

O que são Jogos Cooperativos:

Jogos cooperativos são **dinâmicas de grupo** que têm por objetivo despertar a consciência de cooperação e **promover efetivamente a ajuda entre as pessoas**.

No jogo cooperativo, aprende-se a considerar o outro que joga como um parceiro, e não como adversário., fazendo com que a pessoa aprenda a se colocar no lugar do outro, e não priorizar apenas o seu lado.

Jogos Cooperativos são jogos para unir pessoas, e reforçar a confiança em si mesmo e nos outros, as pessoas geralmente participam autenticamente, pois ganhar ou perder não é o que realmente importa, e sim o processo como um todo. Os jogos cooperativos resultam numa vontade de continuar jogando, e aceitar todos como são verdadeiramente.

O jogo cooperativo ajuda as pessoas a se libertarem da competição, seu objetivo maior é a participação de todos por uma meta em comum, sem agressão física, e cada um no seu próprio ritmo.

Os jogos cooperativos ajudam as pessoas a aprenderem a trabalhar em grupos, muito por não existir uma faixa etária específica em cada jogo, desde crianças até adultos. O que mais importa em jogos cooperativos é a colaboração de cada indivíduo do grupo, e o que cada um tem para oferecer no momento da atividade.

Neste tipo de jogo, é reforçada a noção de grupo, porque uma determinada tarefa é cumprida de forma mais eficaz com a ajuda dos vários elementos da equipe. Pode haver uma competição entre duas equipes ou haver apenas uma equipe.

Disponível em <http://www.significados.com.br/jogos-cooperativos/>

A origem dos jogos cooperativos:

Embora a sistematização desses tipos de jogos, tenha ocorrido a partir de vivências e experiências do norte-americano Ted Lentz na década de 50, segundo Terry Orlick, pesquisador canadense que, a partir do início de 1970, desenvolveu o princípio dos jogos cooperativos atuais - cujos elementos primordiais são: a cooperação, a aceitação, o envolvimento e a diversão -, eles existem a milhares de anos, tanto que membros das comunidades tribais sempre se uniram para celebrar a vida. Por sua vez, Fábio Otuzi Brotto, um dos precursores brasileiros da modalidade, explica que, os Inut (Alasca), Aborígenes (Austrália), Tasaday (África), Arapesh (nova Guiné), além de índios norte-americanos e brasileiros, ainda praticam a vida cooperativa, por meio da dança, jogos e outros rituais

Jogos tradicionais X jogos cooperativos

Os primeiros, na maioria das vezes, se resumem apenas em competições. Já os segundos requerem somente cooperação, mesmo quando há coalizões (nome dado as equipes) que tentam chegar a um objetivo comum. Mas para entender a fundamentação e os benefícios que os jogos cooperativos trazem, basta observar o quadro comparativo que segue e, então, envolver as crianças em atividades que exigem colaboração no momento de atingir uma meta

pré-estabelecida.

Tradicionais e competitivos	Cooperativos
<ul style="list-style-type: none">★ Divertem apenas algumas crianças.★ Algumas crianças se sentem perdedoras.★ Algumas são excluídas por falta de habilidades específicas.★ Estimulam a desconfiança e o egoísmo.★ Criam barreiras entre as crianças.★ Os perdedores saem e apenas observam a atividade, na maioria das vezes, de forma apática.★ Estimulam o individualismo e o desejo de se mostrar superior ao outro.★ Reforçam sentimentos de depreciação, rejeição, incapacidade e inferioridade entre os perdedores.★ Fortalecem o desejo de desistir frente às dificuldades.★ Poucos são bem-sucedidos. 	<ul style="list-style-type: none">★ Divertem todas as crianças.★ Todas as crianças se sentem ganhadoras.★ Todas se envolvem de acordo com suas próprias habilidades.★ Estimulam o compartilhar e o confiar.★ Criam pontes entre as crianças.★ Os jogadores ficam juntos e desenvolvem suas capacidades, até o jogo se encerrar por si mesmo.★ Ensinam a ter senso de unidade e solidariedade.★ Desenvolvem e reforçam conceitos de "AUTO" (autoestima, autoaceitação etc.)★ Fortalecem o desejo de perseverar frente às dificuldades.★ Todos encontram um caminho para se desenvolver. 

