

DINÂMICAS



BRINCADEIRAS PARA RECREAÇÃO



LABIRINTO

1. Destinatários: Grupos de Jovens
2. Material: uma bandeja e um vaso ou copo com água
3. Desenvolvimento:
 - O grupo se divide em duas equipes, com igual número de participantes. Tomando-se pelos braços, os integrantes de cada equipe formam um círculo. O animador pede um voluntário de cada equipe e entrega-lhes a bandeja com um vaso ou copo cheio de água. Ao ouvirem o sinal de partida, iniciam a corrida por entre os companheiros, entrando e saindo do círculo. Retornando ao ponto de partida, passarão a bandeja a outro companheiro que irá fazer o mesmo, e assim sucessivamente, até que todos tenham participado. A equipe vencedora será aquela que terminar primeiro, sem haver derramado água.
- 4- Avaliação:
 - Para que serviu a dinâmica??



FAMILIAS DE PÁSSAROS

- 1-Passos:
 - Participantes são divididos em duas equipes:
 - a) A família dos Joões-de-barro; b) a família dos pardaisNos extremos opostos da sala, marcam-se dois ninhos:
 - a) um dos Joões-de -barro; b) outro dos pardais.Os Joões-de-barro caminham agachados e os pardais brincam saltitantes, num pé só. Uns e outros brincam juntos num mesmo espaço.
 - Enquanto estiverem andando todos misturados, mas cada qual em seu estilo, será dado um sinal e as famílias terão de voltar a seus ninhos. Cada qual o fará agachado ou saltitando, conforme se trate de João-de-barro ou pardal. A família vencedora será aquela, que, por primeiro, reunir todos os seus companheiros no ninho.



CONFUSÃO DE SAPATOS

- 1- Passos:
 - Traçam-se 2 linhas paralelas a uma distancia de 10m.
 - Atrás de uma das linhas, a de partida, ficam alinhados os participantes

- atrás da outra linha, ficam os sapatos dos participantes, todos misturados, porém sem estarem amarrados ou abotoados.
- Ao sinal de partida, todos correm para a linha de chegada, e cada qual procura calçar o seu sapato. Este deve ser amarrado ou abotoado, conforme a necessidade. Em seguida, retorna-se à linha de partida.
- O primeiro que transpuser a linha de partida, devidamente calçado com o seu sapato, será o vencedor.



FESTIVAL DE MÁSCARA

1- Destinatários: Grupos de Jovens

2- Material: Um saco de papel bem grande e um número para cada pessoa (evite-se que o material seja plástico).

3- Desenvolvimento:

- O animador distribui um saco de papel para cada participante, pedindo que façam com ele uma máscara, deixando apenas dois buracos para olhar. O número deverá ser afixado na altura do peito. Uma vez prontas as máscaras, o

animador apaga as luzes um momento, para que cada qual possa colocar a sua, assim como o número. Ao se reacenderem as luzes, cada um terá que adivinhar quem são os mascarados, anotando o nome e o número numa folha de papel. As pessoas não podem falar. O vencedor será aquele que obtiver a maior quantidade de acertos.

4- Avaliação:

- Para que serviu a dinâmica??



SALVAR DO PECADO

1- Passos:

- O pecado traça vários círculos dentro de seus domínios, como no esquema abaixo (no chão). No domínio do pecado só ele pode entrar. Os outros jogadores ficam dispersos.

Montar exemplo do Domínio *****

- O pecado sai em perseguição dos jogadores. Cada um que ela apanhar, será colocado num dos círculos. Os companheiros poderão salvar os colegas prisioneiros sem, penetrar nos domínios da bruxa, mas estendendo a mão para os mais próximos, e este, por sua vez, para os dos outros círculos, sem saírem dos próprios círculos.

- Se o pecado colocar mais de um prisioneiro num só círculo estes não poderão ser salvos.

- Os jogadores, que forem aprisionados mais de uma vez, serão auxiliares do pecado.

- Será vencedor o jogador que não se deixar aprisionar.



ADIVINHANDO OBJETOS.

1- Destinatários: Grupos de Jovens

2- Material: Giz e quadro negro.

3- Desenvolvimento:

- O animador divide o grupo em duas equipes, com igual número de participantes. Cada qual recebe um giz.

- A uma distância de aproximadamente 15 metros, coloca-se o quadro-negro. O exercício consiste no seguinte: As equipes têm que adivinhar o objeto cujo nome o animador esconde; para consegui-lo, recebem três pistas. Tão logo

descubram do que se trata, escrevem seu nome no quadro. Ganha a equipe que o fizer Primeiro. O exercício pode ser repetido diversas vezes. O animador dá, por exemplo, as seguintes pistas: pode ser de cores diferentes, é sólido,

usa-se para comer e tem quatro letras (mesa). As palavras propostas às equipes devem ser breves, exigindo a utilização de cada letra apenas uma vez. Exemplos: apito, sol disco, barco, livro, caderno, goma, lápis, pulseira, meia, trem, etc.

