

JOGOS

Existem dois “estilo” básico de jogo:

COOPERAÇÃO – jogar **com** o outro
COMPETIÇÃO – jogar **contra** o outro

Dependendo do jogo, podemos aumentar ou diminuir a distância entre cada jogador, entre “Eu” e “Ele”.

Estes dois estilos de jogo “social” estão presentes em toda situação de interdependência, ou seja, em toda situação onde duas ou mais pessoas, ou grupos que interagem exercendo, uma sobre a outra, influência mútua.

COOPERAÇÃO

Uma situação cooperativa é aquela em que os objetivos dos indivíduos são de tal ordem que, para que o objetivo de um deles possa ser alcançado, todos os demais integrantes, deverão igualmente alcançar os seus respectivos objetivos.

COMPETIÇÃO

Uma situação de competição é aquela em que ~~para~~ um dos membros alcance os seus objetivos, os outros serão incapazes de atingir os deles, caracteriza-se como uma situação competitiva.

Atualmente, um conjunto de evidências se contrapõem a teoria de que a lei natural seria a competição, trazendo assim a cooperação como lema básico da natureza.

Embora haja competição, esta ocorre, usualmente, num contexto mas amplo de cooperação, de modo que o sistema maior é mantido em equilíbrio.

SITUAÇÃO COOPERATIVA	SITUAÇÃO COMPETITIVA
Percebem que o atingimento de seus objetivos, é em parte, consequência da ação dos outros.	Percebem que o atingimento de seus objetivo, é incompatível com a obtenção dos objetivos dos demais.
São mais sensíveis às solicitações dos outros	São menos sensíveis às solicitações dos outros
Ajudam-se mutuamente com frequência	Ajudam-se mutuamente com menor frequência.
Há maior homogeneidade na quantidade de contribuições e participações	Há menor homogeneidade na quantidade de contribuições e participações.
A produtividade em termos qualitativos é maior	A produtividade em termos qualitativos é menor.
A especialização de atividades é maior	A especialização de atividades é menor.


Jogos cooperativos é um prática re-educativa, capaz de transformar nosso condicionamento competitivo para vencer na vida, em Alternativas Cooperativas para o Exercício da convivência.

JOGOS COMPETITIVOS	JOGOS COOPERATIVOS
São divertidos apenas para alguns	São divertidos para todos
A maioria tem um sentimento de derrota	Todos têm um sentimento de vitória
Alguns são excluídos por sua falta de habilidade	Há mistura de grupos que brincam juntos criando alto nível de aceitação mútua
Aprende-se a ser desconfiado	Todos participam e ninguém é rejeitado ou excluído
Os perdedores ficam de fora do jogo e simplesmente se tornam observadores	Os jogadores aprendem a ter um senso de unidade e compartilhar o sucesso
Os jogadores não se solidarizam e ficam felizes quando alguma coisa de “ruim” acontece aos outros	Desenvolvem auto-confiança porque todos são bem aceitos.
Pouca tolerância à derrota desenvolve em alguns jogadores um sentimento de desistência face a dificuldades.	A habilidade de perseverar face as dificuldades é fortalecida
Poucos se tornam bem sucedidos	Para cada um jogo há um caminho de co-evolução

Qualidades-habilidade que expressamos nos jogos cooperativos:

- Alegria e entusiasmo
- Auto-estima
- Confiança e respeito mútuo
- Comunicação
- Comunhão de objetivos
- Criatividade

De acordo com a observação feitas em centenas de jogos, identifica-se três padrões de percepção-ação que se manifestam diante da necessidade de jogar para alcançar uma Meta Comum ou Solucionar um problema.

PADRÕES DE PERCEPÇÃO AÇÃO	<div>  </div>		
	OMISSÃO	COOPERAÇÃO	COMPETIÇÃO
Visão do Jogo	É impossível	Possível para todos	Parece possível só para um
Objetivo	"Tanto faz"	Ganhar... juntos	Ganhar... do outro
O outro	"Quem?"	Parceiro, amigo	Adversário, inimigo
Relação	Indiferença / Cada um na sua	Interdependência / Parceria	Dependência / Rivalidade
Ação	Ser jogado	Jogar... COM	Jogar... CONTRA
Clima do Jogo	Chato	Ativação / Atenção	Tensão / Stress
Resultado	Continuísmo	Sucesso compartilhado	Ilusão de vitória individual
Consequência	Alienação	Vontade de continuar jogando...	Acabar logo com o jogo
Motivação	Fuga	Amor	Medo
Sentimentos	Opressão / Controle	Alegria / Comunhão	Raiva / Solidão
Símbolo	Muralha	Ponte	Obstáculo

"Na verdade os jogos de que as crianças participam tornam-se seus jogos de vida"

Jean Piaget

Material Necessário

Um rolo de barbante.