Fonte: <http://revistaguiafundamental.uol.com.br/professores-atividades/92/artigo245609-1.asp>

ALGUMAS PROPOSTAS DE JOGOS COOPERATIVOS:

1. Perseguição no triângulo

Essa variação do pega-pega faz com que os alunos trabalhem juntos, ao invés de quererem vencer o jogo sozinhos. Separe as crianças em grupos de quatro e peça que juntem as mãos com os colegas, de modo a formarem um triângulo. Escolha um dos alunos no triângulo para ser o alvo, enquanto uma pessoa fora do triângulo será o perseguidor. O grupo terá que trabalhar junto, movendo-se estrategicamente para proteger o amigo do perseguidor. Após o aluno alvo ser alcançado, ele troca de lugar com o perseguidor e o grupo recomeça o jogo.

Disponível em http://www.ehow.com.br/jogos-cooperativos-criancas-entre-oito-doze-anos-info_190695/

2. Jogo do paraquedas

Este é um jogo divertido, que pode ser jogado em uma aula de educação física, usando um paraquedas gigante. Os alunos precisam trabalhar juntos, de modo a controlar o paraquedas e

os outros objetos envolvidos. A maioria dos alunos se diverte ao brincar com paraquedas, pois envolve exercício físico, mas não requer habilidade ou experiência anterior. Estenda um paraquedas no meio do chão. Peça que seus alunos fiquem de pé, em volta, e cada um pega uma borda. Deixe que se acostumem a movimentar o paraquedas em conjunto, para criar repetidas ondas no tecido. Depois que os alunos praticarem um pouco, jogue uma bola no paraquedas. Eles terão que combinar energias e movimentos para manter a bola pulando. Continue jogando mais bolas nos paraquedas, para tornar o jogo mais desafiador.

Disponível em http://www.ehow.com.br/jogos-cooperativos-criancas-entre-oito-doze-anos-info_190695/

3. Trocando as bolas

Este jogo envolve uma enorme quantidade de cooperação entre os alunos, bem como demandas físicas importantes. Em primeiro lugar, coloque uma grande bandeja no centro do ginásio contendo 50 bolas de tênis, todas com letras do alfabeto escritas. Divida a turma em cinco equipes, e coloque-as nos cinco pontos mais distantes da quadra. Dê a cada equipe um bambolê. O objetivo do jogo é fazer com que cada grupo crie uma palavra de cinco letras usando as letras das bolas. No lugar, um membro de cada equipe deve correr até o centro, escolher uma bola e voltar ao grupo. Então, outro membro deve repetir o processo. Depois que a equipe tiver acumulado cinco bolas, eles podem começar a trocá-las para formar a palavra desejada, sendo que cada equipe nunca pode ter em seu poder mais do que cinco bolas. Aumente a quantidade de letras das palavras conforma a faixa etária dos alunos.

Disponível em http://www.ehow.com.br/exercicios-cooperativos-aulas-educacao-fisica-info_91801/

4.TROCA DE PALAVRAS

Edição 2 de Setembro de 2001 da Revista Jogos Cooperativos, pág. 13

Re-criação a partir do Jogo Cooperativo de Tabuleiro Juntos (Together) de Jim Deacove – Family Pastimes/Projeto Cooperação

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-criado 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.



Fábio **Luiz** **de** **Mello** **Martins**
PROJETO **COOPERAÇÃO**
COMUNIDADE **DE** **SERVIÇOS**
FONE: **13** **-** **3222-21-23**
e-mail: procoop@iron.com.br

CONHEÇA A SOCIEDADE IBERO-AMERICANA DE JOGOS COOPERATIVOS

Faça parte deste movimento. Cadastre-se gratuitamente.

Acesse WWW.JOGOSCOOPERATIVOS.COM.BR

5.

