

DINÂMICAS



DINÂMICAS DE APRESENTAÇÃO E CONHECIMENTO



QUEM SOU EU?

Objetivo

Tornar os membros do grupo conhecidos rapidamente, num ambiente relativamente pouco inibidor.

Passos

- 1- Cada um recebe uma folha com o título: "Quem sou eu?"
- 2- Durante 10 minutos cada um escreve cinco itens em relação a si mesmo, que facilitem o conhecimento.
- 3- A folha escrita será fixada na blusa dos participantes.
- 4- Os componentes do grupo circulam livremente e em silêncio pela sala, ao som de uma música suave, enquanto lêem a respeito do outro e deixa que os outros leiam o que escreveu a respeito de si.
- 5- Logo após reunir 2 a 3 colegas, com os quais gostariam de conversar para se conhecerem melhor. Nesse momento é possível lançar perguntas que ordinariamente não fariam.

Avaliação

- 1- Para que serviu o exercício?
- 2- Como nos sentimos?



LOTERIA DE APRESENTAÇÃO

Objetivo

- 1- Favorecer o conhecimento entre os participantes de um grupo.

Passos

- 1- O coordenador entrega uma ficha e um lápis a cada participante, pedindo que escrevam seu nome e a devolvam à ele.
- 2- Entrega a seguir, o cartão de loteria, como o modelo abaixo:

e pede aos presentes que anotem o nome de seus companheiros à medida que forem lidos pelo coordenador, de acordo com as fichas entregues pelo grupo. Cada qual escreve no espaço que desejar.

3- Quando todos estiverem com o seu cartão pronto, o coordenador explica como jogar: conforme forem sendo repetidos os nomes dos participantes, cada um vai assinalando o cartão, no lugar onde consta o nome citado, como em uma cartela de bingo. A primeira pessoa que completar uma fileira, ganhará dez pontos.

O exercício poderá ser repetido várias vezes.

Avaliação

1- Para que serviu a dinâmica?



CARTÃO MUSICAL.

Objetivo

1- Facilitar o relacionamento entre os participantes de um grupo.

Passos

1- Coordenador distribui um cartão, um lápis e um alfinete para cada participante e pede que cada um escreva no cartão o nome e prenda-o na blusa. (Não pode ser apelido)

2- Os participantes sentam-se em círculo. O coordenador coloca-se no centro e convida os demais a cantar:

"Quando vim para este grupo, um(a) amigo(a) eu encontrei (o coordenador escolhe uma pessoa) como estava ele(a) sem nome, de (nome da pessoa) eu o(a) chamei.

Oh! amigo(a), que bom te encontrar, unidos na amizade iremos caminhar"(bis). (Melodia: Oh, Suzana!!)

3- O coordenador junta-se ao círculo e a pessoa escolhida, entoia a canção, ajudada pelo grupo, repetindo o mesmo que o coordenador fez antes. E assim prossegue o exercício até que todos tenham se apresentado.

4- A última pessoa entoia o canto da seguinte maneira: "Quando vim para este grupo, mais amigos encontrei, como eu não tinha nome, de ... (cada um grita seu nome) eu o chamei. Oh! amigos(as), que bom nos encontrar, unidos lutaremos para o mundo melhorar (bis)"

Avaliação

1- Para que serviu a dinâmica?

2- Como nos sentimos?



EPITÁFIO

Objetivo

1- Apresentar os participantes de um grupo que vão trabalhar juntos.

Passos

1- O coordenador distribui uma folha de sulfite para cada participante do grupo e explica que cada um deve escrever seu epitáfio (lápide de seu túmulo).

2- Os participantes preparam seu epitáfio. Todos devem fazê-lo.

3- Uma vez escrito, prendem o epitáfio junto ao peito e passeiam pela sala, a fim de que todos leiam o epitáfio de todos.

4- No passo seguinte, as pessoas se reúnem, aos pares, com aqueles cujo epitáfio tenha coincidências com o seu. Conversam durante seis minutos.

5- Feito isso, a critério do coordenador cada par poderá reunir-se a outro e conversar por 10 a 12 minutos.

Avaliação

1- O que aprendemos com esta dinâmica?

2- Como nos sentimos após essa experiência?



APRESENTAÇÃO ATRAVÉS DE DESENHOS

Destinatários: Grupos de jovens ou de adultos. Pode-se trabalhar em equipes.

Material: Uma folha para desenho e um lápis colorido ou caneta hidrocor para cada participante.

Desenvolvimento:

1. Distribuídos os materiais da dinâmica, o animador explica o exercício:

Cada qual terá que responder, através de desenhos, à seguinte pergunta: Quem sou eu?

Dispõem de 15 minutos para preparar a resposta.

2. Os participantes desenharam sua resposta

3. A apresentação dos desenhos é feita em plenário ou nas respectivas equipes. O grupo procura interpretar as respostas. Feita essa interpretação, os interessados, por sua vez, comentam a própria resposta.

4. Avaliação da Dinâmica: - O que aprendemos com este exercício?



PRIMEIROS NOMES, PRIMEIRAS IMPRESSÕES

Objetivos:

- Conhecer os outros participantes do grupo.
- Descobrir o impacto inicial de alguém nos outros.
- Estudar fenômenos relacionados com primeiras impressões - sua precisão, seus efeitos, etc.

Passos:

1- O coordenador pede aos participantes sentados em círculo que se apresentem, dizendo seu nome e dois fatos marcantes de sua vida.

2- Coordenador pede que todos virem as costas (evitando que um veja os outros) e escrevam ao mesmo tempo, o primeiro nome de todos os participantes do grupo, à medida que deles se lembrarem.

3- Voltando-se novamente para o grupo, procuram saber qual o nome, que ficou esquecido na lista. Podem pedir que as pessoas indiquem mais um fato a fim de melhor fazer a ligação com o nome.

4- O grupo discute os nomes, sentimentos ligados a eles, dificuldades que sentiram para lembrar de todos, suas reações em não ser lembrados, etc.

5- O coordenador distribui outra folha em branco, na qual devem fazer a lista dos nomes novamente, pedindo-lhes que acrescentem anotações em relação à primeira impressão que tiveram das pessoas, deixando a folha anônima.

6- As folhas anônimas serão recolhidas, e o coordenador irá lê-las em voz alta: Os membros poderão reagir sobre a precisão ou relatividade das impressões, sobre o que sentiram, o que lhes surpreendeu, etc.

7- O grupo discutirá a precisão dos dados da primeira impressão, os efeitos da mesma e suas reações sobre a experiência.

Avaliação:

- Como estamos nos sentindo?
- Do que mais gostamos?



PERSONAGENS

Destinatários: Grupos de jovens ou de adultos; caso haja muitos participantes, formam-se equipes.

Material: O animador deve preparar, previamente, um pôster em que apareça uma figura humana sobre um ponto de interrogação. Um cartão para cada pessoa.

Desenvolvimento:

- Distribuído o cartão aos participantes, o animador passa à motivação do exercício.

"Raramente encontramos um ser humano que não admire alguém: um herói, um santo, um cientista... ou mesmo pessoas comuns, mas cuja a vida lhe causou impacto. Hoje iremos apresentar ao grupo alguns comentários acerca dessa pessoa a quem admiramos, seja ela viva ou morta, não importa sua nacionalidade, nem tampouco seu prestígio junto a sociedade."

- Convidam-se os presentes a anotarem no cartão o nome da personagem e as razões de sua admiração.
 - Logo após, reúnem-se em equipe e cada qual indica sua personagem e os motivos de sua admiração, após o que, os demais podem fazer perguntas. É preciso evitar que as preferências das pessoas sejam questionadas.
- 4- Avaliação da experiência: - Para que serviu o exercício?



CARTÕES POSTAIS

Objetivos

- Quebrar gelo
- Integrar os participantes do grupo.

Passos

- 1- O coordenador fixa cartões postais numerados num lugar visível ao grupo.
- 2- Coordenador convida os presentes a observarem em silêncio os postais, escolhendo cada qual o que mais lhe agrada e também aquele de que menos gosta. Cada um escreve no caderno, o porquê da escolha.
- 3- O grupo observa e escolhe os postais, de acordo com a orientação do coordenador.
- 4- No plenário, cada pessoa comenta sua escolha; em primeiro lugar, indicam os postais que não lhes agradaram e, a seguir, aqueles de que mais gostaram.

Avaliação

- O que descobrimos acerca dos demais, através desse exercício?
- Como nos sentimos?



A FOTO PREFERIDA

1- Objetivos:

- Começar a integração do grupo, partindo do conhecimento mútuo.
- Romper o gelo desde o princípio, a fim de desfazer tensões.

2- Destinatários: Grupos de jovens ou de adultos; se os participantes forem numerosos, convém organizar-se em equipes.

3- Material: Oito fotografias tamanho pôster, numeradas, apresentando cenas diversas, colocadas em lugar visível a todos.

4- Desenvolvimento:

- A motivação é feita pelo animador, com as seguintes palavras: "Em nossa comunicação diária, nós nos servimos de símbolos para expressar coisas, identificar pessoas, acontecimentos e instituições: neste momento, vamos fazer algo semelhante".
- Convida os presentes a observarem as fotografias em silêncio e escolher aquela com que melhor se identificarem.
- A seguir, em equipe, cada qual indica a foto escolhida e faz seus comentários sobre ela. Os demais participantes podem intervir, fazendo perguntas.

5- Avaliação:

- Para que serviu o exercício?
- Como nos sentimos durante a experiência?



A PALAVRA CHAVE

- 1- Destinatários: Grupos de jovens ou de adultos. Pode-se trabalhar em equipes.

2- Material: Oito Cartões para cada equipe. Cada um deles contém uma palavra: Amizade, liberdade, diálogo, justiça, verdade, companheirismo, bravura, ideal, etc. Os cartões são colocados em um envelope.

3- Desenvolvimento:

- O animador organiza as equipes e entrega o material de trabalho.
- Explica a maneira de executar a dinâmica. As pessoas retiram um dos cartões (do envelope); cada qual fala sobre o significado que atribui à palavra.
- A seguir, a equipe escolhe uma das palavras e prepara uma frase alusiva.
- No plenário, começa-se pela apresentação de cada equipe, dizendo o nome dos integrantes e, em seguida, a frase alusiva à palavra escolhida.

4- Avaliação:

- Para que serviu o exercício?
- Como estamos nos sentindo?



CONHECER PELAS FIGURAS

1- Objetivo:

- Conhecer pelas figuras.
- Quebrar gelo

2- Passos:

- Espalhar pela sala vários recortes de jornais, revistas, folhinhas, propagandas, etc (as figuras devem ser as mais variadas possível, com temas bem diferentes, para dar maiores possibilidades de escolha aos participantes).
- Os participantes passam diante das figuras, observando-as atentamente. Uma música de fundo para favorecer o clima.
- Dar tempo suficiente para conhecer todas as figuras, o coordenador dá um sinal e cada participante deverá apanhar a figura que mais lhe chamou a atenção.
- Formar pequenos grupos e cada participante vai dizer para seu grupo por que escolheu a figura.
- O grupo escolhe alguém para anotar a apresentação de cada um e expor em plenário.
- Faz-se um plenário onde o representante de cada grupo apresenta as anotações e a figura que representa o pensamento do grupo.
- O coordenador faz um comentário final, aproveitando tudo o que foi apresentado e chamando a atenção para aquelas figuras que estão mais relacionadas.

