

## Dinâmicas (\*)

Aqui estão reunidas diversas dinâmicas que podemos utilizar com as nossas crianças e jovens. As atividades são bastante interessantes para todos que trabalham com Evangelização e Educação.

**01. AUTÓGRAFOS** -Cada educando recebe uma folha de papel em que deverá, ao sinal de comando do educador, conseguir o maior número de autógrafos de seus colegas, no tempo de 1 (um) minuto. Não vale autógrafo repetido. Após esse minuto, o educador solicita que os educandos 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 educandos colem 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.

**02. 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 sobram. Colocar música para todos dançarem. Quando a música parar, TODOS devem sentar usando as cadeiras (e os colos uns dos outros). Em seguida o educador tira uma ou duas cadeiras (e assim sucessivamente). Ninguém sai do jogo e a dança continua até nova parada (e assim por diante). Os educandos 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).

**03. SEGUINDO O CHEFE** Divida a turma em grupos de cinco educandos, colocando-os sentados no chão. Cada grupo terá como tarefa desenhar um barco utilizando uma folha de papel e um lápis, sendo que cada educando 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 educando). Os educandos terão também de obedecer as seguintes características individuais: Educando 1 - é cego e só tem o braço direito; Educando 2 - é cego e só tem o braço esquerdo; Educando 3 - é cego e surdo; Educando 4 - é cego e mudo; Educando 5 - não tem os braços. A tarefa de desenhar o barco deve ser feita em cinco minutos. Após, o educador deve debater as dificuldades encontradas, os desafios superados e as formas de cooperação colocadas em prática.

**04. PUZZLE 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 ruidosamente 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.

**05. 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.

**06. 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.

**07. 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.

**08. 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.

**09. 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.

**10. 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.

**11. 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.

**12. 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.

**13. 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.

**14. 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"?

**15. 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 60cm 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); Bombons, balas ou qualquer outra prenda em igual número ao de participantes.

**16. CAIXA DE SEGREDO** 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.

**17. 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 anotar 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 característica 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.

**18. 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 assovio). 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.

**19. 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 7x7m; 4 ou 5 cestas de diâmetros e alturas diferentes (caixas de papelão, cestos de lixo, baldes, etc); 90 bolas (pingue-pongue, frescobol, plástico); fita crepe, giz ou algo para demarcar o espaço do jogo; flip chart, quadro branco, lousa ou chão para marcar os pontos.**Número de Participantes:**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!

**20. 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 brincadeira.**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 **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 caxangá." : são 4 passos simples em que cada um vai pulando nos círculos que estão à sua frente. "Tira": pula-se para o lado de fora do círculo. " Põe": volta-se para o círculo. "Deixa Ficar": permanece no círculo, agitando os braços erguidos "fesTeiros com fesTeiros": 2 passos para frente nos círculos. "fazem Zigue, Zigue, ZÁ" : começando com o primeiro passo à frente, o segundo voltando e o terceiro novamente para frente. Quando o grupo já estiver sincronizando o seu ritmo, o 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.

**21. DOMINÓ TODOS NÓS** -*Objetivo do Jogo:* todos os jogadores são um time tentando fazer com que o menor número de peças não jogadas reste ao final do jogo.  
*Propósito:* O propósito é desenvolver a noção da influência das ações individuais no todo. Os jogadores terão que pensar bem para fazer jogadas que ajudem o jogador seguinte, visando o objetivo comum do jogo. Alguns valores humanos podem ser trabalhados: responsabilidade para agir de maneira consciente de acordo com o objetivo do grupo; comunicação para delineamento de estratégias; liberdade para trabalhar o desapego de regras anteriores e oferecer espaço para a criatividade e disponibilidade para o novo; parceria entre os jogadores para atingirem um objetivo comum.  
*Recursos:* Jogos de dominó; papel e caneta para anotações.  
*Número de Participantes:* O jogo pode ser jogado em duplas, trios, quartetos ou até oito jogadores divididos em 4 subgrupos de 2 pessoas para cada jogo de dominó. No total, este jogo pode ser jogado por tantas pessoas quantos forem os jogos de dominó.  
*Duração:* O jogo pode durar de 20 minutos até o interesse dos jogadores.  
*Descrição:* Divididas as peças de dominó entre os jogadores, eles colocam alternadamente as pedras no jogo unindo números ou figuras idênticos como no jogo tradicional. O jogo termina no momento em que não há mais possibilidades de colocação de nenhuma peça de qualquer jogador. Anota-se quantas peças sobraram e inicia-se outro jogo com o desafio de que, na próxima vez, restem menos peças.  
*Dicas:* O jogo de dominó pode ser jogado só de uma forma? NÃO! Variações aumentam o desafio. Os jogadores podem jogar os dominós de modo que os lados das peças unidas somem os números 3, 5, ou múltiplos de 3 e 5. Ou então jogar de forma que somem 7. Por exemplo, se uma peça 4-2 inicia o jogo, o próximo jogador precisará de um 3 (para colocar ao lado do 4) ou de um 5 (para colocar ao lado do 2). Lados em branco das peças podem ser coringas correspondendo a qualquer número designado a eles. Contando quantas restaram, é desafiador também jogar de novo e tentar terminar com menos peças. A princípio, este é um jogo de diversão para todas as idades. Contudo, é possível colocá-lo como parte integrante de um trabalho voltado para o relacionamento em grupo e desenvolvimento de estratégias. Cabe refletir e discutir sobre estas questões durante o jogo e ou ao final de várias rodadas.

