

QUEBRANDO O GELO - diversos jogos, dinâmicas e atividades

1- Qual é a música?

Material: pratos de papelão branco rígido, gizes de cera, folhas brancas e canetas.

Desenvolvimento:

Escreva um número atrás de cada prato branco rígido, dê um para cada pessoa e deixe gizes de cera disponíveis. Peça para cada pessoa pensar no nome de uma música.

Cada um irá desenhar no seu prato, imagens que representem esta música (sem palavras, só imagens). Cada participante escreve em uma folha de papel, sem mostrar para os demais, o nome da música e o número do prato em que ela está desenhada.

Então, começam a circular os pratos desenhados.

Cada um vai escrever atrás do prato, o nome da música que acha que é.

No final, cada um terá seu prato na mão com as possíveis respostas, lerá as respostas em voz alta e falará a resposta correta.

Haverá muita risada das respostas erradas e desenhos engraçados.

2- Rede de Comunicações

Material: folhas de papel, pranchetas e canetas.

Desenvolvimento:

Essa é uma atividade que pode formar uma rede de comunicação durante as férias.

Dê a cada pessoa uma folha de papel, caneta e uma prancheta.

Peça para que escrevam, na parte de cima da folha, três coisas nas quais são boas.

Peça para fazerem uma linha separando a página em duas e peça para que escrevam três coisas sobre as quais gostariam de saber mais ou não sabem o que significam e que precisam de ajuda. Então, todos olham a lista um do outro e:

1 – escrevem o nome e telefone de quem vai ajudar ou ensinar ou

2 – escrevem o nome e telefone de quem vai para receber orientação.

Todos pegam sua própria folha com a promessa de tentarem entrar em contato durante as férias.

3- Gafes

Material: nenhum.

Desenvolvimento:

Peça a todos que contem três gafes pessoais (presentes ou passadas).

Duas devem ser verdadeiras e uma falsa.

O grupo deve tentar descobrir qual é a falsa.

Por exemplo:

1- Eu uma vez estirei todos os músculos do joelho porque eu estava correndo de nadadeiras (de natação).

2- Uma vez, eu tricotei um xale em um par de pernas de um flamingo ornamental de jardim.

3- Uma vez, eu cheguei muito atrasado na escola porque me tranquei na garagem.

Qual delas é falsa?

4- Ali Babá e os 40 Ladrões

Material: nenhum

Desenvolvimento:

Peça para os participantes ficarem em fila. O líder do jogo deve estar em uma das extremidades. O grupo todo fala “Ali Babá e os 40 ladrões” várias vezes. O líder começa uma ação (como bater palmas) em uma das extremidades. Na outra extremidade, o participante deve repetir a ação do líder, enquanto isso, o líder começa outra ação, que o segundo participante fará. O primeiro participante faz a primeira ação, o segundo, a segunda ação e o líder inventa uma nova ação para o terceiro. E assim vai...

5- Jogo do Artefato

Material: 10 objetos pessoais de cada aluno, sacolas numeradas, folhas de papel, canetas.

Desenvolvimento:

Peça para cada aluno trazer dez objetos que signifiquem algo para elas. Dê a cada participante uma sacola numerada e peça para que deposite os objetos nela. Distribua as sacolas para os participantes e certifique-se de que ninguém ficou com a própria sacola.

Eles têm 10 minutos para escrever o que eles acham da pessoa que possui os objetos da sacola que lhe foi entregue e para tentar adivinhar quem são elas.

É melhor que você só comece a adivinhação depois de todo mundo ler seus comentários.

6- Cadeiras

Material: número de cadeiras equivalente ao número de participantes.

Desenvolvimento:

Cada um pega uma cadeira e senta formando um círculo. O condutor tem uma lista de itens que ele lê em voz alta. Exemplos:

1. Quem tiver um irmão, mova-se uma cadeira para o lado direito.
- Quem tiver dois irmãos, mova-se duas cadeiras para a direita.
2. Quem tiver cabelo escuro, mova-se uma cadeira.
3. Quem mora na área "x", mova-se uma cadeira.
4. Quem tiver menos de 21 anos, mova-se uma cadeira no sentido anti-horário.
5. Todos usando sapatos marrons, movam-se uma cadeira.

Quem se encaixar nos itens deve mover-se um determinado número de cadeiras no sentido horário. A ideia é mover todos ao redor do círculo e acabar onde começaram. Fica divertido quando você tem que se mover, mas seu vizinho não. Algumas vezes, você tem até três pessoas ocupando a mesma cadeira! Tenha várias categorias de itens para que todos tenham várias chances para mover-se.