3. Avaliação:

- Como nos sentimos ??
- Que proveito tiramos dessa dinâmica ??



BARALHO

1. Destinatários: Grupos de Jovens

2. Material: 12 Cartas gigantes (Anexo I)

3. Desenvolvimento:

- O animador convida a observar as cartas em silêncio e, logo após, explica o exercício: Cada um deve selecionar aquelas cartas que apresentem alguma característica sua, pessoal, e explicar ao grupo o porquê de sua escolha.
- Os participantes selecionam suas cartas.
- No plenário, cada qual passa a comentar sua escolha e as razões da preferência.

4. Avaliação da experiência:

- Que proveito tiramos do exercício?

DINÂMICAS



TECNICAS DE INTEGRAÇÃO



INTEGRAÇÃO

Destinatário : grupos de jovens ou de adultos que convivem há algum tempo. Se o grupo for muito numeroso trabalha-se em equipes.

Material : uma folha de papel e um lápis para cada participante, flanelógrafo e percevejos.

Desenvolvimento:

1- O animador conta uma história, a partir de desenhos. Numa pequena paróquia da cidade, existe um grupo de jovens que se reúne, semanalmente, há um ano. realizam, constantemente, jornadas e encontros para convívio e gostam muito de cantar. Em suas reuniões, refletem sobre os temas da atualidade. A assistência, entretanto, não é muito boa e mesmo os que participam de maneira constante são muito desunidos. O animador, freqüentemente, se pergunta: "Que fazer com o grupo"?

2- Após este relato, convida os participantes a procurarem identificar as prováveis causas que, a seu ver, geram a desunião no grupo, assim como as possíveis soluções. Um secretário toma nota. Pode-se trabalhar em equipes formadas por três ou quatro pessoas.

3- As equipes manifestam suas respostas em plenário. Os demais participantes podem questioná-los ou pedir esclarecimentos. As respostas coincidentes vão sendo afixadas num flanelógrafo: de um lado as causas e, de outro, as soluções. O importante é que se chegue a elaborar um programa de ação, que seja resultado da contribuição de todos.

4- Avaliação:

- . Qual o ensinamento extraído desta dinâmica para o grupo ?
- . A história tem alguma relação com o grupo ?
- . Que podemos fazer para aumentar a integração ?



BOAS NOTÍCIAS

Destinatários: Grupos de jovens ou de adultos

Material: uma folha de papel e lápis para cada pessoa.

Desenvolvimento:

1- O animador pode motivar o exercício da seguinte maneira: "Diariamente, todos nós recebemos notícias, boas ou más. Algumas delas foram motivo de grande alegria e por isso as guardamos com perfeita nitidez. Vamos hoje recordar algumas dessas boas notícias".

2- Logo após, explica como fazer o exercício: os participantes dispõem de 15 minutos para anotar na folha as três notícias mais felizes de sua vida.

3- As pessoas comentam suas notícias em plenário, a começar pelo animador, seguido pelo vizinho da direita e, assim, sucessivamente, até que todos o façam. Em cada uma das vezes, os demais participantes podem dar seu parecer e fazer perguntas.

4- Avaliação

- . Para que serviu a dinâmica ?
- . O que descobrimos acerca dos demais ?



TODOS JUNTOS (CANÇÃO/ DEBATE)

Destinatários: Grupos de Jovens ou de adultos formados a algum tempo

Material: cópias da canção Amigo, um k7 com a canção ou alguém que possa cantá-la com acompanhamento.

Desenvolvimento:

1 - O animador distribui o material e convida a ouvir a canção.

2 - O grupo entoia a canção. Ao terminá-la, começa o debate.

3 - As respostas serão comentadas em plenária. o animador ajuda a associar a mensagem da canção à vida do grupo.

Para isso as seguintes perguntas podem servir de apoio:

- . O que é preciso para se construir uma verdadeira amizade ?
- . Quais são, no grupo, os elementos que nos separam ?
- . Que pode ser feito para fortalecer a união do grupo ?

4 - Avaliação:

- . Para que serviu a dinâmica ?



A FAMÍLIA IDEAL

Destinatários: grupos de jovens que se reúnem a algum tempo.

Material: oito corações de papel; em cada um deles estará escrito uma característica da família ideal: comunicação, respeito, cooperação, união, compreensão, fé, amizade, amor.

Desenvolvimento:

1- O animador convida os presentes a formarem, espontaneamente, equipes em número não inferior a cinco pessoas. Escolhem um nome de família e, colocando-se a uns cinco metros do animador, ouvem as regras da dinâmica.

A dinâmica consiste em descobrir a equipe que melhor reflete as características de uma família ideal. Para isso, todos devem enfrentar uma série de provas. Para algumas, são concedidos vários minutos de preparação.

Outras, porém, devem ser realizadas de imediato. A família (equipe) que vence uma prova, recebe um coração. As últimas atividades realizam-se em conjunto (duas equipes se unem).

2- O animador vai propondo as equipes as diferentes provas:

- a) A família que chegar primeiro junto a ele, com a lista de todos os seus integrantes, recebe o coração da Comunicação.

- b) A família que melhor representar uma cena familiar, recebe o coração do Respeito. Dispõem de quatro minutos para a preparação desta prova.
- c) A família que conseguir formar primeiro uma roda de crianças, recebe o coração da Cooperação.
- d) A família que conseguir primeiro cinco cadernos e cinco lápis ou canetas, recebe o coração da Compreensão.
- e) A família que melhor representar, através da mímica, um ensinamento de Jesus, recebe o coração do Amor. As equipes dispõem de quatro minutos para preparar esta prova.
- f) As famílias (nesta prova, trabalha-se em conjunto com outra equipe) que apresentarem a Miss ou o Mister mais barrigudo (usam-se roupas), recebem o coração da União. As equipes dispõem de três minutos para se preparar.
- g) As famílias (as mesmas equipes em conjunto) que apresentarem o melhor conjunto vocal, recebem o coração da Amizade. As equipes dispõem de quatro minutos para se preparar.
- h) As famílias (as mesmas) que apresentarem o melhor "slogan" pela igreja, recebem o coração da Fé. dispõem de quatro minutos para se preparar.

3- Em equipe avalia-se a experiência:

- . Para que serviu a dinâmica ?
- . Como cada um se sentiu durante o exercício ?
- . Como foi a participação de sua equipe ?

4- As respostas são comentadas em plenário e, a seguir, associa-se esta experiência à vida do grupo.

- . De que maneira podemos associar a dinâmica à vida do grupo ?
- . Que podemos fazer para que haja mais integração ?



DINÂMICA

Destinatários: grupos de jovens formados há algum tempo

Material:

Cada pessoa deve trazer para o encontro uma recordação, um objeto que guarda por algum motivo especial. O animador deve confeccionar previamente um baú, onde serão depositadas as recordações, e uma pequena chave numerada para cada integrante. A numeração da chave indica a ordem de participação. O animador coloca o baú sobre uma mesa, no centro do grupo. Ao lado dele, encontram-se as chaves numeradas. À medida que os participantes vão chegando, depositam sua recordação no baú, retiram uma chave e vão ocupar seu assento, formando um círculo em volta do baú.

Desenvolvimento:

1- O animador motiva o exercício com as seguintes palavras: "Nós, seres humanos, comunicamo-nos também através das coisas ... os objetos que guardamos como recordações revelam a nós mesmos, assim como expressa aos

demais, algo de nossa vida, de nossa história pessoal e familiar ... Ao comentarmos nossas recordações, vamos revelar, hoje, parte dessa história. Preparemos nosso espírito para receber este presente tão precioso constituído pela intimidade do outro, que vai partilhá-la gratuitamente conosco".

2 - O animador convida a pessoa cuja chave contenha o número 01 a retirar sua recordação do baú, apresentá-la ao grupo e comentar o seu significado; os demais podem fazer perguntas. Assim se procede até que seja retirada a última recordação. O animador também participa.

3- Avaliação:

- . Para que serviu o exercício ?
- . Como nos sentimos ao comentar nossas recordações ?
- . Que ensinamento nos trouxe a dinâmica ?
- . O que podemos fazer para nos conhecermos cada vez melhor ?



CONSTRUÇÃO DA CASA

Objetivo: Mostrar ao grupo o que é nucleação e quais seus passos.

Destinatários : grupos de jovens iniciantes

Material : canudos plásticos, durex, papel e caneta.

Divide-se o grupo em várias equipes, e escolhe-se um secretário para cada equipe. Entrega-se para cada equipe um pacote de canudinhos e ao secretário uma folha de papel e caneta. Pede-se que a equipe construa uma casa, e o

secretário deverá escrever tudo o que for dito, todo o planejamento que a equipe fizer ou falar, e não deve dar palpite na construção da casa.

Desenvolvimento:

1- O animador divide o grupo em equipes com igual número de pessoas, entrega o material e pede que construam uma casa. Define um tempo de 15 minutos.

2- O animador chama uma pessoa de cada equipe, entrega uma folha de papel e caneta e lhes pede para escrever tudo o que for dito pelos participantes da equipe durante a construção da casa.

3- Em plenário as casas serão expostas para que todos possam ver as casas construídas.

4- O secretário de cada equipe vai ler para o grupo o que sua equipe discutiu enquanto construía a casa.

Avaliação:

. Para que serviu esta dinâmica ?

. Em que fase da construção nosso grupo está ?

1. Escolher um dos componentes para decorar um capítulo bíblico previamente selecionado pela comissão organizadora, e apresentá-lo sem erros.

2. Compor uma música para um versículo selecionado pela comissão Organizadora, obedecendo todos os acentos e sinais que porventura o versículo venha ter. Ganhará a nota máxima à equipe que compor a mais bela música segundo a visão dos jurados.

3. Criar uma peça e representar um personagem bíblico. Ganhará a nota máxima à equipe que se sair melhor aos olhos dos jurados.

Levar em conta na avaliação, a utilização do texto de forma correta, não alterando o sentido do mesmo, e se a música não é ofensiva ou até debochada.

10. Ensaiar e cantar um hino com todos os componentes.

Letra igual nome e elogio

Uma criança vai para o centro da roda, e escolhe um colega. Se coloca de frente para ele e diz: "(nome do colega) eu gosto de você por que você é..." e um adjetivo que comece com a mesma letra do nome de quem ela escolheu.

A criança que recebeu o elogio vai para o centro da roda e recomeça o jogo. Aquela que estava no centro da roda anteriormente, volta para seu lugar na roda, mas senta-se no chão, para que todos saibam quem ainda não brincou.



DANÇA DAS CADEIRAS

Você vai precisar de cadeiras e um grupo de no mínimo 5 pessoas.

Forme um círculo com as cadeiras, com os assentos voltados para dentro com tantas cadeiras quantos forem os participantes menos uma.

