14 JOGOS E BRINCADEIRAS INFANTIS

Nome do Jogo: **Ar, Terra e Mar.**
Local de Desenvolvimento: Local de Reuniões
Material necessário: Giz branco e de cores, quadro negro

O organizador divide o quadro em 3 partes iguais. A seguir, ela desenha elementos que possam pertencer a cada uma das seções. Como figuras de coisas do Ar, Terra e Mar.

Desenvolvimento: O organizador aponta para uma criança e diz o nome de um animal. A criança deve ir ao quadro e indicar o ambiente onde ele vive. Caso não acerte, a professora pode ajudá-la. Mais tarde a professora dirá: "Ar" ou "Terra" ou "Mar", e a criança dirá o nome de um animal que vive em um desses ambientes.

Jôgo do Capitão
Local de Desenvolvimento: Sala de reunião

Idade: 6 anos e acima
Material necessário: Quadro negro e cartões numerados

Os aventureiros ficam à vontade no local de reunião.

Desenvolvimento: Prendem-se os cartões numerados, por exemplo de 1 a 30, no quadro ou na parede. Enquanto os aventureiros fecham os olhos, um aventureiro, um capitão, muda a posição de dois ou mais cartões. Os aventureiros dirão depois quais os cartões que foram trocados, e um deles irá coloca-los outra vez em ordem.

MAMÃE-POSSO-IR?

Primeiro trace duas linhas no chão, com uns 8m de distância entre elas. Alguém é escolhido para ser a mamãe e fica numa das linhas, de costas para os jogadores. Os outros ficam na outra linha, um do lado do outros.

Um por um, os jogadores tentam chegar à mamãe, perguntando "mamãe posso ir?".

A mamãe, que está de costas, responde dando ordens que o jogador tem que seguir. Alguém tem de ser o juiz, para ver se as ordens vão ser cumpridas direito.

Se ela mandar dar passos de formiguinha, o jogador dá passos bem pequenos. Passos de canguru são pulinhos. Se ela disser dar passos de cachorro o jogador tem de andar de quatro. A mamãe pode mandar anda pra frente ou para trás, quantos passos ela quiser.

Os jogadores também podem combinar outros tipos de passos. Ganha quam chegar primeiro até a mamãe.

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

Dicas:

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

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

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 re-creado conforme a necessidade.

Duração:

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

Descrição:

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

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

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

VAI E VEM

Objetivo do Jogo:

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

Propósito:

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

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

Adaptabilidade do ritmo individual ao coletivo.

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

Recursos:

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

Garrafas PET

Argolas coloridas

Corda de nylon

Fita durex colorida

Número de Participantes:

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

Duração:

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

Descrição:

Dinâmica para formação de duplas:

1.Cartões com palavras em pares:

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

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

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

2.Construção e decoração do brinquedo – Vai e VemCortar as garrafas aproximadamente 17cm a partir do gargalo.

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

Passar as duas cordas de nylon pelos gargalos

Amarrar em cada extremidade das cordas de nylon uma argola plástica

Decorar com fita durex colorida

3. Experimentando o Brinquedo

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

4. Jogando em grupo

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

5. Criando coreografia

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

6. Coreografia Coletiva

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

7. Roda de reflexão e avaliação do processo.

Dicas:

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

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

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

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

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

Etapa 1
facilitador inicia o trabalho com uma atividade de dança circular ou outra similar.

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

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

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

Etapa 2
Redistribuir os papéis com os nomes das frutas para cada participante.

A tarefa para os participantes agora é a seguinte:

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

O Facilitador diz:

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

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

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

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

e) Estimule os participantes a não repetir gestos ou sons

Etapa 3
Quando todos já tiverem realizado o exercício, o Facilitador, solicita que "as frutas" se reunam em grupos de 4 ou de 6 pessoas para criar o "Coral Fruto - Cooperação "

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

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

Etapa 4
Ao final ler um texto ou poema sobre cooperação / comunicação refletindo sobre o exercício realizado.

Dicas:

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

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

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

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

Pode ocorrer de se ter algumas frutas repetidas.

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

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

Incentive os participantes para não repetir gestos e sons.

SEGUINDO O CHEFE

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

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

Recursos:
Papel, canetas, vendas.

Número de Participantes:
Grupos de 5 pessoas

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

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

Os participantes terão também de obedecer as seguintes características individuais:

Participante 1 - é cego e só tem o braço direito;
Participante 2 - é cego e só tem o braço esquerdo;
Participante 3 - é cego e surdo;
Participante 4 - é cego e mudo;
Participante 5 - não tem os braços;

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

Quando os grupos estiverem prontos, começar a contar o tempo, deixando que os grupos façam a atividade sem interrupção. Neste momento o facilitador fica em silêncio, apenas observando o trabalho. Caso alguém solicite ajuda ou informações, reforce as instruções já ditas sem dar outras orientações. Caso algum participante faça perguntas do tipos está certo? Pode fazer assim? Deixe o grupo decidir. Não interfira. Estas situações poderão ser retomadas no momento de debate, para análise e como ilustração para outros comentários.