BASQUETINHO

Edição 1 de Agosto de 2001 da Revista Jogos Cooperativos, pág. 11

Apresentado por Guilherme Brown no Curso de Jogos Cooperativos realizado no I Festival de Jogos Cooperativos - SESC Taubaté - 1999

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:

Fazer o maior número possível de pontos em um determinado tempo através da conversão de cestas O jogos aqui 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 atrelada 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 focalizador 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 focalizador 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 focalizador 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 focalizador 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 tentarmos acertar umas cestas? Lá vai a primeira bola...

Viva!!! acertamos! 50 pontos!

Disponível em <http://www.jogoscooperativos.com.br/jogos.php#basquetinho>

CAMPO MINADO

Edição 8 de Março de 2002 da Revista Jogos Cooperativos, pág. 11

Objetivo do jogo:

Cruzar um campo minado, representando por uma matriz de linhas e colunas, cujas células podem conter uma "bomba". Caso a pessoa que faz a tentativa de travessia pise em uma célula que contém uma mina explosiva, será informada pelo facilitador. O jogo termina quando o grupo descobre o caminho correto e todos conseguem atravessá-lo.

Propósito:

Desenvolver o trabalho em equipe, a comunicação e a habilidade de planejar. O grupo somente alcançará o outro lado do campo minado, caso aprenda com as próprias experiências, e se estas experiências foram acumuladas, incorporadas e transmitidas para os integrantes do grupo no momento apropriado. Este jogo permite também vivenciar a diferença entre conhecer a saída do campo estando do lado de fora, e como a situação parece mudar completamente quando se está atravessando o campo, necessitando da ajuda dos outros integrantes do grupo. O sucesso do grupo depende do sucesso de cada pessoa, e o sucesso de cada pessoa, depende do apoio que cada um recebe do grupo.

Recursos:

Fita Crepe
minado

Apito

Folha contendo o mapa do campo

Número de participantes:

Este jogo torna-se interessante quando exercitado a partir de 10 pessoas. Com grupos acima de 40 pessoas, pode se tornar um pouco demorado e causar desinteresse pela formação de sub-grupos.

Duração:

Com um grupo de cerca de 20 pessoas, não costuma demorar mais de trinta minutos.

Descrição:

O facilitador conduz o grupo para o local onde o chão foi antecipadamente demarcado com fita crepe. Todos os membros do grupo são convidados a ficar após uma linha que marca o início do campo minado. São passadas as seguintes instruções ao grupo:

Vocês deverão atravessar este campo minado, uma pessoa de cada vez. Quando a pessoa que está na travessia pisar em uma mina, o facilitador irá soar o apito, que simboliza a explosão da mina.

A pessoa que "sofreu" a explosão, deverá voltar para junto do grupo e oportunamente tentar novamente a travessia.

Durante o jogo, o grupo não poderá falar, podendo entretanto emitir sons. É permitido andar uma célula de cada vez, e sempre para uma célula adjacente. O grupo terá cinco minutos iniciais, quando poderão falar, para elaborar a

estratégia a ser adotada durante a travessia.

O grupo terá quarenta minutos para efetuar a travessia de todos os integrantes. Um exemplo de caminho pode ser visto na tabela abaixo:

	A	B	C	D
1				
2				
3				
4				
5				

O caminho correto neste exemplo é dado pelas células: A1, B2, B3, C4 e B5.

Dicas:

O jogo deve ser conduzido em silêncio, podendo o grupo utilizar sinais físicos ou sonoros previamente combinados. Entretanto, é normal que as pessoas deixem escapar algumas palavras. Neste momento, o focalizador deve paralisar o jogo e lembrar a regra. Não é aconselhável instituir uma punição para o caso de pessoas que falem. Quando algumas pessoas insistirem em falar, o facilitador deve novamente paralisar o jogo e colocar a questão para o grupo, pedindo que eles resolvam a questão.

Fonte:

Jogo apresentado por Luciano Lannes no capítulo: Gestão Participativa e Cooperação - Uma Ferramenta de Democratização da Relações Interpessoais no livro: Jogos Cooperativos nas Organizações, editado pelo SESC.

Disponível em [http://www.jogoscooperativos.com.br/jogos.php#campo minado](http://www.jogoscooperativos.com.br/jogos.php#campo%20minado)

7.

