

BIBLIOTECA DE AULAS PRÁTICAS

'CAÇA AO TESOIRO' - Recreação - 03/06/07

OBJETIVO: estimular a cooperação entre os participantes..

MATERIAIS: Campo, bolinhas (semelhantes as bolinhas de ping-pong)

DURAÇÃO:

FAIXA ETÁRIA:

AULA OU CONTRIBUIÇÃO: São distribuídas as bolinhas pelo local a ser realizado a atividade, de modo que fiquem bem espalhadas, enquanto isso em um outro local os participantes aguardam a liberação para a brincadeira ouvindo as regras até que todo o campo esteja preparado!!! A brincadeira funciona da seguinte maneira, será avisado que cada participante tem que juntar o máximo de bolinhas possíveis, poderão se juntar para ficarem com mais bolinhas, mas somente em trios. Ganha o trio que conseguir capturar mais bolinhas.

VARIAÇÕES : esta brincadeira pode ser feita de diversas maneiras, e vamos abrir para que os usuários dêem idéias. CONTATO

1) Ao invés de bolinhas, de maneira ecológica juntar lixos, garrafas vazias, latinhas, plásticos, com o objetivo de conscientização da higiene e limpeza contribuindo com a natureza.

2) Pode ser usado estrelinhas de cores de papel prateado brilhante.. e diferentes, para que cada uma tenha uma pontuação diferente...a atividade deve ser feita durante a noite e cada criança deve trazer uma lanterna. Essa atividade pode ser feita como parte de uma gincana em acampamento ou clube.

3) Outra idéia seria dar uma pista para dois grupos ou três (separar o grande grupo) e uma pista leva a outra pista que será levada a tantas outras pistas sucessivamente...(obs: cada grupo tem suas pistas separadas). No final todos os grupos terão que ser encaminhados a um único tesouro (que pode ser uma grande caixa com guloseimas, brinquedos ou o que desejar), todos buscarão o tesouro que no final ficará com o grupo que chegar primeiro. Mas os outros dois grupos devem ganhar lembrancinhas adicionais para não se sentirem diminuídos.

A Caça e o Caçador - Handebol - 04/06/07

OBJETIVO: promover deslocamento, passe e arremesso aos alunos.

MATERIAIS: quadra e bola de handebol

DURAÇÃO: 10 min

FAIXA ETÁRIA: 7 a 15

AULA OU CONTRIBUIÇÃO: O professor irá determina o jogador que será a caça (o fugitivo) e os outros alunos/atletas serão os caçadores.

Os caçadores tentaram queimar a caça, trocando passes tentando acuar o fugitivo, e o mesmo terá que se deslocar fugindo do jogador com a bola.

APROVEITAMENTO: recreação

Peixinho Colorido - Natação- 04/06/07

OBJETIVO: nado crawl

MATERIAIS: Piscina, objetos coloridos flutuantes

DURAÇÃO: 15 min

FAIXA ETÁRIA: 6 a 10

AULA OU CONTRIBUIÇÃO: Primeiramente, o professor deverá espalhar os objetos flutuantes coloridos(letras, bixinhos, formas geométricas, etc) na piscina em quantidades iguais de cada cor, para cada aluno. O professor será o 'peixinho', que ficará numa extremidade da piscina. O 'peixinho' falará: Peixinho colorido! E os alunos perguntarão: Que cor? Então o professor irá dizer uma cor, cada aluno deverá buscar um objeto da cor dita, isso com a pernada do nado de crawl o o nado completo, depende do nível da turma.

COMENTÁRIOS: Não fazer competição entre os alunos para ver quem traz primeiro, afinal o objetivo é o nado crawl.

APROVEITAMENTO: recreação

Todo aluno participa - educação física - 04/06/07

OBJETIVO: trabalhar o aluno de forma lúdica e participativa na aula.

MATERIAIS: quadra, bola de futebol ou voleibol

DURAÇÃO: 40 min

FAIXA ETÁRIA: 6 a 17

AULA OU CONTRIBUIÇÃO: Esta aula geralmente trabalhamos com aqueles que só querem futebol, e os que querem jogar com as mãos

Faz-se duas equipes com um número razoável de alunos em cada lado, e começa-se jogando com os pés. Quando a bola ultrapassa a linha de fundo de determinada trave da quadra, recomeça o jogo com as mãos, vence quem assinalar maior número de gols.

COMENTÁRIOS: É muito divertido e você analisa todas as ações do aluno.

APROVEITAMENTO: análise de habilidades

Pique Trave - Patinação - 04/06/2007

OBJETIVO: Aumentar a velocidade dos alunos nos patins

MATERIAIS: Quadra

DURAÇÃO: 10'

FAIXA ETÁRIA: 8 á 14

AULA OU CONTRIBUIÇÃO: O pique trave existe somente um pega, quem ele pegar vira o pega e ele torna-se um fugitivo como os outros. A trave é o pique, mas com um detalhe, o aluno que tirar a mão dela, só poderá segurar na trave do outro gol da quadra. Ou seja ele vai ter que correr em alta velocidade.

COMENTÁRIOS: As crianças adoram essa atividade, para aumentar o dinamismo dela é só acrescentar mais pegas.