Um dos participantes fica em pé no centro e escolhe outro participante que esteja sentado e diz: "Meu irmão eu te amo"

A pessoa que está sentada pergunta: "Por que?"

E ele responde: "Por que você..." e completa a frase com alguma característica da pessoa ou roupa que está vestindo (ex: cristão, homem, mulher, bonita, de calça, morena, feliz, etc..)

Neste momento, todos que estiverem usando o mesmo tipo de roupa/acessório ou possuir a mesma característica deve mudar de lugar.

Como o número de cadeiras é menor, um vai ficar em pé e deve repetir a brincadeira. A pessoa que ficar em pé repete a brincadeira.



TRAVA-LINGUA

Escolher um representante de cada equipe para ler em voz alta um trava-lingua. Ganha quem ler corretamente ou pelo menos quem errar menos.

Exemplos:

A vaca malhada foi molhada por outra vaca molhada e malhada.

A mulher barbada tem barba boba babada e um barbado bobo todo babado!

A vida é uma sucessiva sucessão de sucessões
que se sucedem sucessivamente, sem suceder o sucesso...

Atrás da porta torta tem uma porca morta.

A naja egípcia gigante age e reage hoje, já.

A aranha arranha a jarra, a jarra arranha a aranha.

A aranha arranha a jarra, a jarra arranha a aranha;
nem a aranha arranha a jarra nem a jarra arranha a aranha.



DRAMATIZAÇÃO

Execução e apresentação de uma peça (ligada a algum interesse comum ou algo que precisa ser discutido com o grupo). Dar a eles tempo de preparar a apresentação e julgar com critérios pre-estabelecidos. Exemplos: fidelidade ao tema, criatividade, se falaram com voz alta, representaram bem seus papéis, etc



LABIRINTO

Desenhar um labirinto no chão e pedir para que uma pessoa da equipe (com olhos vendados ou uma bandeja com um copo cheio de água nas mãos) ande pelo labirinto (sem pisar na linha ou sair fora) com ajuda de outro integrante de sua equipe que dará as coordenadas para ele seguir.



CORRIDA

Existem várias formas:

O participante terá na boca uma colher com um ovo cozido na ponta e deverá manter as mãos para trás.

Corrida com sacos de estopa amarrados na cintura.

A pessoa devera receber 2 folhas de jornal e andar so em cima delas, estando sempre com os pes em cima de uma delas e colocando a outra na sua frente.



BOLA POR BAIXO E CIMA

Deverao ser feitas 2 filas e cada fila recebera uma bola. O objetivo da brincadeira e ver qual fila consegue levar a bola mais apido para o ultimo da fila, passando a bola por cima da cabeça e por entre as pernas e assim sucessivamente.



MIRA

Definir uma distancia razoavel entre 2 pesssoas e entregar para uma delas uma cesta (ou caixa) e para outra varias bolas pequenas.O objetivo e colocar o maior numero possivel de bolas na cesta. A pessoa que esta segurando a cesta pode ajudar, trocando-a de lugar, quando achar conveniente.



ADIVINHAÇÃO

Pode ser com objetos ou comida, mas o principio e o mesmo, deve sentar uma pessoa na cadeira, vendar-lhe os olhos e dar o objeto para ela apalpar ou a comida para provar. Pode-se estipular tempo para acertar, dicas ou prendas caso a pessoa erre.



JOGO DA MEMORIA

E bom vc criar o material com frases curtas, desenhos ou qualquer imagem, dependendo do que vc quer transmitir. Vc pode fazer com duas pessoas, mas e melhor aumentar o numero de pares e dividir duas equipes, assim todas participam.



FORME PALAVRAS

Selecione letras que podem formas diversas palavras entre si e escreva cada uma delas em uma folha de papel oficio (tome cuidado para que o numero de folhas seja o numero de participantes de cada equipe e que cada equipe tenha as mesmas letras). Pregue com durex a folha na frente de cada pessoa e estipule um tempo para equipe formar o maior numero possivel de palavras e mostra-las um ao lado do outro.



FALSO OU VERDADEIRO

Faça um circulo e logo apos entregue a cada um uma folha com perguntas pessoais. cada participante devera escolher uma das perguntas para mentir na hora de responder. Quando cada pessoa terminar de responder as perguntas, as outras irao tentar adivinhar em qual que ela mentiu. Ganha quem acertar mais em qual a outra pessoa mentiu.

Exemplos de perguntas:

Pessoa famosa com quem gostaria de conversar
Maior susto que já levou na vida
Esporte que gosta de praticar
Livro que gostou de ler
Uma "aprontação na infância"
País ou cidade que gostaria de conhecer
Tipo de música que prefere ouvir
Metade certa

Distribua entre os participantes pedaços de figuras partidos ao meio e peça que eles encontrem a pessoa que está com a outra metade. Cada dupla terá um tempo para conversar com objetivo de descobrir o maior número possível de informações sobre a outra pessoa. Depois abrir o círculo e cada um falar o que descobriu.



TROCA-TROCA

Entregue a cada participante uma folha de perguntas para ele responder, depois misture todas as folhas e distribua novamente, de forma que ninguém fique com a folha que respondeu. Cada pessoa deverá tentar adivinhar quem respondeu a folha que está em suas mãos. Explorar as surpresas e avaliar o quanto eles se conhecem.

Exemplos de perguntas:

Se pudesse entrar em um túnel do tempo, para onde iria?
Se ganhasse um milhão de dólares, quanto gastaria?
Se pudesse mudar algo em sua pessoa o que escolheria?
Se pudesse ser outra pessoa quem escolheria ser?
Qual é o seu maior medo?
Qual a matéria mais difícil que você já cursou na escola?
O que você mais gosta de fazer nas horas livres?
Qual é a música

Selecione diversos CDs com músicas antigas e atuais e de vários estilos diferentes. Você pode tocar a música, parar e pedir para que continuem cantando ou pedir o autor e nome da música.



HISTORIA SEM FIM

Alguém deve começar a contar uma história e cada participante deverá dizer uma frase complementando, sem parar. Quem demorar para falar ou dizer uma coisa sem sentido sai da brincadeira, até termos um vencedor.



QUEM SOU?

Distribua sacos de papel grandes e numerados para todos (para fazer uma máscara) e peça que eles enfeitem e façam os buracos dos olhos. Quando todos estiverem terminados, peça que coloquem suas máscaras e de cada um papel caneta. Defina um tempo para que eles anotem no papel o número da máscara e o nome da pessoa que estiver usando-a. Ganha quem acertar mais.



INVERSAO DE PAPEIS

Prepare o nome de todos participantes para um sorteio. Depois de realizado o sorteio peça que cada um imite a pessoa que sorteou até que os outros adivinhem de quem se trata.



QUEM TERMINAR PRIMEIRO GANHA

Colocar linha na agulha

Fazer uma dobradura de papel

Cortar as palavras de uma frase separada e pedir para pessoa montar a frase

Encher 2 balões até estourar

Chupar melancia e achar caroços



PERGUNTAS E RESPOSTAS

Escrever as perguntas em papéis pequenos e colocar dentro de uma garrafa de refringente, com os participantes em círculo, rodar a garrafa, aquele que a garrafa apontar deverá tirar uma pergunta da garrafa e responde-la

Colocar uma pergunta dentro do balão, enche-lo e pendurar no teto. A pessoa deve estourar o balão e responder a pergunta que estiver dentro.

Perguntar para as equipes de forma intercalada, a equipe que errar ou não saber a resposta deverá pagar uma prenda estipulada pelas outras equipes, caso contrário, perdera pontos.



DINÂMICA DE APRESENTAÇÃO

Para que todos se conheçam e se sintam a vontade no grupo, o professor solicita que os participantes formem subgrupos de dois, com parceiros que não se conheçam. Durante alguns minutos as duplas se entrevistam mutuamente, logo após voltam ao grupo grande e cada membro fará a apresentação do colega entrevistado. Ninguém poderá fazer sua própria apresentação.

Material: cadeiras e chaveiro com muitas chaves ou outro objeto que possa cair no chão e faça barulho.
Grupo de no mínimo 5 pessoas.

Forme um círculo bem espaçoso com as cadeiras, com os assentos voltados para dentro, com tantas cadeiras quantos forem os participantes, menos a sua. Você deve estar no centro do círculo segurando o chaveiro. Você começa a andar e pega uma pessoa; de mãos dadas, vocês continuam caminhando; a pessoa que está com você deve pegar uma outra pessoa sentada, e assim por diante, sempre dando as mãos e caminhando.

Quando quiser, deixe cair o chaveiro e todos devem correr para uma cadeira. Quem ficar de pé recomeça a brincadeira.

Para acrescentar suspense, finja deixar cair ou balance o chaveiro, fazendo barulho ou caminhe bem longe das cadeiras. Estipule "castigo" para quem se soltar ou correr antes que o chaveiro realmente caia.



CRUZADO OU ABERTO?

Material: 2 varetas (pode ser palito de picolé, lápis, caneta, etc..).

Grupo de no mínimo 5 pessoas.

Todos sentam-se em cadeiras arrumadas em círculo, deixando o centro livre.

O orientador pega uma vareta em cada mão e explica para o grupo que o jogo consiste em passar as varetas para o vizinho da direita:

Cruzadas - cruze uma vareta sobre a outra formando um "X" - ou

Abertas - mostre as varetas paralelas.

Ao passar as varetas para o seu vizinho, se as suas pernas estiverem cruzadas, diga "Eu passo cruzado" e passe as varetas cruzadas; se as suas pernas estiverem abertas, diga "Eu passo aberto" e passe as varetas abertas.

Observe a posição das pernas de cada um, e a medida que eles tentam passar a vareta, diga "Sim" ou "Não", mas não explique porque; o jogo se torna mais engraçado a medida em que alguns jogadores descobrem a senha e participam no coro do "Sim" e do "Não".

Quando a maioria já souber a senha e antes que o grupo perca interesse no jogo, finalize-o, fazendo uma rodada em que aqueles que já conhecem a senha, procuram mostrar aos demais como acertar a senha.



DINAMICA

Material: cadeiras e um rádio.

Grupo de no mínimo 5 pessoas.

Forme um círculo de cadeiras, com os assentos voltados para fora, com tantas cadeiras quantos forem os participantes menos uma.

Coloque música para tocar e peça que os participantes "dancem" ao redor das cadeiras.

Quando você desligar o som, cada pessoa deve procurar uma cadeira no círculo; como o número de cadeiras é menor que o de participantes, um ficará de fora; este sai da brincadeira.

Tire uma cadeira e recomece; ganha aquele que conseguir se sentar na última cadeira.



DANÇA DAS CADEIRAS - COOPERATIVA

Ao invés de sair do jogo, por falta de cadeira, o objetivo é acomodar a todos, da melhor forma possível; também vão sendo retiradas cadeiras a cada vez, para aumentar a dificuldade e a graça da brincadeira.

Fonte: "Jogos Cooperativos", Editora Sinodal



DESEMBRULHE O CHOCOLATE

Material: 1 barra de chocolate, papel de embrulho, barbante, luvas (de preferência grossas, como de lixeiro ou forradas), garfo e faca, 1 dado.