SENTAR EM GRUPO

Edição 11/12 de Junho/Julho de 2002 da Revista Jogos Cooperativos, pág. 21

Criado por Ronaldo Yudi K. Yozo

Objetivo _____ **do** _____ **Jogo:**

Todo o grupo sentar em circulo de uma só vez mantendo o equilíbrio.

Propósito:

Perceber a importância e a força do trabalho em equipe e da cooperação.

Recursos:

sala grande, quadra ou ao ar livre.

Número de participantes:

Este jogo atinge bons resultados com grupos acima de 15 pessoas.

Duração:

cerca de 15 minutos.

Descrição:

Peça para que os participantes em pé formem um círculo voltados para dentro dele. Agora pede-se que todos virem para a direita, de modo que cada um fique de frente para as costas do colega, como numa fila circular. Cada um deve juntar a ponta dos pés nos calcanhares do colega à sua frente, colocando as mãos na cintura dele; O facilitador contará até três pausadamente, e as pessoas devem sentar-se nos joelhos de quem está atrás, vagarosamente. Todos ao mesmo tempo; Se alguém perceber que vai perder o equilíbrio deve comunicar ao grupo, imediatamente. Tentar várias vezes até que consigam atingir o objetivo. Quando houver um equilíbrio, uma coesão no grupo, o facilitador solicitará que todos soltem a mão direita e levantem para o alto. Em seguida, a mão esquerda. Finalmente pede-se a todos que coloquem a mão na cintura do colega a sua frente e, após a contagem até três, por parte do facilitador, levantam-se todos juntos, vagarosamente. Repete-se então o mesmo processo, porém de olhos fechados.

Dicas:

O grupo perceberá que o equilíbrio conjunto impede que alguém caia ao chão. É importante distribuir as pessoas de acordo com o peso e altura proporcionais, para que possam sentar-se com tranquilidade.

Fonte:

Livro: 100 Jogos para Grupos - Uma abordagem psicodramática para empresas, escolas e clínicas - Ronaldo Yudi K. Yozo - Ed. Ágora

Ronaldo Yudi K. Yozo

Disponível em [http://www.jogoscooperativos.com.br/jogos.php#sentar em grupo](http://www.jogoscooperativos.com.br/jogos.php#sentar%20em%20grupo)

8.

LIMPAR O LAGO

Edição 6 de Janeiro de 2002 da Revista Jogos Cooperativos, pág. 11

Criado por Carlos Velázquez Callado

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.

Carlos Velázquez Callado

e-mail: cvelazqu@roble.pntic.mec.es

Disponível em <http://www.jogoscooperativos.com.br/jogos.php#limpar>

9.

PESSOA PRA PESSOA

1 FONTE :

Fábio Otuzi Brotto – Jogos Cooperativos: O Jogo e o Esporte como um exercício de convivência. São Paulo : Editora Projeto Cooperação, 2001.

Para Cooperar é preciso se aproximar mais uns dos outros e da gente mesmo. Que tal jogarmos para diminuir a distância e desfazer as barreiras que nos distanciam?

Objetivo Comum: • Despertar a atenção e tempo de reação. • Diminuir a distância entre as pessoas e promover o com-tato. • Desfazer preconceitos e incentivar a criatividade. • Exercitar a Liderança Circular.

Participação: • Joga-se como um único grupo e com participação ilimitada. Espaço: • Espaço aberto ou fechado, compatível com o número de participantes e livre de obstáculos.

Material: • Nenhum material é necessário.

