos ou outros cegos é substituído o bastão por um guia dentre os integrantes observadores que conduzirá o cego por onde quiser. Depois de algum tempo podem ser realizados os seguintes questionamentos: *Como vocês se sentiram nas mãos dos guias?
*Tiveram confiança ou desconfiança? Por quê? *É preferível um bastão ou um guia? Por quê? Por último, dispõe-se dois voluntários de cego, sendo que um guiará o outro. Ao final, pode-se realizar os mesmos questionamentos do passo anterior. Dentre os questionamentos finais, a todos, pode-se citar: *O que a dinâmica teve de parecido com a vida de cada um? *Além da cegueira física, vocês conhecem outros tipos de cegueira? Quais? (ira, ignorância, inveja, apatia, soberba, etc.) *Os homens tem necessidade de guias? Quem são os outros guias? (família, educadores, amigos, os exemplos, etc.) *Costumamos confiar nestes guias? O que acontece com quem não aceita o serviço

de um guia? *Qual a pior cegueira: a física ou a de espírito? Por quê? O Evangelho relata várias curas de cegos (Mt 9,27-32; Lc 15, 35-43; Jo 9,1-39). Qual a semelhança que pode-se encontrar, por exemplo, entre o relato de Lucas e a sociedade moderna?

AUTOR DESCONHECIDO

154. BONECO

Objetivo: União do grupo, trabalho em equipe

Material: 2 folhas de papel para cada participante, canetas hidrocor, fita adesiva, cola e tesoura.

Descrição: Cada membro do grupo deve desenhar em uma folha de papel uma parte do corpo humano, sem que os outros saibam. Após todos terem desenhado, pedir que tentem montar um boneco (na certa não vão conseguir pois, Terão vários olhos e nenhuma boca...). Em seguida, em outra folha de papel, pedir novamente que desenhem as partes do corpo humano (só que dessa vez em grupo) Eles devem se organizar, combinando qual parte cada um deve desenhar. Em seguida, após desenharem, devem montar o boneco. Terminada a montagem, cada membro deve refletir e falar sobre como foi montar o boneco. Quais a dificuldades, etc...

AUTOR DESCONHECIDO

155. TERREMOTO

Participantes: Devem ser múltiplos de três e sobrar um. Ex: 22 (7x3 = 21, sobra um)

Material: Para essa dinâmica só é necessário um espaço livre para que as pessoas possam se movimentar

Desenvolvimento: Dividir em grupos de três pessoas, lembre-se que deverá sobrar um. Cada grupo terá 2 paredes e 1 morador. As paredes deverão ficar de frente uma para a ou- tra e dar as mãos (como no túnel da quadrilha da Festa Junina), o morador deverá ficar en- tre as duas paredes. A pessoa que sobrar deverá gritar uma das três opções abaixo: 1 - MORADOR!!! - Todos os moradores trocam de "paredes", devem sair de uma "casa" e ir para a outra. As paredes devem ficar no mesmo lugar e a pessoa do meio deve tentar en- trar em alguma "casa", fazendo sobrar outra pessoa. 2 - PAREDE!!! - Dessa vez só as paredes trocam de lugar, os moradores ficam parados. Obs: As paredes devem trocar os pares. Assim como no anterior, a pessoa do meio tenta tomar o lugar de alguém. 3 - TERREMOTO!!! - Todos trocam de lugar, quem era parede pode virar

morador e vice-versa.

Obs: NUNCA dois moradores poderão ocupar a mesma casa, assim como uma casa também não pode ficar sem morador. Repetir isso até cansar...

Conclusão: Como se sentiram os que ficaram sem casa? Os que tinham casa pensaram em dar o lugar ao que estava no meio? Passar isso para a nossa vida: Nos sentimos excluídos no grupo? Na Escola? No Trabalho? Na Sociedade?

Sugestão: Quanto menor o espaço melhor fica a dinâmica, já que isso propicia várias trombadas. É muito divertido!!!

AUTOR DESCONHECIDO

156. 30 SEGUNDOS

Participantes: 10 a 30 pessoas

Tempo Estimado: 30 minutos

Modalidade: Debate.

Objetivo: Estimular a participação de todos por igual nas reuniões e evitar interrupções paralelas.

Material: Nenhum.

Descrição: O coordenador apresenta um tema a ser discutido pelo grupo. Baseado neste tema, cada integrante tem trinta segundos para falar sobre o assunto apresentado, sendo que ninguém, em hipótese alguma, pode ultrapassar o tempo estipulado, ao mesmo tempo que os outros integrantes deve manter-se em completo silêncio. Se o comentário terminar antes do término do tempo, todos devem manter-se em silêncio até o final deste tempo. Ao final, a palavra o tema pode ser, então, debatido livremente. O coordenador também pode desviar, utilizando como tema, por exemplo, "saber escutar e falar", introduzir questões como: *Sabemos respeitar e escutar (e não simplesmente ouvir) a opinião do outros? *Conseguimos sintetizar nossas opiniões de maneira clara e objetiva?

AUTOR DESCONHECIDO

157. CONHECENDO MELHOR O GRUPO

Participantes: 7 a 15 pessoas

Tempo Estimado: 20 minutos

Modalidade: Objetivos Individuais.

Objetivo: Compreender os objetivos individuais e sua relação com o grupo.

Material: Lápis e papel para os integrantes.

Observação: O horizonte do desejo pode ser aumentado, como por exemplo, um sonho que se deseja realizar no decorrer da vida.

Descrição: O coordenador pede aos integrantes que pensem nas atividades que gostariam de fazer nos próximos dias ou semanas (viagens, ir bem numa prova, atividades profissionais, familiares, religiosas, etc.). Então, cada integrante deve iniciar um desenho que represente o seu desejo na folha de ofício. Após trinta segundos o coordenador pede para que todos parem e passem a folha para o vizinho da direita, e assim sucessivamente a cada trinta segundos até que as folhas voltem à origem. Então cada integrante descreve o que gostaria de ter desenhado e o que realmente foi desenhado. Dentre as conclusões a serem analisadas pelo coordenador pode-se citar: *Importância de conhecermos bem nossos objetivos individuais e coletivos; * Importância de sabermos expressar ao grupo nossos desejos e nossas dificuldades em alcançá-los; *O interesse em sabermos quais os objetivos de cada participante do grupo e de que maneira podemos ajudá-los; *Citar a importância do trabalho em grupo para a resolução de problemas; *Outros

AUTOR DESCONHECIDO

158. PAINEL INTEGRADO

Objetivo: Trabalhar no "grupão" em equipes de forma prática, desenvolvendo a comunicação e reflexão dispensando o plenário e a centralização do encontro numa só pessoa.

Desenvolvimento: Dividir o grupão em equipes da seguinte forma: Num grupo com 16 pessoas, poderá dividir em 4 equipes de 4 pessoas. Cada participante da equipe receberá uma letra: a, b, c, d As equipes receberão o tema a ser debatido e perguntas propostas. Após terem refletido sobre o tema serão formadas novas equipes.
Os que tiverem a letra "a" formarão uma nova equipe. O mesmo acontecerá com os que

tiverem a letra b, c, d. Agora todos partilharão o que foi debatido nas equipes anteriores. No final da dinâmica todos os participantes deverão ter tomado conhecimento de todas as reflexões feitas.

AUTOR DESCONHECIDO

159. EU E MEU GRUPO

Objetivo: Avaliar o grupo e a contribuição de cada um de seus membros.