7- Ligação em Comum

Material: nenhum

Desenvolvimento:

Divida o grupo em times de 3 ou 4 participantes em cada um.

Cada time tem que descobrir 5 a 10 características comuns entre seus membros (todos têm cabelo castanho, um irmão mais velho, etc..).

Depois de 5 minutos, os grupos compartilham as características que encontraram. Cada característica encontrada que não existir na lista dos outros times, ganha pontos. Logo, se dois times listaram que todos seus integrantes usam óculos, nenhum dos times ganhará pontos. O time com mais pontos vence.

8- Dança Tonta

Material: giz, apito, área com espaço,

Desenvolvimento:

Divida os jogadores em equipes e peça para que formem filas lado a lado (com dois braços de distância entre elas). Faça uma linha com giz na frente das filas, a uma distância de 6 metros do início de cada uma delas. Quando o apito é tocado, o primeiro jogador de cada fila deve correr o mais rápido que ele puder em direção à marca e, com o dedo indicador nela, deve dar 15 voltas. Depois ele precisa correr de volta (se conseguir) para sua fila e tocar a mão da próxima pessoa, que deve fazer o mesmo. A equipe que trouxer todos jogadores de volta primeiro é a vencedora.

Esse jogo deixará os participantes extremamente tontos, então tenha certeza de que eles terão muito espaço para mover-se.

9- Jogo do Nome

Material: papel e lápis.

Desenvolvimento:

Pegue as letras do seu nome (nome, sobrenome, qualquer um) e misture-as para formar uma nova palavra. Depois, invente uma definição para essa palavra que descreva você. Por exemplo, o nome "Denise" virou "Siende". "Siende", nesse caso, significou "entendimento", pois Denise achou que ela tinha um jeito especial para entender o que os outros estão tentando dizer.

O grupo pode compartilhar o que seus novos nomes significam.

10- Acrósticos

Material: cartões e canetas.

Desenvolvimento:

Os alunos terão que entrar em fila num local: sala de aula ou num salão. Entregue um papel e um cartão para cada um, à medida que eles forem entrando. Peça para que eles escrevam **nome completo em letra de forma** no lado esquerdo do cartão. Ele irão circular procurando encontrar pessoas cujos **sobrenomes** comecem com aquelas letras. As duplas ou grupos que se encontrarem farão um acróstico com seus nomes na folha. Quem não conseguir encontrar ninguém com seu nome, poderá fazer sozinho.

11- Confetes

Material: confetes coloridos e uma cartolina.

Desenvolvimento:

Esse jogo é ótimo para um pequeno grupo de adultos que se reuniram para um curso ou encontro. Peça para cada pessoa se servir de um punhado de confetes. Então, desse punhado, eles devem escolher suas três cores favoritas. Depois que todos tiverem escolhido suas cores, ponha um cartaz com as seguintes questões nele:

- Vermelho: Se você é uma menina, qual é a sua história favorita? Se não for, como você se envolveu na atividade (relativa ao encontro)?
- Amarelo: O que você mais gosta em uma pessoa (relativo ao encontro)?
- Roxo: Conte-nos um pouco sobre a sua família.
- Verde: Conte-nos um pouco sobre seus hobbies e interesses além de (relativo ao encontro).
- Azul: Conte-nos um pouco sobre seu trabalho (passado ou presente) ou vida escolar.
- Laranja: Existe alguma coisa que você nunca fez, mas que gostaria de fazer algum dia?
- Marrom: O que você mais gosta sobre grupo etário com o qual você está atualmente trabalhando?
- Rosa: Se você pudesse ir para qualquer lugar do mundo de graça, que lugar você escolheria?

Então, faça com que cada pessoa conte ao grupo suas respostas para cada uma de suas três cores de Confetes.

12- O Grande Mergulho

Material: sapatos

Desenvolvimento:

Esse jogo funciona melhor quando se têm vários jogadores, ao menos 30 ou 40. Peça para todos tirarem o sapato do pé esquerdo. Ponha os sapatos em uma pilha. Ao dizer "Já!", todos devem mergulhar na pilha de sapatos e pegar um, qualquer um.

O objetivo desse jogo é cada um encontrar o seu pé de sapato e reclamá-lo para a pessoa que havia pegado da pilha.

(enviado por Verônica - sala Evangelize CVDEE)