Desenvolvimento: • Inicia-se incentivando as pessoas a caminhar livre e criativamente pelo ambiente (andar com passo de gigante; de formiguinha; andar como se o chão tivesse pegando fogo; com um tique nervoso etc.). Depois de alguns poucos minutos, fala-se em voz bem alta, 2 partes do corpo (mão na testa; dedo no nariz; orelha com orelha; cotovelo na barriga etc.). • A este estímulo, todos deverão formar uma dupla e tocar, um no outro, as partes faladas pelo Focalizador, o mais rápido possível! Por exemplo: - “Mão na testa” . Cada pessoa deverá encontrar um par e tocar sua mão na testa do outro e vice-versa. • Quando todos estiverem em duplas e tocando as partes faladas, o Focalizador reinicia o processo, propondo a caminha livre e criativa... • Após 2 ou 3 dessas combinações o Focalizador pode dizer em voz alta o nome do jogo: “Pessoa pra pessoa”. • Nesse momento, todos – inclusive o Focalizador - devem formar uma nova dupla e abraçar um ao outro, bem agarradinho para garantir o encontro. • Com a entrada do Focalizador diretamente no Jogo, haverá um desequilíbrio numérico: alguém irá ficar sem par. – “E o quê a gente faz com quem sobra?!!” • Diferente dos Jogos convencionais, aquele que sobra não será castigado, nem excluído. Quem sobrou virá Focalizador e re-inicia o Jogo servindo ao grupo, ao invés de ser servido por ele.

Re-Creação: • Propor Con-Tatos em trios quartetos ou em grupos maiores pode tornar o Jogo mais desafiante e muito divertido.

Toques: • Este Jogo trata de 2 aspectos fundamentais da Cooperação: Con-tato (toque) e Liderança. Trabalha a questão do Poder de um modo lúdico e muito eficaz, propondo exercitar a aproximação e a empatia num ritmo gradativo e que respeita a integridade pessoal e grupal.

Disponível em <http://api.ning.com/files/-kUCDXtayXdh5fVqhdeaHr-zuIP17s7BwJB08s9pD0QYb69d3n2tS-vv6gl3x50lbe0UO7HfHvICJDmjOF7T1anWDluSmBma/PessoaprapessoaJogoCooperativo.pdf>

10.

Painel com sucatas

Coloque no centro da sala vários materiais reciclados (garrafas, tampas, retalhos de tecido, papel, pequenos objetos, botões e outros), cola, fita adesiva....

Entregue uma cartolina ou papel cartão para que construam uma cena com os objetos.

Defina o tema anteriormente: por exemplo: preservação do meio ambiente.

Cada grupo constrói seu painel, depois apresenta à turma, explicando-o.

11.

ENCONTRE SEU PAR (BICHOS)

A turma é dividida em dois grupos; o orientador explica para cada um dos grupos que eles serão animais e que precisarão encontrar os seus pares, porém, vendados. Para isso, ele denominará cada um e este terá de imitar o som desse animal, por exemplo: o gato deverá fazer: “miau, miau”, até encontrar seu par, que também estará fazendo o mesmo som. Todos os participantes deverão estar de olhos vendados, e, a partir do momento que se iniciar a brincadeira, todos saem à procura do seu par emitindo o seu respectivo som. A brincadeira termina quando todos encontrarem seus pares.

Copiado de apostila organizada por Angélica Bucu, Elaine C. Medeiros, Fabielly Kolisnek e Josilene Ap. da Fonseca (Unicentro/Pedagogia/2014)

12.DINÂMICA “DA CALHA”

Objetivo: Percepção; trabalho em equipe e disciplina

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

Procedimento:

Levar a bolinha até o balde numa tira de cartolina; Dividir a equipe em dois grupos;

Marcar um ponto de partida e o tempo (30 seg) para conduzirem a bolinha da partida até o balde; analisar a distância de acordo com o número de participantes com algumas observações:

-Os participantes não poderão deixar a bolinha voltar na cartolina, sempre que isso ocorrer a bolinha volta ao início (largada).

-Deverão conduzir a bolinha dentro das tiras de cartolina em formato de calha.O grupo

deverá ter a percepção que se um ficarão lado do outro, a bolinha chegará ao balde.

Assim que a equipe chegar a essa percepção, dificultar afastando o balde para mais distante, para que estes percebam a necessidade de sair do lugar e ir para o final colocando a calha ao lado do amigo e assim sucessivamente até que a bolinha chegue ao balde.

Copiado de apostila organizada por Angélica Buco, Elaine C. Medeiros, Fabielly Kolisnek e Josilene Ap. da Fonseca (Unicentro/Pedagogia/2014)