Desenvolvimento: Cada um responde em particular às perguntas: que me agrada no grupo? que não me agrada?
que recebo dele? o que deixaria de ganhar se ele se acabasse? que recebo de cada pessoa? que ofereço ao grupo? qual foi a maior tristeza?
Cada um responde o que escreveu. É importante ressaltar que não se trata de discutir em profundidade mas principalmente de se escutarem reciprocamente. Depois de ouvir todo mundo, fazer uma discussão do que fazer para que o grupo melhore.

AUTOR DESCONHECIDO

160. EXERCÍCIO DE CONSENSO

Objetivos: - Treinar a decisão por consenso. - Desenvolver nos participantes a capacidade de participação, numa discussão de grupo.

Tamanho: 30 Tempo: 40 min

Material: uma cópia da história de Marlene para cada membro e lápis ou caneta.

Descrição: 1. Cada um receberá uma cópia da história de Marlene para uma decisão individual, levando para isso uns cinco minutos; 2. Organizam-se os subgrupos de cinco a sete membros cada para a decisão grupal; 3. O coordenador distribui a cada subgrupo uma folha da história de Marlene, para nela ser lançada a ordem preferencial do grupo; 4. Nos subgrupos cada integrante procurará defender seu ponto de vista, argumentando com as razões que o levaram a estabelecer a ordem de preferência da sua decisão individual. 5. Terminada a tarefa grupal, organiza-se o plenário. História de Marlene O exercício seguinte é um treinamento de consenso. A conclusão unânime é praticamente impossível de se conseguir. É preciso, pois, que os participantes tomem a consideração a subjetividade de cada qual, para que se torne possível uma decisão.

Modo de proceder: O texto seguinte narra a história da jovem Marlene. Cinco personagens

entram em cena. Cabe a você estabelecer uma ordem de preferência ou de simpatia para com estes cinco personagens. Numa primeira fase, cada qual indicará o seu grau de simpatia para com cada um dos personagens, colocando-os em ordem de um a cinco, atribuindo o número 1 ao mais simpático seguindo até o 5. Em seguida cada um dará as razões que o levaram a estabelecer esta preferência, e com a ajuda dessas informações, procede-se a nova ordem que, então, estabelece a ordem de preferência do grupo.

Eis a história de Marlene: Cinco personagens fazem o elenco; Marlene, um barqueiro, um eremita, Pedro e Paulo. Marlene, Pedro e Paulo são amigos desde a infância. Conhecem-se há muito tempo. Paulo já quis casar com ela, mas recusou, alegando estar namorando Pedro. Certo dia, Marlene deci- de visitar Pedro, que morava no outro lado do rio. Chegando ao rio, Marlene solicita a um barqueiro que a transporte para o outro lado. O barqueiro, porém, explica a Marlene ser este trabalho seu único ganha-pão, e pede-lhe certa soma de dinheiro, importância de que Marlene não dispunha. Ela explica ao barqueiro o seu grande desejo de visitar Pedro, insistindo em que a transporte para o outro lado. Por fim o barqueiro aceita, com a condição de receber em troca um manto que usava. Marlene hesita e resolve ir consultar um eremita que morava perto. Conta-lhe a história, o seu grande desejo de ver Pedro e o pedido do barqueiro, solicitando, no final, um conselho.
Respondeu: "Compreendo a situação, mas não posso, na atual circunstancia, dar-lhe nenhum tipo de conselho. Se quiser, podemos dialogar a respeito, ficando a decisão final por sua conta". Marlene retorna ao riacho e decide aceitar a última proposta do barqueiro. Atravessa o rio e vai visitar Pedro, onde passa três dias bem feliz. Na manhã do quarto dia, Pedro recebe um telegrama. Era a oferta de um emprego muito bem remunerado no exterior, coisa que há muito tempo aguardava. Comunica imediatamente a notícia a Marlene, e na mesma hora a abandona.
Marlene cai numa tristeza profunda e resolve dar um passeio, encontrando-se com Paulo a quem conta a razão de sua tristeza. Paulo compadece-se dela, e procura consolá-la. Depois de certo tempo, Marlene diz a Paulo: "Sabe que tempos atrás você me pediu em casamento, e eu recusei, porque não o amava bastante, mas hoje penso amá-lo suficientemente para casar com você."
Paulo retrucou: "É tarde demais; não estou interessado em tomar os restos de outro".

AUTOR DESCONHECIDO

161. SITUAÇÃO NO ESPAÇO

Objetivos: procurar sentir o espaço, entrar em contato com os outros elementos do grupo; se relacionar com as outras pessoas do grupo

Tamanho: qualquer

Tempo: 15 min

Descrição: - O coordenador pede a todos os participantes do grupo que se aproximem uns dos outros, ou sentando no chão, ou em cadeiras. - Em seguida pede que todos fechem os olhos e estendendo os braços, procurem "sentir o espaço do grupo" - todo o espaço diante deles, por cima das cabeças, atrás das costas, por baaixo – e em seguida tomar consciência do contato com os demais ao passar por cima uns dos outros e se tocarem. - Depois disso se analisa as reações em plenário.

AUTOR DESCONHECIDO

162. TÉCNICA DE SAÍDA

Objetivos: - libertar de inibições pessoais contraídas. - tirar o bloqueio das pessoas que se sentem imobilizadas, incapazes de mexer-se ou de fazer o que gostariam de fazer.

Tamanho: 25

Tempo: depende de cada pessoa.

Descrição: 1. O coordenador convida umas dez a doze pessoas para formar um círculo apertado, com os braços entrelaçados. 2. A seguir convida um participante, possivelmente uma pessoa contraída, para que fique de pé dentro do círculo. 3. Uma vez bem formado o círculo, a pessoa que está dentro recebe ordens para procurar sair do jeito que puder, por cima, por baixo ou arrebentando a corrente de braços. Os componentes do círculo tentam ao máximo contê-la e não deixá-la romper o cerco.
4. Após uma tentativa de uns quatro a cinco minutos, pode-se prosseguir o exercício, trocando a pessoa que se encontra no meio do círculo. 5. Finalmente, uma vez terminada esta vivência, prosseguem-se os comentários. 6. Esta técnica pode estender-se a uma situação em que a pessoa se sinta constrangida por outro indivíduo, como quando alguém se sente coagido por alguém. Nesse caso o que exerce coação fica de pé, atrás da pessoa que se presume esteja sendo coagida e coloca os braços em volta dela, apertando-lhe fortemente os braços. A pessoa coagida procura então libertar-se.

AUTOR DESCONHECIDO

163. DRAMATIZAÇÃO

Objetivos: 1- Criar condições para a participação psicológica em uma discussão. 2- Pesquisa um assunto e apresentá-lo, simuladamente. 3- Libertar a discussão da centralização numa pessoa 4- Facilitar a comunicação mostrando ao invés de apenas

falar. 5- Dar calor e vida aos fatos estudados. 6- Comprovar as diversas formas de encarar uma situação-problema. 7- Desenvolver a sensibilidade

Componentes: 1- Diretor de cena: Promove discussão, esforçando-se para que todos participem dela. 2- Atores: Membros do grupo 3- Auditório: Outros membros da comunidade Passos 1- Preparo 1.1- Estudo do tema: pesquisa, debate, etc 1.2- Prepara-se o assunto a ser dramatizado 1.3- Define-se personagens e suas características 1.4- Prepara-se os atores 1.5- Prepara-se o cenário 1.6- Prepara-se disfarces, etc. 2- Representação 3- Discussão 3.1 Atores avaliam a apresentação, destacando impressões, animação, envolvimento, relações, aprendizagem, dificuldades.