Grupo de no mínimo 5 pessoas.

Embrulhe a barra de chocolate com papel e barbante (quanto mais embrulhos você sobrepõe, mais tempo leva a brincadeira; se o grupo for grande, sobreponha mais embrulhos para que todos tenham chance de brincar ou divida em grupos menores, com uma barra para cada grupo).

Coloque o embrulho sobre uma mesa e posicione as pessoas ao redor.

A brincadeira consiste em desembulhar o chocolate usando as luvas e os talheres.

Cada um joga o dado e aquele que tirar 6 calça as luvas e começa o jogo, os demais vão rolando o dado; quando alguém tirar 6, deve pegar as luvas, calça-las, e sempre com os talheres, continuar desembulhando.

Pode-se parar a brincadeira ao chegar ao chocolate, e dividir a barra entre todos ou continuá-la, deixando que comam, ainda usando luvas, talheres e o dado para determinar a vez.



EXPRESSANDO AMIZADE

Versão 1 - Ordem Alfabética:

As crianças formam um círculo. Uma de cada vez, seguindo a ordem do círculo, deverá dizer: "Amo meu amigo porque ele é..." e acrescenta um adjetivo com a letra A. A criança seguinte deverá dizer, "Amo meu amigo por que ele é..." e usar um adjetivo com a letra B. E assim sucessivamente com todas as letras do alfabeto.

Versão 2 - Letra igual nome e elogio

Uma criança vai para o centro da roda, e escolhe um colega. Se coloca de frente para ele e diz: "(nome do colega) eu gosto de você por que você é..." e um adjetivo que comece com a mesma letra do nome de quem ela escolheu. A criança que recebeu o elogio vai para o centro da roda e recomeça o jogo. Aquela que estava no centro da roda anteriormente, volta para seu lugar na roda, mas senta-se no chão, para que todos saibam quem ainda não brincou.



VERSÃO 3 - DANÇA DAS CADEIRAS

Adelaine, Batista, MT

Você vai precisar de cadeiras e um grupo de no mínimo 5 pessoas.

Forme um círculo com as cadeiras, com os assentos voltados para dentro com tantas cadeiras quantos forem os participantes menos uma.

Um dos participantes fica em pé no centro e escolhe outro participante que esteja sentado e diz: "Meu irmão eu te amo"

A pessoa que está sentada pergunta: "Por que?"

E ele responde: "Por que você..." e completa a frase com alguma característica da pessoa ou roupa que está vestindo (ex: cristão, homem, mulher, bonita, de calça, morena, feliz, etc..)

Neste momento, todos que estiverem usando o mesmo tipo de roupa/acessório ou possuir a mesma característica deve mudar de lugar.

Como o número de cadeiras é menor, um vai ficar em pé e deve repetir a brincadeira. A pessoa que ficar em pé repete a brincadeira.



VERSÃO 4 - POR ESCRITO

Faça uma folha com o nome de cada criança, bem grande em cima. Passe as folhas entre as crianças, pedindo que cada uma escreva ou desenhe uma característica ou elogio correspondente ao nome escrito. Depois entregue as folhas aos respectivos donos, ou guarde-as para serem enviadas como presente de aniversário ou natal.



TOMÉ, ONDE ESTÁ A TUA FÉ?

Material: Tiras de papel e caneta

Todo mundo já deve ter brincado de Detetive; nesta brincadeira temos como personagem o assassino, o detetive e as vítimas.

Na brincadeira Tomé onde está a tua fé? teremos novos personagens: Jesus, Tomé e os apóstolos.

Escreva sobre um papel "Jesus", sobre outro "Tomé" e tantos "Apóstolos" quantos necessários para completar o número de crianças. Dobre os papeis e sorteie.

As crianças se colocam num círculo e Jesus deve discretamente piscar com um olho para qualquer das crianças, enquanto Tomé tenta descobrir qual criança é Jesus.

Jesus é sinal de vida nova, quando ele piscar, se a criança for um apóstolo deverá dizer:

- Jesus está presente e vivo no meio de nós!

Tomé não acredita que Jesus esteve presente no meio dos apóstolos porque não o vê, procura descobrir onde está Jesus.

Quando Tomé descobrir, ou pensar que descobriu, este indicará a pessoa dizendo:

- Mestre, é você mesmo!

Caso a criança que Tomé indicou seja um dos apóstolos, estão, quem estiver representando Jesus, manifesta-se dizendo:

- Tomé, onde está a sua fé???



GINCANA - MÍMICA

Determine quantos pontos esta tarefa irá valer.

Cada grupo escolhe um dramatizador e um versículo, sem deixar que os grupos adversários escutem.

O dramatizador através de mímicas e gestos (ou o grupo todo, através de cenas mudas) apresenta o versículo escolhido.

Ganha ponto o grupo que adivinhar primeiro o versículo que o outro grupo apresentar.

Determine antes o tempo disponível para cada grupo apresentar seu versículo.

Os dramatizadores devem ser mudados a cada rodada para que mais crianças possam participar.

Outra sugestão é utilizar músicas e corinhos conhecidos do grupo, e colocar seus títulos num papel.

Vocês podem determinar antecipadamente se o grupo tentará dramatizar uma parte da música, só com gestos, para que os demais adivinhem, ou se tentarão cantarolar (sem cantar a letra) ou assoviar a música para que os demais adivinhem.



GINCANA - TEATRO E MÚSICA

Música Cada grupo deve escolher, ensaiar e apresentar uma música.

Dê 5 minutos para que o grupo se prepare. Peça aos demais grupos para darem nota de 1 a 10, levando em conta harmonia, ritmo, se todos cantavam, etc.. some as notas dos grupos e tire a média e dê o resultado como pontos para o grupo que se apresentou.

Para aumentar a dificuldade, você pode sugerir que os grupos criem uma coreografia de dança ou gestos para a música selecionada.

Teatro

Escolha passagens bíblicas uma para cada grupo e sorteie entre eles. Dê cerca de 15 minutos para cada grupo procurar a sua passagem, ler e preparar um teatro. Pode ser mímica, teatro encenando o texto ou uma cena atual que tenha a mesma mensagem que o texto bíblico lido.

Utilize o mesmo sistema de pontuação da música, considerando se a história ou mensagem foi compreensível, se os atores falaram alto e pausadamente, a criatividade dos figurinos e cenários, etc..



BINGO DE JESUS

Material: papel, canetas, grãos de feijão ou milho.

Faça diversas cartelas de Bingo com papel e caneta: cada cartela deve ter 5 respostas, procure misturar bem, não fazendo 2 cartelas iguais.

Escreva as perguntas em tiras de papel, coloque-as num saco, e vá sorteando uma a uma.

Leia cada pergunta em voz alta, as crianças que encontrarem a resposta em suas cartelas devem marcar, colocando um grão de milho sobre a resposta.

A criança que primeiro marcar as 5 respostas deve gritar "Bingo de Jesus".

Confira também em voz alta as perguntas e respostas, para ver se a criança marcou as respostas corretas e também para que as demais confirmem suas próprias cartelas. Dê um prêmio (presentinho, cartão, bala, etc..) ao vencedor. Você pode continuar sem que as crianças desmarquem as cartelas, até ter o segundo e terceiro colocados.



LETRA IGUAL NOME E ELOGIO

Uma criança vai para o centro da roda, e escolhe um colega. Coloca-se de frente para ele e diz: "(nome do colega) eu gosto de você por que você é..." e um adjetivo que comece com a mesma letra do nome de quem ela escolheu. A criança que recebeu o elogio vai para o centro da roda e recomeça o jogo. Aquela que estava no centro da roda anteriormente, volta para seu lugar na roda, mas senta-se no chão, para que todos saibam quem ainda não brincou



DANÇA DAS CADEIRAS

Você vai precisar de cadeiras e um grupo de no mínimo 5 pessoas.

Forme um círculo com as cadeiras, com os assentos voltados para dentro com tantas cadeiras quantos forem os participantes menos uma.

Um dos participantes fica em pé no centro e escolhe outro participante que esteja sentado e diz: "Meu irmão eu te amo"

A pessoa que está sentada pergunta: "Por que?"

E ele responde: "Por que você..." e completa a frase com alguma característica da pessoa ou roupa que está vestindo (ex: cristão, homem, mulher, bonita, de calça, morena, feliz, etc..)

Neste momento, todos que estiverem usando o mesmo tipo de roupa/acessório ou possuir a mesma característica deve mudar de lugar.

Como o número de cadeiras é menor, um vai ficar em pé e deve repetir a brincadeira. A pessoa que ficar em pé repete a brincadeira



RÓTULO

Material necessário: Etiquetas adesivas e pincel atômico

Desenvolvimento: divida a sala em vários grupos (com 5 a 6 integrantes), prenda na testa de cada integrante do grupo uma etiqueta com uma das consignas: sábio, ignorante, líder, bobo, mentiroso, bondoso, etc.

Proponha um tema a ser discutido nos grupos, essa discussão, no entanto, será realizada de acordo com a consigna que cada pessoa levará na testa.

Compartilhar: Muitas vezes rotulamos as pessoas e não damos valor ao que ela realmente é. Jesus nos ensinou a olharmos o interior e não o exterior das pessoas.



CAMINHANDO ENTRE OBSTÁCULOS

Material necessário: garrafas, latas, cadeiras ou qualquer outro objeto que sirva de obstáculo, e lenços que sirvam como vendas para os olhos.

Desenvolvimento: Os obstáculos devem ser distribuídos pela sala. As pessoas devem caminhar lentamente entre os obstáculos sem a venda, com a finalidade de gravar o local em que eles se encontram. As pessoas deverão colocar as vendas nos olhos de forma que não consigam ver e permanecer paradas até que lhes seja dado um sinal para iniciar a caminhada. O professor com auxílio de uma ou duas pessoas, imediatamente e sem barulho, tirarão todos os obstáculos da sala. O professor insistirá em que o grupo tenha bastante cuidado, em seguida pedirá para que caminhem mais rápido. Após um tempo o professor pedirá para que todos tirem as vendas, observando que não existem mais obstáculos.

Compartilhar: Discutir sobre as dificuldades e obstáculos que encontramos no mundo, ressaltando porém que não devemos temer, pois quem está com Cristo tem auxílio para vencer. I Co. 10:12-13.



CRACHÁ CRIATIVO

Objetivos: Apresentação, integração, criatividade, expectativas, descontração, aquecimento, percepção de si/do outro, identificação, sensibilização, vitalizador, relacionamento interpessoal

Participantes: Até 15

Recursos: Cartolina, canetas coloridas, lápis, cola, tesoura, revistas, jornais, sulfite, fita adesiva.

Tempo: 40 min

- Utilizando diversos materiais cada participante constrói o crachá mais bonito que puder fazer, naquele momento.
- Deixar espaço em branco para colocação do nome porém não escrevê-lo.
- Após o término, o Facilitador recolhe os crachás e os distribui aleatoriamente. Neste momento os participantes escrevem os nomes nos crachás que receberam.
- Cada participante tenta descobrir quem fez o crachá e o porque acredita ser aquela pessoa.
- Quem executou se apresenta e tenta, então, descobrir quem fez o seu crachá. Assim sucessivamente até o término.