Procedimento

Reúna o grupo em círculo e tenha em mãos um rolo de barbante. Dirija-se a um dos participantes ofereça-lhe uma palavra de encorajamento e passe o rolo a ele, segurando a ponta do barbante. A pessoa que recebeu o rolo deve repetir a operação, passando-o adiante acompanhado de uma palavra de encorajamento. Verifique que o barbante esteja sempre bem esticado entre uma pessoa e outra. Quando todos tiverem participado, estará formada uma rede encorajamento.

Variação:

Em vez de palavras de encorajamento, pode ser usada qualquer forma de mensagem.

2- SE...

Material Necessário:

Canetas e cópias do material elaborado.

Procedimento:

Prepare um questionário contendo perguntas cujas respostas podem colocar em evidencia as diferenças de opinião entre os integrantes do grupo.

Se...
Se... pudesse entrar num túnel do tempo, em que época escolheria viver ?
Se... pudesse ir morar em outra parte do mundo, para onde iria ?
Se... ganhasse um milhão de dólares, como gastaria ?
Se... pudesse mudar algo em uma pessoa, o que escolheria ?
Se... pudesse mudar algo em sua casa (escola, curso, etc.), o que mudaria ?
Se... pudesse ser outra pessoa, quem escolheria ser ?
Se... pudesse ter resposta para uma questão difícil, qual escolheria ?

Distribua as folhas e de tempo suficiente para que todos elaborem as suas respostas. Reúna o grupo, apresente as questões uma a uma e de oportunidade a todos para expressarem a sua opinião e justificarem suas escolhas.

Compartilhar:

Aproveite a ocasião para alertar o grupo quanto aos valores nos quais estão baseando as suas escolhas.

São valores condizentes com o de Deus ?

Meditem sobre o significado de buscar a Deus em primeiro lugar.

3- NÓ HUMANO

Procedimento:

Reúna o grupo em círculo, de pé. Todos devem cruzar os braços e dar as mãos. Sem largar as mãos uns dos outros, os participantes devem tentar desfazer o “nó”, dentro de um tempo estimulado (10 a 15 minutos) . É necessário que todos trabalhem juntos, em cooperação.

Compartilhar:

Avalie com o grupo a pratica da mutualidade e da liderança.

4- MÍMICA

Colocar vários temas em papeizinhos e sortear para cada integrante do grupo.

Cada pessoa deve fazer a mímica do tema que tirou, e o grupo deve adivinhar.

5- PALAVRAS PROIBIDAS

Material Necessário:

1 (uma) caixa de cliques de papel.

Procedimento:

Entregue seis ou mais cliques a cada pessoa. Todos os participantes têm como objetivo aumentar o número de cliques que possuem. Durante determinado tempo, devem conversar entre si, procurando conhecer uns aos outros (atividades, família, preferências pessoais, estudos, etc). Cada vez que alguém mencionar as palavras “eu” , “meu” , “minha” deve entregar um clipe ao entrevistador. Quem perder todos os cliques será eliminado. Vence quem estiver com o maior numero de cliques quando o prazo se esgotar.

Compartilhar:

A natureza humana possui uma tendência egocêntrica que se evidencia nos mais diversos aspectos do dia a dia.

6- SOLETRANDO

Material Necessário:

Canetas, folhas de papel em branco, alfinetes.

Procedimento:

Entregue a cada participante uma folha de papel em branco, uma caneta. Pessoa que escrevam uma letra na folha e prendam esta folha bem visível em sua roupa. Dado um sinal, cada um vai procurar se juntar a outros participantes com os quais possa formar uma palavra. Com um novo sinal, todos devem parar onde estão. Avalie as palavras formadas, verifique que sejam registradas pelos participantes em sua folha e de início a uma nova rodada. Encerrada a brincadeira, vence quem tiver o maior numero de palavras registradas em sua folha.

Variação

Pode-se determinar um tipo diferente de palavra a cada rodada.

7- CORREIO CRIATIVO

Material Necessário:

Nomes dos integrantes do grupo preparados para sorteio, cartões em branco, material de desenho, revistas velhas para recortar, tesoura, cola.