AUTOR DESCONHECIDO

164. PAINEL

Reunião de várias pessoas que estudaram um assunto e vão expor suas idéias sobre ele, diante de um auditório, de maneira dialogada.

Objetivos: 1- Conhecer melhor um assunto. 2- Tornar mais compreensivo o estudo de um tema que tenha deixado dúvidas. 3- Apropriar-se de um conhecimento, com a ajuda de várias pessoas. Coordenador: - Coordenador do grupo com os componentes do painel organizam um roteiro de perguntas que cubra todo o tema em pauta.
- Coordenador abre o painel, apresenta os componentes do painel. Seu papel é lançar per- guntas para que os componentes do painel, discutam sobre elas.
- Convida também o grupo (demais participantes do grupo) para participar, lançando per- guntas de seus interesses ao final do tempo previsto, faz uma síntese dos trabalhos e en- cerra o painel. Componentes do painel
- Podem ser de 3 a 6. Podem ser membros do grupo que queriam estudar (preparar) o assunto, ou pessoas convidadas. Sua função é discutir as questões propostas, primeiro pelo coordenador e, depois, as que forem propostas pelo grupo.
Grupo (platéia) - Membros do grupo. Acompanha a discussão com atenção e preparam questão para lança- rem aos componentes do painel, para também serem discutidas.

Passos: 1- Coordenador abre o painel, apresenta componentes, justifica a realização do mesmo e orienta a participação. 2- O coordenador lança perguntas, para serem discutidas, até esgotar o roteiro preparado anteriormente. Sempre que necessário, o coordenador poderá lançar outras perguntas fora do roteiro, para melhor esclarecer o assunto. 3- Ao terminar o roteiro, o coordenador pede a cada componente do painel que resuma suas idéias. Após, o coordenador pode ressaltar aspectos importantes do assunto. 4- Coordenador convida o grupo (platéia) para fazerem perguntas aos compomentes do

painel. 5- Quando não tiver mais perguntas, o coordenador agradece os componentes do painel e o grupo e encerra os trabalhos.

Avaliação: 1- Que proveitos tiramos dessa dinâmica? 2- Como nos sentimos? 3- O que precisamos melhorar?

AUTOR DESCONHECIDO

165. GRUPO DE VERBALIZAÇÃO X GRUPO DE OBSERVAÇÃO

Objetivos: 1- Desenvolver a capacidade de ouvir o outro. 2- Desenvolver a capacidade de manifestar-se na vida. 3- Contribuir para a ampliação do conhecimento do outro. 4- Participar direta ou indiretamente de uma discussão. 5- Exercitar a elaboração de síntese.

Passos: 1- Dividir a turma em dois sub-grupos, que formarão dois círculos. O círculo interno será o da verbalização, que tem como tarefa, a discussão de um tema proposto. O círculo externo será o de observação. À ele cabe a tarefa de observar o processo de discussão e o conteúdo da mesma. 2- o Coordenador lança uma pergunta sobre o tema (capaz de provocar uma discussão). Somenteo grupo interno poderá responder, discutindo o assunto. 3- Durante a dicussão, o grupo de observação, apenas registra idéias esquecidas pelo grupo de verbalização, anota dúvidas, e outros pontos que gostariam de falar. 4- Após 10 minutos de discussão, inverter os grupos. 5- Coordenador formula a mesma questão ou outra para que o grupo, de observação agora na posição de verbalização, possa expressar idéias, completar idéias do grupo anterior, exemplificar, etc. 6- Após 10 minutos formar uma grande círculo: a) Fazer uma síntese dos pontos discutidos; b) Tirar dúvidas; c) fazer uma avaliação.

Observação: - É responsabilidade do coordenador cuidar de: 1- Formular bem as perguntas; 2- Ficar atento para que todos participem; 3- fazer com que o grupo de verbalização se expresse de maneira clara para que todos possam ouvir suas opiniões; 4- fazer com que o grupo de observação fique absolutamente calado durante a discussão do grupo de dentro; 5- Marcar o tempo e determinar a troca de posições; 6- Abrir o debate final no grupão; 7- Fazer a síntese final da discussão.

AUTOR DESCONHECIDO

166. JORNAL FALADO

Objetivos: 1- Organizar informações sobre um determinado assunto 2- Desenvolver a expressão oral, o raciocínio, o espírito de cooperação e socialização. 3- Sintetizar idéias

e fatos. 4- Transmitir idéias com pronúncia adequada e correta.

Passos: 1- Formar pequenos grupos. 2- O coordenador apresenta o tema para estudo, pesquisa. 3- Cada grupo pesquisa e estuda o tema. 4- Cada grupo sintetiza as idéias do tema. 5- Elaboração das notícias para apresentação, de forma bastante criativa. 6- Apresentação do jornal ao grupão.

Avaliação: 1- Quais os momentos que mais nos agradaram? 2- Que ensinamentos podemos tirar para o grupo?

AUTOR DESCONHECIDO

167. SOCIODRAMA

Objetivos: 1- Refletir e comunicar um problema. 2- Desenvolver a sensibilidade para problemas vitais. 3- Conscientizar-se sobre atitudes positivas ou negativas diante de problemas vitais.

Passos: 1- Escolher um coordenador para dirigir o trabalho. 2- Escolher com o grupo um fato real, concreto, próximo à vida do grupo. Um fato atraente e que apresente algum conflito. Cada um pode contar um fato. Depois o grupo escolhe o mais atraente. 3- Definir o gênero (na arte dramática há dois gêneros básicos: a tragédia e a comédia) 4- Construir a história. O grupo já tem um fato inspirador. Agora é preciso construir uma história. Dependendo do tema do fato, pode-se fazer pesquisas. 5- Caracterizar os personagens: ao construir a história, é bom já ir definindo os personagens principais. É preciso deixar claro as características de cada personagem na representação (ex.: dominante, astuto, bobo, brincalhão, paternalista, etc).

Observação: Não há necessidade de muitos personagens em um sociodrama. 6- Armar o roteiro: É preciso ordenar as cenas das história. Definir bem o que acontece em cada cena e os personagens que vão atuar nela. Cada personagem ensaia o seu papel. 7- Organizar a apresentação: Preparar o cenário, os disfarces para os personagens, o fundo musical.. 8- Realizar o sociodrama, fazendo os espectadores participarem. Dialogar com os especta- dores, reconstruindo a história, analisando a história, levantando propostas para mudar o quadro.

Avaliação: 1- Como nos sentimos? 2- Que ensinamentos podemos tirar da experiência? 3- Do que mais gostamos?

AUTOR DESCONHECIDO

168. CARTÃO MUSICAL

Objetivo: 1- Facilitar o relacionamento entre os participantes de um grupo.