VARIAÇÃO: o Facilitador pode incluir o levantamento das expectativas do grupo (o tempo de duração do exercício aumentará).

MINHA METADE ESTÁ EM VOCÊ

Objetivo:

Promover a aproximação das pessoas do grupo e incentivar o diálogo e novas amizades.

Preparação:

- a) Recortar cartelas de cores variadas, tamanho aproximadamente de 10 x 5 cm, em número suficiente, de modo a não faltar para ninguém.
- b) Escrever em cada cartela, uma frase significativa (pode ser versículo bíblico, parte de uma música, um pensamento, etc.).
- c) Cortar as cartelas ao meio, de modo que a frase fique dividida.

Como Fazer:

1. A dinâmica inicia-se com a distribuição das duas metades, tendo o cuidado para que todos recebam.
2. Estabelecer um tempo para as pessoas procurarem as suas metades.
3. À proporção que cada dupla se encontrar, procurará um lugar para conversar: o ponto de partida é a frase escrita na cartela.
4. Após dez minutos, mais ou menos, o facilitador solicita que algumas duplas falem sobre a experiência (o que sentiram, como foi o encontro, etc.).

EM BUSCA DO OLHAR

Objetivo:

Trabalhar o aprofundamento da integração no grupo e exercitar a comunicação não-verbal.

Como Fazer:

1. O facilitador solicita ao grupo que todos fiquem de pé em círculo a uma distância razoável.
2. Em seguida, pede-se que as pessoas se concentrem e busquem olhar para todos no círculo.
3. O facilitador poderá escolher uma música sentimental, leve, que favoreça o encontro não-verbal, até sintonizar numa pessoa cujo olhar lhe foi significativo.
4. Ao encontro desses olhares, as pessoas se deslocam lentamente umas para as outras, indo se encontrar no centro do grupo.
5. Abraçam-se e cada uma irá se colocar no lugar da outra.
6. O exercício prossegue, até que todos tenham se deslocado em busca de alguém, podendo, ainda, cada pessoa fazer seus encontros com quantas pessoas sinta vontade.

Conclusão:

Normalmente, essa experiência é de uma riqueza extraordinária. Barreiras são quebradas, pedidos de perdão são feitos, tudo isso sem que se diga uma palavra. Cabe ao facilitador ter sensibilidade para a condução de troca de experiências não verbais. Essa dinâmica também é excelente para encerramentos de atividades grupais em que as pessoas passaram algum tempo juntas.

O PÊNULO

Objetivo:

Estabelecer um clima de confiança e segurança entre as pessoas. É mais apropriado para grupos que já estão convivendo há algum tempo, onde já existe um certo grau de afinidade e empatia.

Como Fazer:

1. Pedir que as pessoas caminhem, devagar, passando umas pelas outras, olhando-se.
2. Formar subgrupos de três participantes.
3. Dois devem ficar em pé, frente a frente e o terceiro ficará entre os dois (de frente para um e de costas para o outro).
4. O do meio deve ficar bem ereto, pernas juntas, braços esticados e colados às pernas.
5. Os outros dois devem se posicionar com uma das pernas um pouco atrás, bem firmes, e as mãos espalmadas, em posição de apoio.
6. O do meio deve, de olhos fechados (preferencialmente), jogar o corpo inteiro - não flexionar apenas da cintura para cima, é o corpo inteiro mesmo! - para frente e para trás, formando um pêndulo.
7. Depois de alguns minutos, revezar, até que os três tenham participado do exercício.

Varição da Dinâmica:

Os mesmos procedimentos podem ser aplicados para subgrupos maiores (entre cinco e sete participantes). Desse modo, a pessoa que estiver no centro deve pender para todos os lados, suavemente.

Conclusão:

- Como foi estar no meio?
- Você teve medo?
- Confiou plenamente?
- Acreditou que poderia cair?
- O riso (se tiver acontecido) dos que estavam segurando lhe deixou inseguro?
- Teve dificuldade de se entregar totalmente? Por quê?

JUVENTUDE E COMUNICAÇÃO

Objetivos:

Criar comunicação fraterna e madura.

Material:

Papel e caneta para cada participante.

Como Fazer:

1. Distribuir aos participantes papel e convidá-los a fazer um desenho de um homem e uma mulher.
2. Anotar na figura:
 - a) Diante dos olhos : as coisas que viu e mais o impressionaram.
 - b) Diante da boca : 3 expressões (palavras, atitudes) dos quais se arrependeu ao longo da sua vida.
 - c) Diante da cabeça : 3 idéias das quais não abre mão.
 - d) Diante do coração : 3 grandes amores.
 - e) Diante das mãos : ações inesquecíveis que realizou.
 - f) Diante dos pés : piores enroscadas em que se meteu.

Refletir:

1. Foi fácil ou difícil esta comunicação? Porque?
2. Este exercício é uma ajuda? Em que sentido?
3. Em qual anotação sentiu mais dificuldade? Por que?
4. Este exercício pode favorecer o diálogo entre as pessoas e o conhecimento de si mesmo? Por que?

Iluminação bíblica :

Marcos 7, 32-37

O ENCONTRO ENTRE DOIS GRUPOS

Objetivos:

Melhorar as relações entre dois grupos e explorar a interação de grupos.

Tamanho:

Dois grupos com não mais de 15 pessoas.

Material:

Folhas grandes de cartolina.

Como Fazer:

1. O coordenador forma dois subgrupos.
2. Cada um deverá responder, numa das folhas de cartolina:
 - a) Como o nosso grupo vê o outro grupo?
 - b) Como o nosso grupo pensa que somos vistos pelo outro grupo?
3. Após 1 hora reuni-se todo o grupo e o(s) representante(s) de cada subgrupo deverá expor a conclusão do subgrupo.
4. Novamente os subgrupos se reúnem para preparar uma resposta ao outro subgrupo e após meia hora forma-se o grupo grande de novo e serão apresentadas as defesas, podendo haver a discussão.

EXPLOSÃO DO COORDENADOR

Objetivos:

Criar impacto nos participantes do grupo através de uma dramatização exagerada, a fim de sentir melhor as reações dos indivíduos.

Como Fazer:

1. Escolhe-se qualquer tema que não será o principal da reunião e a uma certa altura do debate o coordenador pára e diz:

a) "Vocês não estão se interessando suficientemente. Estou até doente e cansado em ver esse comportamento, esse desinteresse caso não tomem maior seriedade, interrompo, agora mesmo, este debate!".

2. Após esse comentário todos estarão desconcertados e terão reações diferentes principalmente reprovando a atitude do coordenador.

3. Após o primeiro impacto o coordenador, em seu estado natural deverá explicar que era uma dramatização para ver as reações dos indivíduos do grupo, e nisso seguirá a discussão, sobre as reações das pessoas com reação a explosão do coordenador.

OBS.: Indicado para grupos que já tenham uma certa maturidade.

CARTÃO MUSICAL

Objetivos:

Facilitar o relacionamento entre os participantes de um grupo.

Como Fazer:

1 - Coordenador distribui um cartão, um lápis e um alfinete para cada participante e pede que cada um escreva no cartão o nome e prenda-o na blusa. (Não pode ser apelido)

2 - Os participantes sentam-se em círculo. O coordenador coloca-se no centro e convida os demais a cantar: "Quando vim para este grupo, um(a) amigo(a) eu encontrei (o coordenador escolhe uma pessoa) como estava ele(a) sem nome, de (nome da pessoa) eu o(a) chamei. Oh! amigo(a), que bom te encontrar, unidos na amizade iremos caminhar"(bis). (Melodia: Oh, Suzana!!)

3 - O coordenador junta-se ao círculo e a pessoa escolhida, entoia a canção, ajudada pelo grupo, repetindo o mesmo que o coordenador fez antes. E assim prossegue o exercício até que todos tenham se apresentado.

4 - A última pessoa entoia o canto da seguinte maneira: "Quando vim para este grupo, mais amigos encontrei, como eu não tinha nome, de ...(cada um grita seu nome) eu o chamei. Oh! amigos(as), que bom nos encontrar, unidos lutaremos para o mundo melhorar (bis)"

Avaliação:

1 - Para que serviu a dinâmica?

2 - Como nos sentimos?

CARTÕES POSTAIS

Objetivos:

Quebrar gelo e integrar os participantes do grupo.

Como Fazer:

1 - O coordenador fixa cartões postais numerados num lugar visível ao grupo.

2 - Coordenador convida os presentes a observarem em silêncio os postais, escolhendo cada qual o que mais lhe agrada e também aquele de que menos gosta. Cada um escreve no caderno, o porquê da escolha.

3 - O grupo observa e escolhe os postais, de acordo com a orientação do coordenador.

4 - No plenário, cada pessoa comenta sua escolha; em primeiro lugar, indicam os postais que não lhes agradaram e, a seguir, aqueles de que mais gostaram.

Avaliação:

- O que descobrimos acerca dos demais, através desse exercício?

- Como nos sentimos?

A FOTO PREFERIDA

Objetivos:

Começar a integração do grupo, partindo do conhecimento mútuo; romper o gelo desde o princípio, a fim de desfazer tensões.

Material: : Oito fotografias tamanho pôster, numeradas, apresentando cenas diversas, colocadas em lugar visível a todos.

Como Fazer:

- A motivação é feita pelo animador, com as seguintes palavras: "Em nossa comunicação diária, nós nos servimos de símbolos para expressar coisas, identificar pessoas, acontecimentos e instituições: neste momento, vamos fazer algo semelhante".
- Convida os presentes a observarem as fotografias em silêncio e escolher aquela com que melhor se identificarem.
- A seguir, em equipe, cada qual indica a foto escolhida e faz seus comentários sobre ela. Os demais participantes podem interferir, fazendo perguntas.

Avaliação:

- Para que serviu o exercício?
- Como nos sentimos durante a experiência?

CONHECER PELAS FIGURAS

Objetivos:

Quebrar o gelo.

Como Fazer:

- Espalhar pela sala vários recortes de jornais, revistas, folhinhas, propagandas, etc (as figuras devem ser as mais variadas possível, com temas bem diferentes, para dar maiores possibilidades de escolha aos participantes).
- Os participantes passam diante das figuras, observando-as atentamente. Uma música de fundo para favorecer o clima.
- Dar tempo suficiente para conhecer todas as figuras, o coordenador dá um sinal e cada participante deverá apanhar a figura que mais lhe chamou a atenção.
- Formar pequenos grupos e cada participante vai dizer para seu grupo por que escolheu a figura.
- O grupo escolhe alguém para anotar a apresentação de cada um e expor em plenário.
- Faz-se um plenário onde o representante de cada grupo apresenta as anotações e a figura que representa o pensamento do grupo.
- O coordenador faz um comentário final, aproveitando tudo o que foi apresentado e chamando a atenção para as aquelas figuras que estão mais relacionadas.

Avaliação:

- Como nos sentimos?
- Que proveito tiramos dessa dinâmica?