Após o jogo, o instrutor deve realizar um debate abordando as dificuldades encontradas os desafios superados e as formas de cooperação colocadas em prática.

Dicas:
Pode-se jogar em dois tempos. Primeiro deixar que eles sintam o jogo que a princípio parece fácil e depois normalmente percebendo as dificuldades. Após os 5 minutos, alguns podem não ter terminado a tarefa e muitos poderiam certamente tê-la realizado com melhor qualidade. Por isso deixe que os grupos discutam como poderiam melhorar sua performance e depois peça que joguem novamente para colocarem em prática as alternativas poderão encontradas.

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

QUEIMADA MALUCA

Objetivo:

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

Objetivo do Professor:

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

Propósito:

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

Recursos:

Uma bola de meia e giz.

Número de participantes:

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

Duração:

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

Descrição:

Todas as crianças deverão ficar em um espaço suficientemente grande para que todos possam correr e se deslocar sem grandes riscos de choque. Elas receberão um pedaço de giz e anotarão no chão ou na parede, seu nome a letra Q (queimei), a letra M (morri) e a letra S (salvei).

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

Dicas:

Este jogo é muito bom para que o professor possa avaliar o comportamento real de seu aluno. É possível detectar crianças mais cooperativas (salvam mais), mais competitivas (salvam menos), crianças que fazem parcerias, e trazendo com isso a oportunidade de fazê-los VER.

É necessário que o professor proporcione o momento de debate, com tranqüilidade, para ouvir os comentários e fazer as possíveis colocações.

O professor poderá fazer o jogo sem a marcação e depois colocá-la para eles possam avaliar. É importante colocar que existem diferentes crianças jogando e elas têm a liberdade de serem verdadeiras. Não podemos impor as atitudes e sim mostrar os diversos caminhos que elas podem seguir.

JOGO DA BÚSSOLA

Objetivo:

Um grupo de aventureiros vendados tem que localizar os pontos cardeais marcados em um determinado ambiente.

Propósito:

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

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

Número de participantes:
Mínimo de 05 e máximo de N

Descrição:
Em um local espaçoso dispor o grupo em plena forma de círculo co centro do ambiente. Pedir para que todos observem o local em todos os detalhes sem sair do círculo. Em seguida pedir para que se dispersem e façam o reconhecimento visual e táctil do local, onde já estarão disponibilizados os 4 pontos cardeais (Norte, Sul, Leste, Oeste) feitos com letras recortadas nos materiais descritos acima (espuma, TNT, emborrachado...) no chão estarão colocadas fitas adesivas indicando a direção de cada ponto.

Após o reconhecimento, o grupo será vendado e será pedido para que eles circulem pelo ambiente sem se preocupar em encontrar os pontos durante 1 a 2 minutos. Passado esse tempo, reúne-se o grupo no centro novamente, com a ajuda dos conselheiros, tomando-se cuidado para muda-lo da posição em quase encontravam. Inicia-se atividade, pedindo que o grupo se subdivida e encontre os pontos cardeais, á cada ponto encontrado o grupo deverá gritar o nome do ponto em que está.

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

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

VOLEIBOL DIVERTIDO

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

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

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

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

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

Descrição:
O facilitador e um auxiliar, ou mesmo dois auxiliares seguram uma corda atravessada na quadra e os times se colocam um de cada lado da corda.
Seu objetivo agora, é não deixar a bola cair no chão. É um jogo de voleibol, respeitando-se as regras do jogo, os dois times juntos devem atingir os 25 pontos (como no voleibol infinito).
Ao mesmo tempo em que os participantes jogam, o facilitador e o auxiliar devem movimentar-se pela quadra afim de que a quadra se modifique a cada instante, ou seja, os jogadores além de se movimentarem pelo jogo, agora precisam estar atentos ás mudanças físicas que a quadra vai sofrendo á medida que a corda vai sendo movimentada...

Dicas:
Pode-se aumentar a pontuação, fazendo com que a meta seja maior a cada jogo.Pode-se ainda, modificar as regras do voleibol, colocando-se regras do tipo, todos tem que tocar na bola, meninos e meninas tem que tocar na bola alternadamente, ou outras regras que permitam a participação de todos.

BUZZ/FIZZ

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

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

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

Recursos:
Um espaço adequado para o número de participantes.