4- Avaliação:

- Para que serviu a dinâmica??



VARRENDO BOLAS

1- Destinatários: Grupos de Jovens ou adultos

2- Material: 15 bolas e uma vassoura para cada equipe (sendo as bolas de cores diferentes para cada equipe).

3- Desenvolvimento:

- O animador divide o grupo em duas equipes, com igual número de integrantes. Colocam-se em filas paralelas, na linha de partida; em frente a elas, espalha-se uma quantidade de bolas. O primeiro representante de cada fila recebe uma vassoura. Dado o sinal, saem varrendo as bolas até à meta e depois passam a vassoura para a segunda pessoa, que deverá varrê-la da meta para a linha de partida, e assim sucessivamente. A equipe vencedora será aquela que primeiro terminar com a participação de todos os seus integrantes.

4- Avaliação:

- Para que serviu a dinâmica ?



MISTER BALÃO

1- Destinatários: Grupos de jovens ou de adultos.

2- Material: 15 Balões por equipe.

3- Desenvolvimento:

- O animador divide o grupo em equipes. Cada uma delas escolhe um representante para o concurso de "Mister Balão". A um sinal do animador, cada equipe procura "recheiar" seu candidato até que fique repleto de balões. Dispõem de três minutos para executá-lo. Ganha a equipe que conseguir "recheiar" seu representante com o maior número de balões. O exercício é repetido por diversas vezes.

4- Avaliação:

- Para que serviu a dinâmica??



CORRIDA COM BOLAS

1- Destinatários: Grupos de jovens ou de adultos.

2- Material: uma bola para cada pessoa; uma bandeja e um saco para cada equipe.

3- Desenvolvimento:

- O animador divide o grupo em equipes, que se colocam em filas paralelas de partida. Os primeiros representantes de cada equipe recebem, no menor tempo possível, a bola sobre a bandeja até à meta. As bolas que chegam a seu destino são depositadas no saco. Logo a seguir, a segunda pessoa repete o mesmo procedimento, e assim sucessivamente, até que todos os integrantes tenham participado. Vence a equipe que terminar primeiro o transporte de suas bolas.

4- Avaliação:

- Para que serviu a dinâmica ??



INFLANDO BALÕES

1- Destinatários: Grupos de jovens.

2- Material: 15 balões para cada equipe e barbante ou linha para amarrar a boca dos balões.

3- Desenvolvimento:

- O animador divide o grupo em equipes. Cada qual recebe uma quantidade de balões, sem ar. A um sinal do animador, e no espaço de dois minutos, as equipes procuram inflar todos os seus balões. Ganha a equipe que conseguir a maior quantidade.

4- Avaliação:

- Para que serviu a dinâmica??



MEU VIZINHO

Formação : todos em círculo

Desenvolvimento:

O animador começa o jogo dizendo : "O meu vizinho é ..." (aqui diz uma qualidade). Conforme a letra que inicia a palavra dita, todos os outros jogadores devem dizer palavras que se iniciem com a mesma letra. Por ex., se o animador disser: "Meu vizinho é corajoso", todos os demais jogadores dirão palavras com a letra "C". Não podem repetir palavras. Terminada a primeira rodada, o animador escolhe outra letra e assim por diante prossegue o jogo.

CESTAS DE FRUTAS

Material:

Uma cadeira para cada participante.

Como Fazer:

1. O animador convida os presentes a sentarem-se formando um círculo e dá a cada um o nome de uma fruta. Os nomes das frutas são repetidos várias vezes.
2. Explica a maneira de fazer o exercício: Conta-se uma história e toda vez que for mencionado o nome de uma fruta, a pessoa que recebeu o nome daquela fruta troca de lugar. Se, entretanto, aparecer na história a palavra cesta, todos mudam de lugar. Como o animador também participa do jogo, uma pessoa permanecerá em pé e fará a sua própria apresentação. A dinâmica será repetida várias vezes, até que todos tenham se apresentado.

Avaliação:

- 1) Que proveito tiramos do exercício?
- 2) Como estamos nos sentindo?

BAÚ DAS RECORDAÇÕES (DINÂMICA DE AUTO-CONHECIMENTO)

Destinatários: grupos de jovens ou de adultos, 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, encontra-se as chaves numeradas. À medida que os participantes vão chegando, depositam sua recordação no baú, retiram uma chave e vão ocupar o 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 expressam 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 animado convida a pessoa cuja chave contenha o número 1 a retirar sua recordação do baú, apresentá-la ao grupo e comentar o seu significado; os demais podem fazer perguntas. Assim se pode continuar a dinâmica até que seja retirada do baú a última recordação. O animador também participa.

3. Avaliação da Dinâmica:

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