SAUDAÇÕES

Objetivos:

Integração, sociabilização, comunicação, descontração.

Como Fazer:

- 1 - Dois participantes saem da sala.
- 2 - No meio do círculo do grupo colocam-se duas cadeiras para personagens "ilustres", mas invisíveis. (Por exemplo: um orangotango, a miss universo, o presidente do país, jornalistas, cantores, artistas, etc.).
- 3 - Aqueles que saíram da sala sorteiam duas filipetas com nomes de personagens.
- 4 - Os participantes terão de saudar cada um dos personagens imaginários e o restante do grupo tentará adivinhar quem são.
- 5 - O grupo terá dois minutos para fazer a descoberta.
- 6 - Após o tempo esgotado, um novo grupo de duas pessoas dará continuidade à dinâmica seguindo o mesmo processo por meio de um novo sorteio.

ANJO DA GUARDA

Objetivos:

> Integração, sociabilização, relacionamento interpessoal, empatia, comunicação, descontração.

Material:

Filipetas com nomes dos participantes, canetas, caixa ou similar.

Como Fazer:

- 1 - O Facilitador escreve os nomes dos participantes em uma filipeta e os deposita numa caixa.
- 2 - Cada participante sorteia um papel (como em um amigo secreto).
- 3 - Orientar o grupo que ninguém poderá retirar seu próprio nome. Se isso acontecer, refazer o sorteio.
- 4 - Cada participante será o anjo daquele que sorteou e, portanto, também terá seu anjo.
- 5 - Os nomes não devem ser revelados até o término do jogo.
- 6 - O papel de cada anjo é de aproximar-se, dar atenção e integrar-se com a pessoa sorteada, de forma sutil, sem que esta perceba imediatamente quem é seu anjo.
- 7 - A caixa deve ser colocada em local apropriado para que, durante o evento, os anjos se comuniquem por bilhetes. O sigilo deve ser mantido.
- 8 - Ao final, cada um tenta adivinhar quem é o seu anjo.

Variação:

Esta dinâmica pode ser aplicada em viagens, cursos e reuniões nos quais os participantes permanecem juntos por período de tempo relativamente longo.

CARÍCIA DOS NOMES

Objetivo:

Identificar cada pessoa do grupo pelo nome, aprender o nome de cada um e promover a integração do grupo.

Desenvolvimento 1:

1. Grupo em círculo, sentado.
2. Cada participante fala o seu nome alto, de olhos fechados.
3. Todo o grupo repete o nome que foi falado, várias vezes, de forma cantada. Todos ao mesmo tempo, cada um a seu modo, até sentirem-se satisfeitos, passando, então, para outro participante, repetindo o mesmo procedimento.
4. Quando o grupo inteiro tiver realizado o exercício, pedir às pessoas que falem dos sentimentos surgidos durante a atividade.

Desenvolvimento 2:

1. Grupo em círculo, de pé. Cada participante diz seu nome em voz alta, cantando-o explicar que esse "cantar" é um novo ritmo, uma nova entonação que se dá ao nome próprio.
2. Após o "canto" de cada nome, o grupo repete, na mesma entonação e ritmo, o cantar do companheiro.

Comentários:

Apesar de ser um trabalho leve e fácil de se realizar, muitas vezes o grupo se depara com sua timidez, crítica e censura. O facilitador deve estar atento às dificuldades surgidas para que, junto com uma discussão com o grupo, possa superá-las. É um trabalho a ser realizado nas fases iniciais do processo grupal, como uma atividade de apresentação, facilitando o conhecimento e a memorização dos nomes de cada participante e servindo como dinâmica de aquecimento. Outra ocasião em que pode ser aplicada é quando o grupo está envolvido em questões tensas e o facilitador sente a necessidade de modificar o clima.

TÉCNICA-GESCHENK

Objetivo:

Essa técnica, cuja a tradução literal para o alemão seria Dádiva, é interessante para ser aplicada quando o grupo já revela certa intimidade e algum cansaço. Muito simples, constitui apenas um instrumento de maior integração. Dessa forma, não há limites etários ou quanto à maior ou menor maturidade do grupo para sua aplicação. Pode ser executada com grupos de até vinte elementos.

Desenvolvimento 1:

- 1 - Subgrupos de seis a dez elementos devem sentar-se em círculo, dispondo de lápis e papel. A uma ordem do monitor, cada um deve escrever o nome dos integrantes do subgrupo.
- 2 - A seguir, em silêncio, cada um deve colocar um asterisco ao lado de cada nome de sua relação, pelo qual tenha alguma admiração.
- 3 - Alertar para o fato de não haver inconveniente em que existam asteriscos ao lado de muitos ou em todos os nomes.
- 4 - A etapa seguinte consiste em escrever uma mensagem, uma frase, um pensamento, enfim algum recado para as pessoas que se escolheu, mas de maneira que não se identifique o autor da mensagem.
- 5 - A seguir, cada um lerá para o grupo as mensagens recebidas, tentando identificar, que poderá ou não ser assumida pelo remetente. É interessante que o remetente das mensagens não se identifique, facilitando o debate grupal.
- 6 - Concluída essa etapa, o subgrupo redigirá, numa cartolina, uma ou mais mensagens que identifiquem seus integrantes para apresentá-la num painel geral. Na elaboração dessa cartolina os participantes não devem registrar as auto-mensagens, mas apenas as que enviarem.
- 7 - Forma-se o grupo total para a apresentação das cartolinas.

DINÂMICA DE INTEGRAÇÃO DE GRUPO

Objetivo:

Criar no grupo, considerado hostil, um clima positivo. Integrar um grupo que resista ao treinamento.

Material:

Um quadro-negro ou diversas cartolinas, lápis ou caneta e folhas em branco.

Como Fazer:

- 1 - O animador, sentindo que os participantes do treinamento apresentam, na sua maioria, resistência ao curso, o que é facilmente observável, pelo comportamento (por exemplo: no modo de agrupar-se, distante do animador), pede que formem subgrupos de três, com as pessoas mais próximas.
- 2 - A cada subgrupo será distribuída uma folha, na qual deverão responder à seguinte pergunta: "Como vocês se sentem em estar aqui ?" Solicita-se que cada subgrupo faça uma listagem de razões.
- 3 - A seguir o animador pedirá que cada subgrupo faça a leitura de sua listagem, que será escrita no quadro-negro ou na cartolina, caracterizando os pontos considerados positivos e negativos.
- 4 - Usando os mesmos "trios", o animador pede para responder à segunda pergunta: "Como vocês se sentem com a minha presença aqui? "
- 5 - Novamente as respostas serão lançadas no quadro-negro ou na cartolina, realçando-se os pontos positivos e negativos.
- 6 - Finalmente, o animador formula a terceira pergunta: "Como vocês se sentem em relação à pessoa que os mandou para o curso?", cujo resultado será lançado no quadro-negro ou cartolina, destacando novamente os aspectos positivos e negativos.
- 7 - A seguir, forma-se o plenário para uma análise geral das respostas dadas às três perguntas. Geralmente pode-se observar que nas respostas à primeira pergunta predominam os aspectos negativos, e na segunda ou terceira aparecem mais os positivos, o que demonstra que houve mudança de clima no curso e maior integração.

38 Dinâmica: - Conhecer pelas Figuras

1- Objetivo: - Conhecer pelas figuras. - Quebrar gelo 2- Passos: - Espalhar pela sala vários recortes de jornais, revistas, folhinhas, propagandas, etc (as figuras devem ser as mais variadas possível, com temas bem diferentes, para dar maiores possibilidades de escolha aos participantes). - Os participantes passam diante das figuras, observando-as atentamente. Uma música de fundo para favorecer o clima. - Dar tempo suficiente para conhecer todas as figuras, o coordenador dá um sinal e cada participante deverá apanhar a figura que mais lhe chamou a atenção. - Formar pequenos grupos e cada participante vai dizer para seu grupo por que escolheu a figura. - O grupo escolhe alguém para anotar a apresentação de cada um e expor em plenário. - Faz-se um plenário onde o representante de cada grupo apresenta as anotações e a figura que representa o pensamento do grupo. - O coordenador faz um comentário final, aproveitando tudo o que foi apresentado e chamando a atenção para aquelas figuras que estão mais relacionadas. 3.Avaliação: - Como nos sentimos ?? - Que proveito tiramos dessa dinâmica ??

39 Dinâmica: - Cartas gigantes

1.Destinatários: Grupos de Jovens 2. Material: 12 Cartas gigantes (Anexo I) 3.Desenvolvimento: - O animador convida a observar as cartas m silêncio e, logo após, explica o exercício: Cada um deve selecionar aquelas cartas que apresentarem alguma característica sua, pessoal, e explicar ao grupo o porquê de sua escolha. - Os participantes selecionam suas cartas. - No plenário, cada qual passa a comentar sua escolha e as razões da preferência. 4.Avaliação da experiência: - Que proveito tiramos do exercício?

88. Dinâmica do "Qualidade"

Cada um anota em um pequeno pedaço de papel a qualidade que acha importante em uma pessoa. Em seguida todos colocam os papéis no chão, virados para baixo, ao centro da roda. Ao sinal, todos devem pegar um papel e em ordem devem apontar rapidamente a pessoa que tem esta qualidade, justificando.

109 APRESENTAÇÃO

Para que todos se conheçam e se sintam a vontade no grupo, o professor solicita que os participantes formem subgrupos de dois, com parceiros que não se conheçam. Durante alguns minutos as duplas se entrevistam mutuamente, logo após voltam ao grupo grande e cada membro fará a apresentação do colega entrevistado. Ninguém poderá fazer sua própria apresentação.

EXERCÍCIO DA QUALIDADE

Objetivo:

Conscientizar os membros do grupo para observar as boas qualidades nas outras pessoas; despertar as pessoas para qualidades até então ignoradas por elas mesmas.

Quantidade de Participantes:

30 pessoas

Material:

Lápis e papel.

Tempo Estimado:

45 minutos

Desenvolvimento:

O coordenador inicia dizendo que na vida as pessoas observam não as qualidades mas sim os defeitos dos outros. Nesse instante cada qual terá a oportunidade de realçar uma qualidade do colega.

I. O coordenador distribuirá uma papeleta para todos os participantes. Cada qual deverá escrever nela a qualidade que no seu entender caracteriza seu colega da direita;

II. A papeleta deverá ser completamente anônima, sem nenhuma identificação. Para isso não deve constar nem o nome da pessoa da direita, nem vir assinada;

- III. A seguir o animador solicita que todos dobrem a papeleta para ser recolhida, embaralhada e redistribuída;
- IV. Feita a redistribuição começando pela direita do coordenador, um a um lerá em voz alta a qualidade que consta na papeleta, procurando entre os membros do grupo a pessoa que, no entender do leitor, é caracterizada com esta qualidade. Só poderá escolher uma pessoa entre os participantes.
- V. Ao caracterizar a pessoa, deverá dizer porque tal qualidade a caracteriza;
- VI. Pode acontecer que a mesma pessoa do grupo seja apontada mais de uma vez como portadora de qualidades, porém, no final cada qual dirá em público a qualidade que escreveu para a pessoa da direita;
- VII. Ao término do exercício, o animador pede aos participantes, depoimento sobre o mesmo.