Passos: 1- Coordenador distribui um cartão, um lápis e um alfinete para cada participante e pede que cada um escreva no cartão o nome e prenda-o na blusa. (Não pode ser apelido)
2- Os participantes sentam-se em círculo. O coordenador coloca-se no centro e convida os demais a cantar: "Quando vim para este grupo, um(a) amigo(a) eu encontrei (o coordenador escolhe uma pessoa) como estava ele(a) sem nome, de (nome da pessoa) eu o(a) chamei.
Oh! amigo(a), que bom te encontrar, unidos na amizade iremos caminhar"(bis).
3- O coordenador junta-se ao círculo e a pessoa escolhida, entoa a canção, ajudada pelo grupo, repetindo o mesmo que o coordenador fez antes. E assim prossegue o exercício até que todos tenham se apresentado.
4- A última pessoa entoa o canto da seguinte maneira: "Quando vim para este grupo, mais amigos encontrei, como eu não tinha nome, de ...(cada um grita seu nome) eu o chamei. Oh! amigos(as), que bom nos encontrar, unidos lutaremos para o mundo melhorar (bis)"

Avaliação: 1- Para que serviu a dinâmica? 2- Como nos sentimos?

AUTOR DESCONHECIDO

169. EPITÁFIO

Objetivo: 1- Apresentar os participantes de um grupo que vão trabalhar juntos.

Passos: 1- O coordenador distribui uma folha de sulfite para cada participante do grupo e explica que cada um deve escrever seu epitáfio (lápide de seu túmulo). 2- Os participantes preparam seu epitáfio. Todos devem fazê-lo. 3- Uma vez escrito, prendem o epitáfio junto ao peito e passeiam pela sala, a fim de que todos leiam o epitáfio de todos. 4- No passo seguinte, as pessoas se reúnem, aos pares, com aqueles cujo epitáfio tenha coincidências com o seu. Conversam durante seis minutos. 5- Feito isso, a critério do coordenador cada par poderá reunir-se a outro e conversar por 10 a 12 minutos.

Avaliação: O que aprendemos com esta dinâmica? Como nos sentimos após essa experiência?

AUTOR DESCONHECIDO

170. APRESENTAÇÃO ATRAVÉS DE DESENHOS

Destinatários: Grupos de jovens ou de adultos. Pode-se trabalhar em equipes.

Material: Uma folha para desenho e um lápis colorido ou caneta hidrocor para cada participante.

Desenvolvimento: 1.Distribuídos os materiais da dinâmica, o animador explica o exercício: Cada qual terá que responder, atrvés de desenhos, à seguinte pergunta: Quem sou eu? Dispoem de 15 minutos para preparar a resposta. 2. Os participantes desenham sua resposta 3. A apresentação dos desenhos é feita em plenário ou nas respectivas equipes. O grupo procura interpretar as resposta. Feita essa interpretação, os interessados, por sua vez, comentam a própria resposta.

Avaliação da Dinâmica: O que aprendemos com este exercício?

AUTOR DESCONHECIDO

171. PRIMEIROS NOMES, PRIMEIRAS IMPRESSÕES

Objetivos: - Conhecer os outros participantes do grupo. - Descobrir o impacto inicial de alguém nos outros. - Estudar fenômenos relacionados com primeiras impressões - sua precissão, seus efeitos, etc.

Passos: 1- O coordenador pede aos participantes sentados em círculo que se apresentem, dizendo seu nome e dois fatos marcantes de sua vida. 2- Coordenador pede que todos virem as costas (evitando que um veja os outros) e escrevam ao mesmo tempo, o primeiro nome de todos os participantes do grupo, à medida que deles se lembrem. 3- Voltando-se novamente para o grupo, procuram saber qual o nome, que ficou esquecido na lista. Podem pedir que as pessoas indiquem mais um fato a fim de melhor fazer a ligação com o nome. 4- O grupo discute os nomes, sentimentos ligados a eles, dificuldades que sentiram para lembrar de todos, suas reações em não ser lembrados, etc. 5- O coordenador distribui outra folha em branco, na qual devem fazer a lista dos nomes novamente, pedindo-lhes que acrescentem anotações em relação à primeira impressão que tiveram das pessoas, deixando a folha anônima. 6- As folhas anônimas serão recolhidas, e o coordenador irá lê-las em voz alta: Os membros poderão reagir sobre a precisão ou relatividade das impressões, sobre o que sentiram, o que lhes surpreendeu, etc. 7- O grupo discutirá a precisão dos dados da primeira impressão, os efeitos da mesma e suas reações sobre a experiência.

Avaliação: - Como estamos nos sentindo? - Do que mais gostamos?

AUTOR DESCONHECIDO

172. PERSONAGENS

Destinatários: Grupos de jovens ou de adultos; caso haja muitos participantes, formam-se equipes.

Material: O animador deve preparar, previamente, um pôster em que apareça uma figura humana sobre um ponto de interrogação. Um cartão para cada pessoa.

Desenvolvimento: - Distribuído o cartão aos participantes, o animador passa à motivação do exercício.
"Raramente encontramos um ser humano que não admire alguém: um héroi, um cientista... ou mesmo pessoas comuns, mas cuja a vida lhe causou impacto. Hoje iremos apresentar ao grupo alguns comentários acerca dessa pessoa a quem admiramos, seja ela encarna- da ou desencarnada, não importa sua nacionalidade, nem tampouco seu prestígio junto a sociedade."
- Convidam-se os presentes a anotarem no cartão o nome da personagem e as razões de sua admiração. - Logo após, reúnem-se em equipe e cada qual indica sua personagem e os motivos de sua admiração, após o que, os demais podem fazer perguntas. É preciso evitar que as preferências das pessoas sejam questionadas.

Avaliação da experiência: - Para que serviu o exercício?

AUTOR DESCONHECIDO

173. CARTÕES POSTAIS

Objetivos: - Quebrar gelo e integrar os participantes do grupo.

Passos: 1- O coordenador fixa cartões postais numerados num lugar visível ao grupo. 2- Coordenador convida os presentes a observarem em silêncio os postais,. escolhendo cada qual o que mais lhe agrada e também aquele de que menos gosta. Cada um escreve no caderno, o porquê da escolha. 3- O grupo observa e escolhe os postais, de acordo com a orientação do coordenador. 4- No plenário, cada pessoa comenta sua escolha; em primeiro lugar, indicam os postais que não lhes agradaram e, a seguir, aqueles de que mais gostaram.

Avaliação: - O que descobrimos acerca dos demais, através desse exercício? - Como nos sentimos?

AUTOR DESCONHECIDO

174. A FOTO PREFERIDA

Objetivos: - Começar a integração do grupo, partindo do conhecimento mútuo. - Romper o gelo desde o princípio, a fim de desfazer tensões.

Destinatários: Grupos de jovens ou de adultos; se os participantes forem numerosos, convém organizar-se em equipes.

Material: Oito fotografias tamanho pôster, numeradas, apresentando cenas diversas, colocadas em lugar visível.

Desenvolvimento: - A motivação é feita pelo animador, com as seguintes palavras: "Em nossa comunicação diária, nós nos servimos de símbolos para expressar coisas, identificar pessoas, acontecimentos e instituições: neste momento, vamos fazer algo semelhante". - Convida os presentes a observarem as fotografias em silêncio e escolher aquela com que melhor se identificarem. - A seguir, em equipe, cada qual indica a foto escolhida e faz seus comentários sobre ela. Os demais participantes podem interverir, fazendo perguntas.

Avaliação: - Para que serviu o exercício? - Como nos sentimos durante a experiência?

AUTOR DESCONHECIDO

175. A PALAVRA CHAVE

Destinatários: Grupos de jovens ou de adultos. Pode-se trabalhar em equipes.

Material: Oito Cartões para cada equipe. Cada um deles contém uma palavra: Amizade, liberdade, diálogo, justiça, verdade, companheirismo, bravura, ideal, etc. Os cartões são colocados em um envelope.