**22. 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 número de participantes pode variar bastante, de 04 a aproximadamente 40 pessoas, é só abrir a lateral do saco e ir costurando em outro lado.  
*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!

**23. 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 sequência. O time começa com 21 pontos. A cada erro - se a bola rolar, não bater na parede, não bater na área de jogo, pingar duas ou mais vezes no chão antes de ser rebatida - perde-se um ponto. Também perde-se um ponto se a bola for rebatida fora da ordem. A rodada dura o tempo que for preestabelecido, ao final do qual verifica-se a pontuação de cada time. **Dicas:** Para aumentar o desafio dos times, pode-se diminuir a área de jogo ou mesmo jogar com raquetes. Para grupos que estiverem se iniciando no jogo, utilize bolas maiores (de borracha ou plástico) e diminua o seu tamanho quando os participantes já estiverem se coordenando bem. Este jogo é bastante atraente para jovens e crianças a partir de 10 anos (para estas, utilizar área de jogo e bolas maiores). Depois de uma primeira rodada sugira que os times estabeleçam qual será a meta da próxima rodada. Dois minutos é o tempo mínimo para que uma rodada dure. Cinco minutos pode ser muito tempo de acordo com 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 resultados, mas faça disto um momento de troca de dicas e estratégias. O desafio está em cada time tentar superar-se e não aos outros.

## **24. 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 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.

## **25. 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, tranquilo e relaxado. Sinta a sua respiração e se sintonize com ela. --- 30 s --- Agora, imagine uma tela em branco na sua cabeça. Nesta tela, vai passar uma reportagem. Esta reportagem vai ser sobre a maior felicidade que você já teve na vida. Lembre-se desse fato, e o veja passar como um filme na tela em sua cabeça. --- 30 s --- Agora, conforme o filme estiver passando, veja a sua própria face na tela... Veja o que você expressa, como seus olhos irradiam felicidade, amor e paz. Veja o seu sorriso, a sua testa, seu queixo, suas bochechas. E veja que na sua face existe o melhor que você pode dar para o outro... --- 30 s --- Agora que você viu como a sua cara pode irradiar o que você tem de melhor para dar, você vai imaginar como seria pintar este melhor na sua cara. E quando estiver pronto, você vai abrir os olhos, levantar, e em silêncio fazer essa pintura na sua cara. Lembre-se de ficar em silêncio, concentre-se em si mesmo. --- 5 min --- Agora, ainda em silêncio, vamos deixar os espelhos e pinturas de lado, e vamos andar, mostrando nossa pintura e observando a dos outros. --- 1 min --- Agora, escolha um par e em silêncio sentem-se uns em frente aos outros. Olhe para a cara do seu par. O que ela pode lhe contar sobre ele? Como ele expressa essa felicidade? Ele expressa expansivamente? Ou timidamente? Ele mostra tudo, ou tenta esconder alguma coisa? Essa felicidade é pacífica ou agressiva? --- 30 s --- Agora, olhe nos olhos de seu parceiro. O que mais esses olhos mostram, que a pintura não pode mostrar? Veja o diamante que está dentro desses olhos... O que você pode tirar de bom daí? Veja a alma maravilhosa que está na sua frente... E, conforme você perceba o que pode ser acrescentado na pintura para ficar melhor ainda, passe a completar a pintura na cara do seu parceiro. Vocês têm 5 minutos 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

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

**27. 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 junto. **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.

**28. CESTA DE FRUTAS** *Objetivo do Jogo:* Promover 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. *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-* 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 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, 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.

**29. 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.

**30. 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.

**31. 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.

**32. 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 círculos 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.

**33. 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 deixam 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 aceitar 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.

**34. 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 autoconhecimento e para uma aberta discussão sobre problemas que envolvem as relações interpessoais entre os educandos e, eventualmente, seus educadores e funcionários da escola.

**35. 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 grupos 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.

**36. 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 arguições 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.

**37. 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?

**38. 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 correspondido", 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.

**39. 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.

**40. 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.



**41. 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 expectativa e o total de nós, efetivamente feitos. Em geral, há uma expressiva diferença no conjunto de educandos quanto à expectativa e o número real, sempre bem mais alto. Essa diferença abre espaço para um debate sobre o auto-conhecimento e sobre a tendência em minimizarmos nossas reais possibilidades.

**42. 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.

(\*) Fonte: Pesquisa na Internet.

(chegou-nos sem menção de autoria, se souber qual seja, por favor, nos informe, a fim de daremos os devidos créditos)