QUE NOME VOCÊ TEM? (DINÂMICA DE APRESENTAÇÃO)

Objetivo

De forma descontraída e rápida entrar em contato com todo o grupo participante:

- * conscientizando-se de como se comportam no momento em que são apresentados ou se apresentam a alguém;
- * proporcionando um retorno rápido em relação ao que, de imediato, escolhemos e nós mesmos para oferecer ao outro.

Tamanho do Grupo - de 30 a 35 participantes.

Tempo: aproximadamente 50 minutos.

Ambiente - amplo e suficiente para que todos transitem à vontade.

Material

↳ crachás suficientes para todo o grupo, incluindo o animador. O crachá deverá ser confeccionado da seguinte forma: retângulos de cartolina, na medida 15x10 cm, presos com um pequeno alfinete de abotoar;

↳ canetas hidrocor de cores variadas;

↳ gravador e fita com música instrumental tranqüila.

↳ o animador pedirá ao grupo que ouça toda a instrução da tarefa com atenção, e só inicie a sua execução quando ele, animador, der ordem.

Instruções:

1. Todos os participantes deverão ir ao centro do grupo e pegar um crachá e uma caneta na cor de sua preferência.

· No crachá, cada um deverá escrever 3 características que identifiquem a sua pessoa, qualidades, defeitos, aspectos físicos, o que achar conveniente;

· feito isso, todos deverão pôr crachá no peito e aguardar novas instruções, em silêncio

· o animador dará 5 minutos para a execução da tarefa;

2. Todos os participantes deverão 1º ouvir, depois executar, como anteriormente.

· Será posta uma música de fundo e, quando a música iniciar, iremos todos caminhar pela sala;

· “enquanto caminhamos, sem falar e sem tocar nos companheiros, iremos lendo no crachá as características de cada um; para isso devemos nos conduzir com tranqüilidade e disponibilidade, afim de conhecer o outro e dar-nos a conhecer”;

· “quando a música cessar, cada um de nós deverá escolher alguém que, de alguma maneira, despertou nossa vontade de conhecê-lo (la) melhor”; (O animador não deve direcionar o que eles conversarão. Deixar livre).

· “quando eu der um sinal, todos deverão retornar ao grupão”

3. “Podem iniciar a sua caminhada. Tenham um bom e interessante passeio!

O animador dará não mais do que 5 minutos para a escolha do companheiro de conversa. E, para a conversa, de 10 a 15 minutos.

4. Ao retornar ao grupão, abrir para manifestação espontânea. Os pontos a observar deverão ser:

a) o que experimentaram ao confeccionar o crachá;

b) o que experimentaram ao escolher ou ser escolhidos para conversar;

c) que critérios usaram para se conhecer melhor;

d) algo que descobriram que gostariam de compartilhar com o grupo.



REMANDO JUNTOS (DINÂMICA DE INTEGRAÇÃO)

Objetivos

- 1- Elaborar um tema;
- 2- Exercitar o raciocínio;
- 3- Levar o espírito de cooperação;
- 4- Treinar a socialização.

Passos Metodológicos

1. O grupo é dividido em pequenos grupos; as equipes se formam e cada elemento do grupo deve ter um número (1,2,3...);
2. Os nº1 recebem um tema, os nº2 outro, e assim por diante. Os temas devem ser bem preparados, conforme o que quer;
3. Cada participante do grupo deve anotar o tema numa folha em branco na qual deve constar o seu nome e o seu número do grupo;
4. Dado o sinal, todos começam a escrever sobre o tema proposto na folha. Depois de alguns minutos o animador dá um novo sinal e pede para passarem a folha para o companheiro da direita, que continua a escrever o que seu companheiro iniciou;
5. A cada sinal do animador os participantes devem efetuar a troca das folhas, passando-as ao companheiro da direita, e assim sucessivamente até a pessoa que iniciou o seu trabalho.

Resumindo as Regras da dinâmica

- 1- Os participantes devem ter na mão somente a folha em branco e uma caneta;
- 2- Cada elemento deve continuar o que o outro fez;
- 3- Todos devem começar a responder, pelas primeira vez, ao mesmo tempo e efetuar a troca ao mesmo tempo;
- 4- Dado o sinal devem trocar as folhas imediatamente, passando sempre ao companheiro da direita. não é permitido ficar com duas folhas ao mesmo tempo.

Avaliação

No final os números iguais se encontram e fazem uma síntese do que foi feito sobre o tema proposto e o apresentado no plenário. Os temas dos grupos podem ser discutidos, novamente em plenário, com discordâncias e acréscimos

A TEIA DA AMIZADE (DINÂMICA DE APRESENTAÇÃO)

1. Dispor os participantes em círculo. Organizar um grupo de, no máximo, 20 pessoas.
2. O coordenador toma nas mãos um novelo (rolo/bola) de cordão ou lã. Em seguida, prende a ponta do mesmo em um dos dedos de sua mão.
3. Pedir para as pessoas prestarem atenção na apresentação que ele fará de si mesmo. Assim, logo após apresentar-se brevemente, dizendo quem é, de onde vem, o que faz, etc., joga o novelo para uma das pessoas à sua frente.
4. Essa pessoa apanha o novelo e, após enrolar a linha em um dos dedos, irá repetir o que lembra sobre a pessoa que terminou de se apresentar e que lhe atirou o novelo. Após fazê-lo, essa segunda pessoa irá se apresentar, dizendo quem é, de onde vem, o que faz, etc.
5. Assim se dará sucessivamente, até que todos do grupo digam seus dados pessoais e se conheçam. Como cada um atirou o novelo adiante, no final haverá no interior do círculo uma verdadeira teia de fios que os une uns aos outros.
6. Pedir para as pessoas dizerem:
 - o que observam;
 - o que sentem;
 - o que significa aquela teia;
 - o que aconteceria se um deles soltasse seu fio, etc

Material a ser usado

- Um rolo (novelo) de fio ou lã

Utilidade pastoral:

Dinâmica para:

- Trabalhos de apresentação no grupo;
- trabalhos em equipe;
- mútuo conhecimento;
- descontração;
- a importância de cada um assumir a sua parte na vida.

Lição: Todos somos importantes na imensa teia que é a vida; ninguém pode ocupar o lugar que é seu.



QUEM SOU EU?

Objetivos:

Tornar os membros do grupo conhecidos rapidamente, num ambiente relativamente pouco inibidor.

Como Fazer:

- 1- Cada um recebe uma folha com o título: "Quem sou eu?"
- 2- Durante 10 minutos cada um escreve cinco itens em relação a si mesmo, que facilitem o conhecimento.
- 3- A folha escrita será fixada na blusa dos participantes.
- 4- Os componentes do grupo circulam livremente e em silêncio pela sala, ao som de uma música suave, enquanto lêem a respeito do outro e deixa que os outros leiam o que escreveu a respeito de si.
- 5- Logo após reunir 2 a 3 colegas, com os quais gostariam de conversar para se conhecerem melhor. Nesse momento é possível lançar perguntas que ordinariamente não fariam.

Avaliação:

- 1- Para que serviu o exercício?
- 2- Como nos sentimos?

A TROCA DE UM SEGREDO

Objetivos:

Fortalecer o espírito de amizade entre os membros do grupo.

Material:

Lápis e papel para os integrantes.

Como Fazer:

1. O coordenador distribui um pedaço de papel e um lápis para cada integrante que deverá escrever algum problema, angústia ou dificuldade por que está passando e não consegue expressar oralmente.
2. Deve-se recomendar que os papéis não sejam identificados a não ser que o integrante assim desejar.
3. Os papéis devem ser dobrados de modo semelhante e colocados em um recipiente no centro do grupo.
4. O coordenador distribui os papéis aleatoriamente entre os integrantes.
5. Neste ponto, cada integrante deve analisar o problema recebido como se fosse seu e procurar definir qual seria a sua solução para o mesmo.
6. Após certo intervalo de tempo, definido pelo coordenador, cada integrante deve explicar para o grupo em primeira pessoa o problema recebido e solução que seria utilizada para o mesmo.
7. Esta etapa deve ser realizada com bastante seriedade não sendo admitidos quaisquer comentários ou perguntas.
8. Em seguida é aberto o debate com relação aos problemas colocados e as soluções apresentadas.

Possíveis questionamentos:

1. Como você se sentiu ao descrever o problema?
2. Como se sentiu ao explicar o problema de um outro?
3. Como se sentiu quando o seu problema foi relatado por outro?
4. No seu entender, o outro compreendeu seu problema?
5. Conseguiu pôr-se na sua situação?
6. Você sentiu que compreendeu o problema da outra pessoa?
7. Como você se sentiu em relação aos outros membros do grupo?
8. Mudaram seus sentimentos em relação aos outros, como consequência da dinâmica?

AFETO

Objetivos:

Exercitar manifestações de carinho e afeto.

Material:

Um bichinho de pelúcia.

Como Fazer:

1. Após explicar o objetivo, o coordenador pede para que todos formem um círculo e passa entre eles o bichinho de pelúcia, ao qual cada integrante deve demonstrar concretamente seu sentimento (carinho, afago, etc.).
2. Deve-se ficar atento a manifestações verbais dos integrantes.
3. Após a experiência, os integrantes são convidados a fazer o mesmo gesto de carinho no integrante da direita.

Refletir:

Deve-se debater sobre as reações dos integrantes com relação a sentimentos de carinho, medo e inibição que tiveram.

JOGO COMUNITÁRIO

Objetivos:

Descontrair e ao mesmo tempo ajudar a memorizar o nome dos outros participantes.

Material: uma flor.

Como Fazer:

1. Os participantes sentam-se em círculo e o animador tem uma flor na mão. Diz para a pessoa que está à sua esquerda: "Senhor... (diz o nome da pessoa), receba esta flor que o senhor...(diz o nome da pessoa da direita) lhe enviou..." E entrega a flor.
2. A pessoa seguinte deve fazer a mesma coisa.
3. Quem trocar ou esquecer algum nome passará a ser chamado pelo nome de um bicho. Por exemplo, gato.
4. Quando tiverem que se referir a ele, os seus vizinhos, em vez de dizerem seu nome, devem chamá-lo pelo nome do bicho.
5. O animador deve ficar atento e não deixar os participantes entediados. Quanto mais rápido se faz a entrega da flor, mais engraçado fica o jogo.

JOGOS DE BILHETES

Objetivos:

Exercitar a comunicação entre os integrantes e identificar seus fatores.

Material:

Pedaços de papel com mensagens e fita adesiva.