Desenvolvimento: - O animador organiza as equipes e entrega o material de trabalho. - Explica a maneira de executar a dinâmica. As pessoas retiram um dos cartões (do envelope); cada qual fala sobre o significado que atribui à palavra. - A seguir, a equipe escolhe uma das palavras e prepara uma frase alusiva. - No plenário, começa-se pela apresentação de cada equipe, dizendo o nome dos integrantes e, em seguida, a frase alusiva à palavra escolhida.

Avaliação: - Para que serviu o exercício? - Como estamos nos sentindo?

AUTOR DESCONHECIDO

176. CONHECER PELAS FIGURAS

Objetivo: Conhecer pelas figuras e Quebrar gelo

Passos: - Espalhar pela sala vários recortes de jornais, revistas, folhinhas, propagandas, etc (as figuras devem ser as mais variadas possível, com temas bem diferentes, para dar maiores possibilidades de escolha aos participantes). - Os participantes passam diante das figuras, observando-as atentamente. Uma música de fundo para favorecer o clima. - Dar tempo suficiente para conhecer todas as figuras, o coordenador dá um sinal e cada participante deverá apanhar a figura que mais lhe chamou a atenção. - Formar pequenos grupos e cada participante vai dizer para seu grupo por que ecolheu a figura. - O grupo escolhe alguém para anotar a apresentação de cada um e expor em plenário. - Faz-se um plenário onde o representante de cada grupo apresenta as anotações e a figura que representa o pensamento do grupo. - O coordenador faz um comentário final, aproveitando tudo o que foi apresentado e cha- mando a atenção para aquelas figuras que estão mais relacionadas.

Avaliação: Como nos sentimos ?? Que proveito tiramos dessa dinâmica ??

AUTOR DESCONHECIDO

177. LABIRINTO

Destinatários: Grupos de Jovens 2.

Material: uma bandeja e um vaso ou copo com água

Desenvolvimento: - O grupo se divide em duas equipes, com igual número de participantes. Tomando-se pelos braços, os integrantes de cada equipe formam um círculo. O animador pede um voluntário de cada equipe e entrega-lhes a bandeja com um vaso ou copo cheio de água. Ao ouvirem o sinal de partida, iniciam a corrida por entre os companheiros, entrando e saindo do círculo. Retornando ao ponto de partida, passarão a bandeja a outro companheiro que irá fazer o mesmo, e assim sucessivamente, até que todos tenham participado. A equipe vencedora será aquela que terminar primeiro, sem haver derramado água.

Avaliação: Para que serviu a dinâmica??

AUTOR DESCONHECIDO

178. FAMÍLIAS DE PÁSSAROS

Passos: - Participantes são divididos em duas equipes: a) A família dos Joões-de-barro;

b) a família dos pardais Nos extremos opostos da sala, marcam-se dois ninhos: a) um dos Joões-de-barro; b) outro dos pardais. Os Joões-de-barro caminham agachados e os pardais brincam saltitantes, num pé só. Uns e outros brincam juntos num mesmo espaço. - Enquanto estiverem andando todos misturados, mas cada qual em seu estilo, será dado um sinal e as famílias terão de voltar a seus ninhos. Cada qual o fará agachado ou saltitando, conforme se trate de João-de-barro ou pardal. A família vencedora será aquela, que, por primeiro, reunir todos os seus companheiros no ninho.

AUTOR DESCONHECIDO

179. CONFUSÃO DE SAPATOS

Passos: - Traçam-se 2 linhas paralelas a uma distancia de 10m. - Atrás de uma das linhas, a de partida, ficam alinhados os participantes - atrás da outra linha, ficam os sapatos dos participantes, todos misturados, porém sem estarem amarrados ou abotoados. - Ao sinal de partida, todos correm para a linha de chegada, e cada qual procura calçar o seu sapato. Este deve ser amarrado ou abotoado, conforme a necessidade. Em seguida, retorna-se à linha de partida. - O primeiro que transpuser a linha de partida, devidamente calçado com o seu sapato, será o vencedor.

AUTOR DESCONHECIDO

180. FESTIVAL DE MÁSCARA

Destinatários: Grupos de Jovens

Material: Um saco de papel bem grande e um número para cada pessoa (evite-se que o material seja plástico).

Desenvolvimento: - O animador distribui um saco de papel para cada participante, pedindo que façam com ele uma máscara, deixando apenas dois buracos para olhar. O número deverá ser afixado na altura do peito. Uma vez prontas as máscaras, o animador apaga as luzes um momento, para que cada qual possa colocar a sua, assim como o número. Ao se reacenderem as luzes, cada um terá que adivinhar quem são os mascarados, anotando o nome e o número numa folha de papel. As pessoas não podem falar. O vencedor será aquele que obtiver a maior quantidade de acertos.

Avaliação: - Para que serviu a dinâmica??

AUTOR DESCONHECIDO

181. ADIVINHANDO OBJETOS

Destinatários: Grupos de Jovens

Material: Giz e quadro negro.

Desenvolvimento: - O animador divide o grupo em duas equipes, com igual número de participantes. Cada qual recebe um giz.
- A uma distância de aproximadamente 15 metros, coloca-se o quadro-negro. O exercício consiste no seguinte: As equipes têm que adivinhar o objeto cujo nome o animador esconde; para consegui-lo, recebem três pistas. Tão logo descubram do que se trata, escrevem seu nome no quadro. Ganha a equipe que o fizer Primeiro. O exercício pode ser repetido diversas vezes. O animador dá, por exemplo, as seguintes pistas: pode ser de cores diferentes, é sólido, usa-se para comer e tem quatro letras (mesa). As palavras propostas às equipes devem ser breves, exigindo a utilização de cada letra apenas uma vez. Exemplos: apito, sol disco, barco, livro, caderno, goma, lápis, pulseira, meia, trem, etc.

Avaliação: - Para que serviu a dinâmica??

AUTOR DESCONHECIDO

182. VARRENDO BOLAS

Destinatários: Grupos de Jovens ou adultos

Material: 15 bolas e uma vassoura para cada equipe (sendo as bolas de cores diferentes para cada equipe).

Desenvolvimento: - O animador divide o grupo em duas equipes, com igual número de integrantes. Colocam-se em filas paralelas, na linha de partida; em frente a elas, espalha-se uma quantidade de bolas. O primeiro representante de cada fila recebe uma vassoura. Dado o sinal, saem varrendo as bolas até à meta e depois passam a vassoura para a segunda pessoa, que deverá varrê-la da meta para a linha de partida, e assim sucessivamente. A equipe vencedora será aquela que primeiro terminar com a participação de todos os seus integrantes.

Avaliação: - Para que serviu a dinâmica ?

AUTOR DESCONHECIDO

183. MISTER BALÃO

Destinatários: Grupos de jovens ou de adultos.

Material: 15 Balões por equipe.

Desenvolvimento: - O animador divide o grupo em equipes. Cada uma delas escolhe um representante para o concurso de "Mister Balão". A um sinal do animador, cada equipe procura "rechear" seu candidato até que fique repleto de balões. Dispõem de três minutos para executá-lo. Ganha a equipe que conseguir "rechear"seu representante com o maior número de balões. O exercício é repetido por diversas vezes.

Avaliação: - Para que serviu a dinâmica??

AUTOR DESCONHECIDO

184. CORRIDA COM BOLAS

Destinatários: Grupos de jovens ou de adultos.