Descrição:
Para o Buzz marca-se o número 7 (sete). Os jogadores contam em voz alta, sendo proibido dizer qualquer número que tenha um sete (como dezessete) ou seja um múltiplo de sete (como vinte e um).
O primeiro jogador começa dizendo "um". O segundo diz "dois". O terceiro (ou o primeiro novamente se estiverem só dois jogando) continua a contagem: "três". E assim vai até seis, quando, em vez do seguinte dizer "sete", ele dirá "Buzz". E cada vez que um número depois desse "oito" contiver um sete, o jogador deve dizer "Buzz" no lugar do número. Assim como o número chamado depois de seis é "Buzz", depois de "treze" é "Buzz" também (14 é múltiplo de 7), e os jogadores deverão dizer "Buzz" no lugar de 21,27,28,35,37,42,47,49 e assim por diante. Um bom jeito de jogar essa versão não competitiva do Buzz é "Vamos ver se conseguimos chegar ao número 100 sem ninguém errar". Em vez de competir, os jogadores estarão unidos em torno de um mesmo propósito... E permanecerão unidos nas risadas quando alguém errar e disser "sete" ou "vinte e um" e assim por diante. É inevitável que alguém erre. E é considerado um erro quando alguém diz "Buzz" para o número errado - um número que não contenha sete ou não seja múltiplo de sete.
O jogo do "Fizz" é muito similar. De fato a única diferença é que em vez de dizer "Buzz" para o número que tenha sete ou que seja múltiplo dele, os jogadores dirão "Fizz" para o número que tenha cinco ou seja múltiplo de cinco.
Ex: Um, dois, três, quatro, "Fizz", seis, sete, oito, nove, "Fizz", e assim por diante. Os jogadores dirão "Fizz" no lugar do 5, 10,15,20,25,30,35,40,45, e todos os números da casa do 50, assim como 60, 65, 70, 75, 80, 85, 90, 95 e 100. Como todos os números que contém cinco, exceto a seqüência de 51 a 59, são todos número que contém cinco, "Fizz" é um pouquinho mais fácil de jogar sem errar do que "Buzz".

Dicas:
Podemos jogar o "Fizz-Buzz" Mais complicado esse jogo é uma combinação de Fizz e Buzz e envolve tanto todos os múltiplos de cinco ou números que tenham cinco na sua estrutura como os múltiplos de sete e os números que tenham sete em sua formação. Ex: 1,2,3,4, Fizz, Buzz, e assim por diante.
57 é Fizz-Buzz e setenta e cinco é Buzz-Fizz, 35 pode ser chamado Buzz-Fizz ou Fizz-Buzz. Se os jogadores começarem a dominar a técnica de dizer "Buzz" e "Fizz" na hora certa, tente acelerá-los, diminuindo o tempo que eles precisam para falar os números, o que aumentará o desafio e a diversão.

TRAVESSIA (desbravadores)

Propósito:

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

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 desfio será vencido por toda a Esquadra.

Dicas:

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

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

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

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

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

LIMPAR O LAGO

Objetivo do Jogo:

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

Propósito:

Comunicação para encontrar uma estratégia coletiva orientada para a solução de um problema. Compreensão dos problemas do meio ambiente e sua inter-relação com a nossa vida. Respeito com as decisões dos outros. Paciência para aceitar os erros e limitações pessoais dos companheiros. Trabalho em equipe para superar um desafio comum.

Recursos:

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

Número de Participantes:

Mínimo de 16 e máximo de 100.

Duração:

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

Descrição:

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

Dicas:

É interessante refletir sobre quais estratégias o grupo utilizou para chegar ao seu objetivo, que problemas surgiram e como foram solucionados, etc. Podemos falar também da contaminação do meio ambiente e a conseqüências para o ser humano e para a vida animal e vegetal. Aumenta-se o desafio e a cooperação introduzindo a regra de que só é possível lançar contra os objetivos de lago uma bola que nos tenha sido passada por outro participante. Não se permite, portanto, lançar uma bola recolhida do chão.

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

Katia Maria Alves Barata

Pinobol: atividade aeróbica para trabalhar em equipe

O Pinobol é indicado pela professora Priscilla Voss, da Fundação Gol de Letra, do Rio de Janeiro, para 3ª e 4ª séries. É um jogo que desenvolve a capacidade cardiorrespiratória das crianças e a cooperação. Para começar, a professora providencia alguns cones de plástico, daqueles de trânsito - de sete a 15 -, que são espalhados aleatoriamente pelo pátio. Se não houver esses cones, a dica é usar baldes ou banquinhos e cadeiras pequenas de plástico. "Quanto maior o número de cones, mais difícil fica o jogo. Por isso, o melhor é ir aumentando a quantidade de forma gradual", explica Priscilla.

Ela divide os estudantes em duas equipes, que ficam em fila indiana, uma ao lado da outra. Apenas dois alunos - um de cada equipe - competem de cada vez. O jogador da equipe A precisa "queimar" o adversário com uma bola. O jogador da B tem como objetivo derrubar os cones - o mais rápido possível e com qualquer parte do corpo. Priscilla dá a partida e cronometra cada etapa. Quando o aluno da B é atingido, ele é substituído pelo próximo da fila. O mesmo acontece com o jogador da equipe A assim que arremessa a bola. Quando a fila termina, os papéis se invertem. Ganha a equipe que derrubar todos os cones em menor tempo.