Como Fazer:

1. Os integrantes devem ser dispostos em um círculo, lado a lado, voltados para o lado de dentro do mesmo.
2. O coordenador deve grudar nas costas de cada integrante um cartão com uma frase diferente.
3. Terminado o processo inicial, os integrantes devem circular pela sala, ler os bilhetes dos colegas e atendê-los, sem dizer o que está escrito no bilhete.
4. Todos devem atender ao maior número possível de bilhetes.
5. Após algum tempo, todos devem voltar a posição original, e cada integrante deve tentar adivinhar o que está escrito em seu bilhete.
6. Então cada integrante deve dizer o que está escrito em suas costas e as razões por que chegou a esta conclusão.
7. Caso não tenha descoberto, os outros integrantes devem auxiliá-lo com dicas.

Refletir:

1. O que facilitou ou dificultou a descoberta das mensagens?
2. Como esta dinâmica se reproduz no cotidiano?

Sugestões de bilhetes:

- a) Em quem voto para presidente?
- b) Como se faz arroz?
- c) Sugira um nome para meu bebê?
- d) Sugira um filme para eu ver?

- e) Briguei com a sogra, o que fazer?
- f) Cante uma música para mim?
- g) Gosto quando me aplaudem.
- h) Sou muito carente. Me dê um apoio.
 - i) Tenho piolhos. Me ajude!
 - j) Estou com fome. Me console!
 - k) Dance comigo.
- l) Estou com falta de ar. Me leve à janela.
 - m) Me descreva um jacaré.
 - n) Me ensine a pular.
 - o) Dobre a minha manga.
- p) Quero um telefone. Que faço?
 - q) Me elogie.
 - r) Me xingue.
- s) Veja se estou com febre.
- t) Chore no meu ombro.
- u) Estou de aniversário, quero meu presente.
 - w) Sorria para mim.
 - v) Me faça uma careta?

JOGO DA VERDADE

Objetivos:

Conhecimento mútuo; desinibição.

Material:

Relação de perguntas pré-formuladas, ou sorteio destas.

Como Fazer:

1. Apresentação do tema pelo coordenador, lembrando de ser utilizado o bom senso tanto de quem pergunta como quem responde.
2. Escolhe-se um voluntário para ser interrogado, sentando numa cadeira localizada no centro do círculo (que seja visível de todos).
3. O voluntário promete dizer somente a verdade, pode-se revezar a pessoa que é interrogada se assim achar necessário.
4. Após algumas perguntas ocorre a reflexão sobre a experiência.

TREZINHO

Objetivos:

Fazer com que as pessoas memorizem os nomes umas das outras.

Como Fazer:

1. Durante um curto tempo as pessoas podem andar pela sala lembrando o nome de todos os participantes do grupo e reparando em pelo menos uma qualidade de cada um.
2. Passado esse tempo, um dos coordenadores, identificado como locomotiva, sai correndo em volta da sala e diz o nome e qualidade de alguém, que se prende a locomotiva chamando outra pessoa pelo nome e destacando uma qualidade.
3. Segue-se até formar o trem com todos participantes.

FAZENDO COMPRAS

Objetivos:

Para descontração e memorização de nomes de todos do grupo.

Como Fazer:

1. Todos estão sentados em círculos e o coordenador, em pé, diz: Fui fazer compras com... (e diz o nome de várias pessoas do grupo).

2. De repente, acrescenta: Não tenho mais dinheiro.
3. Quem teve o nome citado deve trocar de lugar rapidamente e o coordenador se senta entre eles.
4. Alguém ficará sem lugar, em pé. Este será o próximo a fazer compras e assim continua.
5. Se alguém não perceber que seu nome foi citado e por isso não se levantar, será o que vai fazer compras.

ANÚNCIOS CLASSIFICADOS

Objetivos:

Apresentar pessoas que quase não se conhecem.

Material:

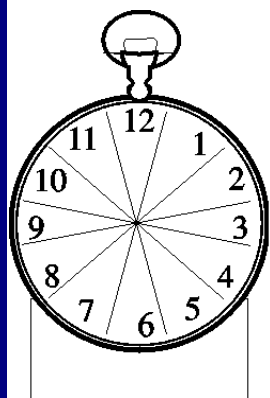
Papel e cante para cada um.

Como Fazer:

1. Cada participante recebe uma folha em branco e nela escreve um anúncio classificado sobre ele mesmo, se oferecendo para um serviço, curso ou outra coisa.
2. A folha não pode conter nome.
3. Os classificados são afixados na parede e os participantes devem ler os anúncios e durante 20 minutos tentar descobrir quem são as pessoas anunciadas.
4. Em seguida o coordenador deve perguntar:
 - a) quem se reconheceu através dos anúncios classificados,
 - b) quantas pessoas pensavam se conhecer e descobriram que não se conheciam direito,
 - c) como cada um se sentiu ao ver seu anúncio sendo lido pelos outros,
 - d) o que falta para que o grupo se conheça melhor.

DINÂMICA: MARQUE UM ENCONTRO E CONVERSE

MARQUE UM ENCONTRO E CONVERSE



Duração: 20 minutos

Material: Um relógio de papel, conforme modelo e caneta ou lápis para cada participante.

Faça um relógio de papel, como o desenho ao lado, e escreva uma pergunta ou assunto para conversar em cada hora. Tire tantas cópias iguais, quantos forem os participantes.

Agora todos devem caminhar e marcar um encontro para cada hora. Cada pessoa se apresenta a alguém e marca com ela um encontro - ambas devem então escrever o nome uma da outra, sobre o relógio no espaço da hora combinada. É necessário número par de participantes.

Quem já tiver preenchido todos os horários deve se sentar, para que fique mais fácil completar as agendas.

Quando todos tiverem marcado as horas, comece a brincadeira...

Diga as horas, por exemplo, "Uma hora". Cada um deve procurar o par com quem marcou o encontro da uma hora e conversar sobre a pergunta ou assunto marcado para aquele horário. O relógio pode servir de crachá durante todo o encontro.

Quanto tempo eu tenho

Objetivo: Provocar a saída de si mesmo (desinibição) e conhecimento do outro.

Material: Som com música alegre, caixa de fósforos, um cartaz ou fichas - nomes, de onde é, de que mais gosta, uma alegria, uma tristeza etc. (Pode-se criar outras conforme o objetivo proposto).

Desenvolvimento:

1. Todos, em círculo, o facilitador distribui um palito de fósforo, não usado. As fichas devem estar em lugar visível (pode ser no centro do círculo).
2. Pedir a um participante que risque o fósforo. Enquanto o fósforo estiver aceso, vai se apresentando, falando de si.
3. Cuidar para que ele fale só o tempo em que o fósforo estiver aceso. Caso alguém não consiga, o facilitador, poderá usá-lo para que os outros façam perguntas (pessoais) como numa entrevista.
4. Outra variante é fazer com que os participantes conversem em dupla e depois utilizem o fósforo para falar o que conhece do companheiro.
5. Usar a dinâmica para perguntar: que significa amizade ou ainda, para revisar qualquer disciplina.

Discussão: Conseguimos expressar os pontos mais importantes na nossa apresentação? Como me senti? É fácil falar de nós mesmos? O que significa um fósforo aceso? (marcando tempo) O que significa o fogo? (iluminando).

Resultado esperado: Ter feito uma reflexão sobre o tempo que estamos na terra e o que podemos ser para os outros. A maneira como eu utilizo o fósforo é a nossa própria vida. Analisar todas as situações que aparecem durante a dinâmica.

Jogo das mãos

Finalidade: Refletir sobre a importância da participação na resolução de problemas.

Para quantas pessoas: de seis até 25 participantes (grupos muito grandes deverão ser subdivididos)

Descrição da dinâmica:

Os participantes deverão ficar de pé, dando-se as mãos, como para uma brincadeira de roda.

O moderador explica que o grupo terá como objetivo "virar toda a roda ao contrário", ou seja, todos deverão ficar de costas para o centro do círculo com os braços esticados (não vale ficar com os braços cruzados sobre o peito).

O jogo tem regras: os participantes não poderão soltar as mãos, nem falar, até conseguirem alcançar a posição.

O monitor dá início ao jogo, reforçando que o grupo deverá buscar uma maneira (estratégia) de atingir o objetivo, respeitando as regras estabelecidas.

A solução para este "problema", que no início não parece ter solução, é simples: um dos participantes deverá erguer o braço do colega formando um arco ao alto pelo qual todos, ligeiramente agachados, passarão.

Conhecimento mútuo

Objetivo: Oportunizar um maior conhecimento de si mesmo e facilitar melhor relacionamento e integração interpessoal.

Tempo de duração: Aproximadamente 60 minutos.

Material necessário: Lápis e uma folha de papel em branco para todos os participantes.

Ambiente físico: Uma sala, com cadeiras e mesas, suficientemente ampla, para acomodar todos os participantes.

Descrição da dinâmica:

1. O facilitador explicita o objetivo e a dinâmica do exercício.
2. Em continuação, pede que cada um escreva, na folha em branco, alguns dados de sua vida, fazendo isso anonimamente e com letra de fôrma, levando para isso seis a sete minutos.
3. A seguir, o facilitador recolhe as folhas, redistribuindo-as, cabendo a cada qual ler em voz alta a folha que recebeu, uma por uma.
4. Caberá ao grupo descobrir de quem é, ou a quem se refere o conteúdo que acaba de ser lido, justificando a indicação da pessoa.
5. Após um espaço de discussão sobre alguns aspectos da autobiografia de cada um, seguem-se os comentários e a avaliação do exercício.

Fonte: "Relações Humanas Interpessoais, nas convivências grupais e comunitárias", de Silvino José Fritzen, Editora Vozes: 0 (xx)(24) 2233-9000.

Endereço eletrônico: vendas@vozes.com.br

Nem o meu, nem o seu, o nosso

Objetivo: Propiciar um clima de descontração e integração entre os participantes do grupo.

Material necessário: Gravador, fita cassete ou CD.

Descrição da dinâmica:

1. Grupo espalhado pela sala, de pé.
2. Pedir que todos se movimentem pela sala de acordo com a música, explorando os movimentos do corpo. Pôr música com ritmo cadenciado. Tempo.
3. Parar a música. Solicitar que formem dupla com a pessoa mais próxima e que, de braços dados, continuem a se movimentar no mesmo ritmo, procurando um passo comum, quando a música recomeçar.
4. Após um tempo, formar quartetos, e assim sucessivamente, até que todo o grupo esteja se movimentando junto, no mesmo passo.
5. Pedir que se espalhem novamente pela sala, parando num lugar e fechando os olhos.
6. Solicitar que respirem lentamente, até que se acalmem.
7. Abrir os olhos, sentar em círculo.
8. Plenário - refletir sobre os seguintes pontos:

- O que pôde perceber com esta atividade?
- Que dificuldades encontrou na realização da dinâmica?
- Como está se sentindo?

Comentários:

Este é um trabalho leve e de muita alegria. O grupo se movimenta de forma descontraída, o que cria um clima propício para se trabalhar a integração entre os componentes. Pode ser enriquecido e acrescido de novas solicitações.

A atividade propicia, também, uma reflexão sobre a identidade do grupo, as diferenças de ritmo entre os participantes, a facilidade ou a dificuldade com que alcançam a harmonia, chegando a um passo comum.

O facilitador pode explorar a atividade, criando movimentos e formas que desafiem o ritmo grupal.

Fonte: Projeto Memorial Pirajá.