Material: uma bola para cada pessoa; uma bandeja e um saco para cada equipe.

Desenvolvimento: - O animador divide o grupo em equipes, que se colocam em filas paralelas de partida. Os primeiros representantes de cada equipe recebem, no menor tempo possível, a bola sobre a bandeja até à meta. As bolas que chegam a seu destino são depositadas no saco. Logo a seguir, a segunda pessoa repete o mesmo procedimento, e assim sucessivamente, até que todos os integrantes tenham participado. Vence a equipe que terminar primeiro o transporte de suas bolas.

Avaliação: - Para que serviu a dinâmica ??

AUTOR DESCONHECIDO

185. A JAULA

Objetivos: - Levar os participantes a analisar como se situam no mundo da família, da escola, e da sociedade (rua); - Procurar, em comum, atitudes que respondam à realização do jovem ou da pessoa.

Passos: - O desenho abaixo é entregue a todos, num folha de papel ofício e cada um, individualmente, tenta interpretar os quadros, e descobrir: - O que significa cada um deles? - O que tem, cada quadro, a ver comigo? - A partir deles, como me situo no espaço

da minha família, na escola e na sociedade?
- Depois de 10 minutos: a) fazer a partilha em pequenos grupos por aproximação; b) como conciliar casa, escola, sociedade, montando assim uma grande "aldeia fraterna"?
- Plenário: - conclusões dos grupos e escrever no quadro-negro. - Complementação por parte do coordenador.

AUTOR DESCONHECIDO

186. MEU VIZINHO

Formação: todos em círculo

Desenvolvimento: O animador começa o jogo dizendo: "O meu vizinho é ..." (aqui diz uma qualidade). Conforme a letra que inicia a palavra dita, todos os outros jogadores devem dizer palavras que se iniciem com a emsma letra. Por ex., se o animador desser: "Meu vizinho é corajoso", todos os demais jogadores dirão palavras com a letra "C". Não podem repetir palavras. Terminada a primeira rodada, o animador escolhe outra letra e assim por diante prossegue o jogo.

AUTOR DESCONHECIDO

187. INTEGRAÇÃO

Destinatário: grupos de jovens ou de adultos que convivem há algum tempo. Se o grupo for muito numeroso trabalha-se em equipes.

Material: uma folha de papel e um lápis para cada participante, flanelógrafo e percevejos.

Desenvolvimento: 1- O animador conta uma história, a partir de desenhos. Numa pequena igreja da cidade, existe um grupo de jovens que se reúne, semanalmente, há um ano. realizam, constantemente, jornadas e encontros para convívio e gostam muito de cantar. Em suas reuniões, refletem sobre os temas da atualidade. A assistência, entretanto, não é muito boa e mesmo os que participam de maneira constante são muito desunidos. O animador, freqüentemente, se pergunta: "Que fazer com o grupo"? 2- Após este relato, convida os participantes a procurarem identificar as prováveis causas que, a seu ver, geram a desunião no grupo, assim como as possíveis soluções. Um secretário toma nota. Pode-se trabalhar em equipes formadas por três ou quatro pessoas. 3- As equipes manifestam suas respostas em plenário. Os demais participantes podem questioná-los ou pedir esclarecimentos. As respostas coincidentes vão sendo afixadas num flanelógrafo: de um lado as causas e, de outro, as soluções. O importante é que se chegue a elaborar um programa de ação, que seja resultado da contribuição de todos.

Avaliação: . Qual o ensinamento extraído desta dinâmica para o grupo? A história tem alguma relação com o grupo? Que podemos fazer para aumentar a integração?

AUTOR DESCONHECIDO

188. BOAS NOTÍCIAS

Destinatários: Grupos de jovens ou de adultos

Material: uma folha de papel e lápis para cada pessoa.

Desenvolvimento: 1- O animador pode motivar o exercício da seguinte maneira: "Diariamente, todos nós recebemos notícias, boas ou más. Algumas delas foram motivo de grande alegria e por isso as guardamos com perfeita nitidez. Vamos hoje recordar algumas dessas boas notícias ". 2- Logo após, explica como fazer o exercício: os participantes dispõem de 15 minutos para anotar na folha as três notícias mais felizes de sua vida. 3- As pessoas comentam suas notícias em plenário, a começar pelo animador, seguido pelo vizinho da direita e, assim, sucessivamente, até que todos o façam. Em cada uma das vezes, os demais participantes podem dar seu parecer e fazer perguntas.

Avaliação: Para que serviu a dinâmica ? . O que descobrimos acerca dos demais ?

AUTOR DESCONHECIDO

189. A FAMÍLIA IDEAL

Destinatários: grupos de jovens que se reúnem a algum tempo.

Material: oito corações de papel; em cada um deles estará escrito uma característica da família ideal: comunicação, respeito, cooperação, união, compreensão, fé , amizade, amor.

Desenvolvimento: 1- O animador convida os presentes a formarem, espontaneamente, equipes em número não inferior a cinco pessoas. Escolhem um nome de família e, colocando-se a uns cinco metros do animador, ouvem as regras da dinâmica. A dinâmica consiste em descobrir a equipe que melhor reflete as características de uma família ideal. Para isso, todos devem enfrentar uma série de provas. Para algumas, são concedidos vários minutos de preparação. Outras, porém, devem ser realizadas de imediato. A família (equipe) que vence uma prova, recebe um coração. As últimas atividades realizam-se em conjunto (duas equipes se unem). 2- O animador vai propondo as equipes as diferentes provas: a) A família que chegar primeiro junto a ele, com a lista de todos os seus integrantes, recebe o coração da Comunicação. b) A família que melhor representar uma cena

familiar, recebe o coração do Respeito. Dispõem de quatro minutos para a preparação desta prova. c) A família que conseguir formar primeiro uma roda de crianças, recebe o coração da Cooperação. d) A família que conseguir primeiro cinco cadernos e cinco lápis ou canetas, recebe o coração da Compreensão. e) A família que melhor representar, através da mímica, um ensinamento de Jesus, recebe o coração do Amor. As equipes dispõem de quatro minutos para preparar esta prova.
f) As famílias (nesta prova, trabalha-se em conjunto com outra equipe) que apresentarem a Miss ou o Mistermais barrigudo (usam-se roupas), recebem o coração da União. As equi- pes dispõem de três minutos para se preparar. g) As famílias (as mesmas equipes em conjunto) que apresentarem o melhor conjunto vocal, recebem o coração da Amizade. As equipes dispõem de quatro minutos para se preparar.
h) As famílias (as mesmas) que apresentarem o melhor "slogan" recebem o coração da Fé. Dispõem de quatro minutos para se preparar.
Em equipe avalia-se a experiência: . Para que serviu a dinâmica ? . Como cada um se sentiu durante o exercício ? . Como foi a participação de sua equipe ? 4- As respostas são comentadas em plenário e, a seguir, associa-se esta experiência à vida do grupo. . De que maneira pode associar a dinâmica à vida do grupo ? . Que podemos fazer para que haja mais integração ?

AUTOR DESCONHECIDO

190. CONSTRUÇÃO DA CASA

Objetivo: Mostrar ao grupo o que é nucleação e quais seus passos.

Destinatários: grupos de jovens iniciantes

Material: canudos plásticos, durex, papel e caneta. Divide-se o grupo em várias equipes, e escolhe-se um secretário para cada equipe. Entrega-se para cada equipe um pacote de canudinhos e ao secretário uma folha de papel e caneta. Pede-se que a equipe construa uma casa, e o secretário deverá escrever tudo o que for dito, todo o planejamento que a equipe fizer ou falar, e não deve dar palpite na construção da casa.