Procedimento:

Cada participante sorteia um nome, verifica que não seja o seu e o mantém em segredo. Usando de criatividade, prepare um cartão que expresse algo sobre aquela pessoa: uma qualidade, uma habilidade, etc. Instrua o grupo para que se mantenha bem espalhado pela sala enquanto prepara os cartões. Terminado o trabalho o cartão deve ser enviado pelo "correio" – uma pessoa que fará as entregas. No final, o grupo se reúne em círculo. Cada um tenta adivinhar quem é o seu correspondente secreto que, quando identificado deve explicar a mensagem do cartão.

8- TELEFONE SEM FIO

Iniciar a dinâmica contando uma história, pedir para que cada participante escreva (ou fale) o restante desta historia, sem deixar o outro ver, tudo isso no tempo destinado (30 segundos para cada um).

Tema da história: Adaptar o tema para a aula a ser aplicada.

9- PASSA OU REPASSA

Elabora-se varias perguntas de acordo com a aula / assunto em questão.

Forma-se dois grupos. É feita uma pergunta para o primeiro grupo, se este não souber responder, passa a pergunta para o outro grupo. Quem acertar ganha pontos.

10- COMPLEMENTAÇÃO DE SENTENÇAS

Complete as frases abaixo. Não existem respostas certas ou erradas, queremos que você as complete de acordo com sua maneira de pensar e agir. Não deixe respostas em branco. Procure ser rápido e não use borracha.

- 1- Minha ambição...
- 2- Eu sou muito...
- 3- É bom trabalhar com pessoas que...
- 4- Diante de situações novas...
- 5- Minha dificuldade...
- 6- As pessoas pensam que sou...
- 7- Eu me arrependo...
- 8- Quando aborrecido (a) costumo...
- 9- Recuso-me a...
- 10- Gostaria que meu pai...
- 11- A garantia de um bom trabalho...
- 12- Meu objetivo atual é...
- 13- A coisa que mais me incomoda...
- 14- Minha maior dificuldade...
- 15- Penso em mim mesmo...
- 16- Minhas qualidades são...
- 17- Meus defeitos são...
- 18- Espero do meu futuro...
- 19- Gosto de trabalhar...
- 20- Quando as coisas estão contra mim...
- 21- Tenho um temperamento...
- 22- Não gosto de pessoas...
- 23- Se eu pudesse esquecer a vez em que...
- 24- A pior coisa que já fiz...
- 25- Eu sempre quis...
- 26- Não posso compreender...
- 27- Os colegas com quem estudo (trabalho)...
- 28- Posso perdoar tudo, menos...
- 29- A dificuldade da maioria das pessoas...
- 30- Posso trabalhar melhor...
- 31- Preciso me corrigir...
- 32- Às vezes sinto-me inseguro (a) em...

- 33- Sou incapaz...
- 34- Um fato que me marcou negativamente...
- 35- Meu maior desejo
- 36- Meu maior desafio...
- 37- Costumo nas horas d folga...
- 38- Na minha escola (no meu trabalho) sinto-me...
- 39- Um fato que me marcou positivamente...
- 40- Fico ansioso (a) quando...

11- COSME E DAMIÃO

O monitor solicita que os participantes se dividam em duplas, preferencialmente agrupando as pessoas que tenham menos contato anterior entre si.

As duplas devem conversar entre si durante cinco movimentos sobre o tema "o meu dia ontem". O tempo deve ser dividido para cada componente da dupla. Cada um deve observar o outro ao máximo.

Após decorrido os cinco minutos, cada um terá um minuto para representar (ou dramatizar) o outro. Devem caracterizar o outro da forma mais completa possível e Procurar representear a forma de falar, a postura física, os tiques, enfim, incorporar o outro.

12- JOGO DOS BILHETES

O coordenador deve organizar todos os participantes num círculo. Devem ser colocados ombro a ombro, com as costas voltadas para fora do círculo.

Grudar nas costas de cada pessoa uma folha de papel com uma frase escrita. As frases devem ser diferentes pra cada pessoa. Todos ao mesmo tempo deverão ler os bilhetes e atende-los, sem dizer o que está escrito. Por exemplo, se no bilhete estiver escrito 'dance comigo', que ler o bilhete deve simplesmente dançar. Depois de um tempo cada um deve adivinhar o que estava escrito em seu bilhete

(enviado por Sandra Maria sem menção da fonte; se souber qual seja, por favor nos informe a fim de que possamos dar os devidos créditos)