Desenvolvimento: 1- O animador divide o grupo em equipes com igual número de pessoas, entrega o material e pede que construam uma casa. Define um tempo de 15 minutos. 2- O animador chama uma pessoa de cada equipe, entrega uma folha de papel e caneta e lhes pede para escrever tudo o que for dito pelos participantes da equipe durane a construção da casa. 3- Em plenário as casas serão expostas para que todos possam ver as casas construídas. 4- O secretário de cada equipe vai ler para o grupo o que sua equipe discutiu enquanto construia a casa.

Avaliação: Para que serviu esta dinâmica ? . Em que fase da construção nosso grupo está ?

AUTOR DESCONHECIDO

191. AVALIAÇÃO BATATA QUENTE

Tema: Perguntas para avaliação ou revisão.

Duração: 10 minutos

Público: crianças, 6 participantes.

Material: 1 saco, perguntas em pedaços de papel, brindes (no mesmo número que as perguntas), aparelho de som e cd com uma música animada.
Coloque as crianças em círculo. Elas terão de passar o saco com as perguntas dentro enquanto a música é tocada. Não vale demorar-se para passar o saco, nem jogar em cima do outro. Tem que ser passado de mão em mão. Quando parar a música, a criança que estiver com o saco na mão, retira uma pergunta, a lê e responde em voz alta. Caso esteja correta ganha o brinde. A brincadeira continua até que as perguntas acabem.

AUTOR DESCONHECIDO

192. CRUZADO OU ABERTO

Tema: concentração, descobrir a senha.

Duração: 5 minutos.

Público: adolescentes, mínimo 10 pessoas.

Material: duas canetas, lápis ou varetas; cadeiras. Todos sentam-se em cadeiras arrumadas em círculo, deixando o centro livre. O orientador pega uma vareta em cada mão e explica para o grupo que o jogo consiste em passar as varetas (uma em cada mão) para o vizinho da direita:
Cada pessoa ao passar deve optar por cruzar as varetas, colocando uma sobre a outra e formando um "X" ou deixá-las abertas, mantendo-as separadas, uma em cada mão. Ao passar as varetas para o seu vizinho, se as suas varetas estiverem cruzadas, diga "Eu passo cruzado". Se as suas varetas estiverem abertas, diga "Eu passo aberto".
O orientador - que no início é a única pessoa que sabe a senha - observa a posição das pernas de cada um, e responde "Sim" ou "Não" de acordo (se as pernas do participante estão cruzadas ele precisa passar as varetas cruzadas; se as pernas estão descruzadas,

ele deve passar as varetas abertas). Atenção que as pessoas às vezes mudam de posição durante o jogo e precisam mudar a forma como passam as varetas de acordo. O orientador não explica porque sim ou não; o jogo se torna mais engraçado a medida em que alguns jogadores descobrem a senha e participam no coro do "Sim" e do "Não".
Quando a maioria já souber a senha e antes que o grupo perca interesse no jogo, finalize-o, fazendo uma rodada em que aqueles que já conhecem a senha, procuram mostrar aos demais como acertar a senha.

AUTOR DESCONHECIDO

193. CORRIDA DO CHAVEIRO

Tema: atenção; integração.

Duração: 10 minutos.

Público: adolescentes, mínimo 10 pessoas.

Material: um chaveiro ou pandeiro (ou qualquer objeto que faça barulho); cadeiras.
Forme um círculo bem espaçoso e aberto com as cadeiras, com os assentos voltados para dentro, com tantas cadeiras quantos forem os participantes, menos uma. Você deve estar no centro do círculo segurando o chaveiro. Você começa a andar e pega uma pessoa; de mãos dadas, vocês continuam caminhando; a pessoa que está com você deve pegar uma outra pessoa sentada, e assim por diante, sempre dando as mãos e caminhando.
Quando quiser, deixe cair o chaveiro e todos devem correr para uma cadeira. Quem ficar de pé recomeça a brincadeira. Para acrescentar suspense, finja deixar cair ou balance o chaveiro, fazendo barulho ou caminhe bem longe das cadeiras. Estipule "castigo" para quem se soltar ou correr antes que o chaveiro realmente caia.

AUTOR DESCONHECIDO

194. DESEMBRULHE O CHOCOLATE

Tema: coordenação motora, atenção.

Duração: 15 minutos.

Público: adolescentes, mínimo 6 pessoas.

Material: mesa, dado, luvas de jardinagem, garfo e faca, chocolate, papel grosso, barbante.
Embrulhe a barra de chocolate com papel e barbante. Para grupos grandes, sobreponha

mais de uma folha de embrulho. Para grupos pequenos um embrulho é suficiente. Coloque o embrulho sobre uma mesa e posicione as pessoas ao redor. A brincadeira consiste em desembrulhar o chocolate usando as luvas e os talheres. Cada um, em turno, joga o dado e aquele que tirar 6 calça as luvas e começa a tentar desembrulhar o chocolate. Os demais continuam rolando o dado; quando alguém tirar 6, deve pegar as luvas com o colega, calça-las, e sempre com os talheres, continuar desembrulhando. Pode-se parar a brincadeira ao chegar ao chocolate, e dividir a barra entre todos ou continuá-la, deixando que cada um coma o que puder, ainda usando luvas, talheres e o dado para determinar a vez.

AUTOR DESCONHECIDO

195. EXPRESSÃO DA AMIZADE

Tema: auto-estima, integração.

Duração: 10 minutos cada.

Público: crianças, mínimo 6 pessoas.

Material: veja cada sugestão.
1 - Ordem Alfabética: As crianças formam um círculo. Uma de cada vez, seguindo a ordem do círculo, deverá dizer: "Amo meu amigo porque ele é... " e acrescenta um adjetivo com a letra A. A criança seguinte deverá dizer, "Amo meu amigo por que ele é..." e usar um adjetivo com a letra B. E assim sucessivamente com todas as letras do alfabeto 195. Letra igual nome e elogio Uma criança vai para o centro da roda, e escolhe um colega. Se coloca de frente para ele e diz: "(nome do colega) eu gosto de você por que você é..." e um adjetivo que comece com a mesma letra do nome de quem ela escolheu. A criança que recebeu o elogio vai para o centro da roda e recomeça o jogo. Aquela que estava no centro da roda anteriormente, volta para seu lugar na roda, mas senta-se no chão, para que todos saibam que ela já brincou. 3- Por escrito Faça uma folha com o nome de cada criança, bem grande em cima. Passe as folhas entre as crianças, pedindo que cada uma escreva ou desenhe uma característica ou elogio correspondente ao nome escrito. Depois entregue as folhas aos respectivos donos, ou guarde-as para serem enviadas como presente de aniversário ou natal.

AUTOR DESCONHECIDO

196. GATO E RATO

Tema: números e horas; integração.

Duração: 10 minutos.

Público: crianças, 8 pessoas.

Material: nenhum.
As crianças formam uma roda. Uma delas, o Rato, fica dentro da roda. Outra, o Gato fica fora da roda. O Gato pergunta: "Seu Ratinho está?" As crianças da roda respondem : "Não"
O Gato pergunta: "A que horas ele chega?" As crianças respondem um horário a escolha. As crianças começam a rodar e o Gato vai perguntando: "Que horas são?" e as crianças respondem: "Uma hora" - "Que horas são?" - "Duas Horas" e assim até chegar ao horário combinado. As crianças na roda devem parar com os braços estendidos; o Gato passa a perseguir o Rato. A brincadeira acaba quando o Gato pega o Rato. Para os bem pequenos é preferível que os que estão na roda fiquem parados até que o gato pegue o rato. Para crianças maiores as que estão na roda podem ajudar o rato a fugir ou atrapalhar o gato, sem desfazer o círculo. Pode-se repetir a brincadeira algumas vezes, dando chance a quem quiser ser rato e gato. Procure parar a atividade antes que as crianças percam o interesse. Minha tia foi a Espanha

AUTOR DESCONHECIDO

197. MEMORIZAÇÃO

Duração: 10 minutos

Público: crianças, 8 pessoas

Material: nenhum
Forme um círculo (ou determine uma ordem de participantes). O primeiro começa "Minha tia foi a Espanha e trouxe um chapéu" (ou qualquer objeto). O próximo deverá dizer "Minha tia foi a Espanha e trouxe um chapéu e uma meia" (ou seja, repete o que o primeiro disse e acrescenta seu próprio objeto). E assim sucessivamente. Quem errar sai do jogo, assim o último que conseguir lembrar a ordem completa de objetos é o vencedor (ou pode-se encerrar o jogo ao perceber os primeiros sinais de desinteresse). Para aumentar a dificuldade: O próximo objeto a ser citado deve começar com a letra seguinte no alfabeto, da letra inicial do objeto anterior: "Minha tia foi a Espanha e trouxe..." um Abacate, uma Bolsa, um Cinto, etc... Ou você pode restringir o tipo de coisa, por exemplo, só pode usar nomes de flores, ou nomes de frutas, ou visíveis no local onde se está fazendo a brincadeira. Variante: Meu nome é... Use este jogo para lembrar os nomes das pessoas de um grupo. O primeiro diz "Eu me chamo..." (e diz o

seu nome) o seguinte deverá dizer "Eu me chamo..." o nome do primeiro seguido do seu próprio. Cada pessoa pode também acrescentar um gesto ao nome, assim o seguinte deverá repetir todos os nomes com os gestos correspondentes antes de acrescentar o seu próprio.

AUTOR DESCONHECIDO

198. NÓ HUMANO

Jogos Cooperativos

Tema: integração, contato físico, resolução de problemas.

Duração: 10 minutos.

Público: adolescentes, 8 pessoas.

Material: nenhum.
Forme um círculo, todos de mãos dadas. Oriente cada um para observar bem que está a seu lado direito e a seu lado esquerdo e frise bem que "Não pode esquecer, nem trocar!". Peça ao grupo que solte as mãos e caminhe livremente pela sala, procurando cumprimentar pessoas diferentes daquelas que estavam a seu lado. Depois de um minuto, peça que parem onde estão. Peça que cada um procure, sem sair do lugar, dar a mão novamente a quem estava à sua direita e à sua esquerda (quanto mais confusa for esta parte melhor). No final, você deve ter um amontoado de gente. Agora a brincadeira começa: o objetivo é, sem soltar as mãos, voltar a ter um círculo no centro da sala. O grupo deve conversando entre si, determinar quem passa por baixo de que braços, e por cima de outros braços, até que o círculo fique completo. Podem se formar vários grupos, e fazê-los competir entre si (quem termina mais rápido, quem termina certo, etc..). Reflexão Depois do jogo, proponha uma reflexão: Alguns terão que fazer um esforço maior que outros, mas todos terão que fazer a sua parte. Esta dinâmica chama a atenção para a mensagem de que, se o trabalho em grupo é planejado, tudo funciona melhor, e o resultado certamente será positivo. Vou a festa...

AUTOR DESCONHECIDO

199. CONCENTRAÇÃO, DESCOBRIR A SENHA

Duração: 10 minutos.

Público: adolescentes, mínimo 8 pessoas.

Material: nenhum.
Forme um círculo (ou determine uma ordem de participantes). A brincadeira consiste descobrir a senha que permite ir à festa. Cada jogador deve dizer "Vou a festa..." e acrescentar uma roupa ou acessório. O orientador do jogo, dirá se SIM ou NÃO de acordo com uma senha que ele determinou previamente sem dizer a ninguém. Quem descobre a senha pode se juntar ao orientador dizendo SIM ou NÃo para os colegas. Encerre o jogo quando mais da metade do grupo já houver descoberto a senha; e deixe o grupo ajudar aos demais a identificar qual a senha.

Sugestões de senhas: - roupas e acessórios que esteja vestindo no momento da brincadeira - objetos que comecem com letras do nome de cada jogador - roupas ou acessórios que a pessoa que está à direita esteja vestindo.

AUTOR DESCONHECIDO

200. COCHICHO

Objetivos: 1. Levar todos os integrantes do grupo a participar de uma discussão. 2. Colher opiniões e sugestões de um grupo, e sondar-lhes os interesses 3. Criar uma atmosfera informal e democrática durante um estudo, debate. 4. Dar oportunidade para a troca de idéias dentro de um grupo. 5. Ajudar as pessoas a se libertarem das suas inibições. 6. Obter rapidamente idéias, opiniões e posições dos participantes de um grupo

Componentes: 1. Coordenador: orientar e encaminhar o trabalho. 2. Secretário: anota no quadro ou papelógrafo, as idéias dos participantes. 3.

Público: participantes do grupo.

Passos: 1. Coordenador expõe de forma clara uma questão, solicitando idéias do grupo. 2. Coordenador divide o grupo de 2 em 2 ou 3 em 3(depende do número de participantes o grupo). 3. Formados os grupos, passam a trabalhar. Cada grupo tem 2, 3 ou 4 minutos para expor suas idéias, sendo um minuto para cada participante. 4. Uma pessoas de cada grupo expõe em plenário, a síntese das idéias do seu grupo. 5. O secretário procura anotar as principais idéias no quadro, ou num papelógrafo. 6. O coordenador faz um comentário geral, esclarece dúvidas. 7. Alguém do grupo pode fazer uma conclusão.

Avaliação: 1. O que aprendemos? 2. O que descobrimos em relação ao grupo? 3. O que precisamos aprofundar sobre este assunto?

AUTOR DESCONHECIDO

201. COMUNICAÇÃO POR GESTOS

Participantes: 15 a 30 pessoas

Tempo Estimado: 30 minutos

Modalidade: Comunicação Gestual.

Objetivo: Analisar o processo de comunicação gestual entre os integrantes do grupo.

Material: Aproximadamente vinte fichas com fotografias ou desenhos para serem representados através de mímicas.

Descrição: O coordenador auxiliado por outros integrantes deve encenar através de mímicas (sem qualquer som) o que está representado nas fichas, cada qual em um intervalo de aproximadamente um minuto. Os demais integrantes devem procurar adivinhar o que foi representado. Em seguida, deve-se comentar a importância da comunicação nos trabalhos e atividades do cotidiano, bem como do entrosamento dos integrantes do grupo para que juntos possam até mesmo sem se comunicar entender o que os outros pensam ou desejam fazer.

AUTOR DESCONHECIDO

Siga-nos nas Redes Sociais

/gentemaisconsultoriaetreinamento

@gentemaisconsultoria

/ Gente Mais - Consultoria e Treinamento

/ Gente Mais Consultoria & Treinamento