APROVEITAMENTO: Patinação Artística, Educação física (sem patins ou com patins)

Contra o Relógio - E.F. Escolar - 04/06/2007

OBJETIVO: Habilidade motora: correr/saltar e cooperação

MATERIAIS: quadra, bolas de meia ou bolinhas de piscina / 2 cones / corda / fita ou elástico

DURAÇÃO: 15 minutos

FAIXA ETÁRIA: 7-99

AULA OU CONTRIBUIÇÃO:

Dividir os alunos em 2 equipes. As equipes deverão estar sentadas sobre as linhas laterais da quadra, uma equipe de cada lado. Esticar/prender a corda nos dois cones e colocar no meio da quadra (entre as equipes). Ao comando do profº a equipe 1 deverá correr e saltar a corda, recolher todas as bolinhas, que foram jogadas pelo profº do lado oposto, saltar novamente a corda e colocá-las na caixa.

Simultaneamente o grupo 2 deverá dar uma volta correndo ao redor da quadra. Vence a equipe que primeiro concluir a tarefa. A equipe 2, que está correndo é o 'relógio'.

APROVEITAMENTO: Recreação

COMENTÁRIOS: As crianças adoram! Devemos estimular a construção de novas regras criadas por eles.

Música 'Tchu-Tchu á - E.F. Escolar - 04/06/2007

OBJETIVO: Música coreografada

MATERIAIS: disposição e alegria

DURAÇÃO: 3 minutos

FAIXA ETÁRIA: 4-6anos

AULA OU CONTRIBUIÇÃO: O profº canta cada estrofe e em seguida os alunos repetem. O ritmo é fácil, é só acentuar bem o 'á', o tropical pode ser trocado por 'uma dança bem legal':

Tchu-tchu-á, tchu-tchu-á é uma dança tropical

Polegar pra frente!

Tchu-tchu-á, tchu-tchu-á é uma dança tropical

Polegar pra frente

Joelhinho dobrado

Tchu-tchu-á, tchu-tchu-á é uma dança tropical

Polegar pra frente

Joelhinho dobrado

Cotovelos pra trás

Tchu-tchu-á, tchu-tchu-á é uma dança tropical

Polegar pra frente

Joelhinho dobrado

Cotovelos pra trás

Cabeça pro lado

Tchu-tchu-á, tchu-tchu-á é uma dança tropical

Polegar pra frente

Joelhinho dobrado

Cotovelos pra trás

Cabeça pro lado

E A LÍNGUA PRA FORA.

Tchu-tchu-á Tchu-tchu-á é uma dança tropical

COMENTÁRIOS: As crianças se divertem muito e pedem BIS!

APROVEITAMENTO: Recreação

Dona Maricota - E.F. Escolar e e 3ª Idade - 04/06/2007

OBJETIVO: Alongamento para crianças em séries iniciais

MATERIAIS: colchonetes, quadra ou sala de aula

DURAÇÃO: 7 a 10 minutos

FAIXA ETÁRIA: Livre

AULA OU CONTRIBUIÇÃO: Inicia-se contando uma história onde a personagem principal se chama "Dona Maricota". Nesta história são incluídos movimentos caracterizando o alongamento, lembrando que objetivamos este com crianças entre 0 e 8 anos principalmente, onde "brincamos de alongar". É importante ressaltarmos, que a criança nesta idade aprende atividades e as realiza com muito ludismo e

criatividade.

COMENTÁRIOS: Pode ser trabalhado também com outras faixas etárias e 3ª Idade.

APROVEITAMENTO: Educação Infantil e 3ª Idade.

Bola ao Centro - E.F. Escolar - 04/06/2007

OBJETIVO: Acertar a bola localizada no centro da quadra

MATERIAIS: 5 bolas, uma quadra ou espaço similar

DURAÇÃO: 50 minutos

FAIXA ETÁRIA: 7 a 10 anos ou mais

AULA OU CONTRIBUIÇÃO: Demarcar um quadrado no espaço. Formar duplas. Cada um com uma bola na mão. Colocar uma bola no centro do quadrado. As duplas deverão ficar cada uma em um lado, atrás da linha demarcada. Ao sinal do professor, os alunos deverão jogar a bola, tentando acertar a que está no centro, fazendo com que a mesma ultrapasse a linha de fundo do adversário. As bolas das duplas serão constantemente trocadas devido ao lançamento. Não poderá colocar o pé na bola. A bola do centro não poderá sair pela lateral.

COMENTÁRIOS: Muito boa essa atividade, os alunos adoram !!!

APROVEITAMENTO: resistência, lançamentos e recepção

Jogos recreativos cooperativos - E.F. Escolar - 04/06/2007

OBJETIVO: reconheçam as vivências corporais, ampliando a percepção do corpo sensível e emotivo através do conhecimento da vivência de jogos cooperativos

MATERIAIS: bolas de modalidades esportiva, cordas bambolês, quadra.

DURAÇÃO: 50min.

FAIXA ETÁRIA: 15-17

AULA OU CONTRIBUIÇÃO: turma de 2ºano médio. divide-se a turma em dois grupos, numerando-os da direita para esquerda e da esquerda para direita, todos enfileirados de frente uns para o outro. Uma bola ao centro, ao comando do professor ao chamar um nº ou pedir o resultado de um problema, cada nº chamado, irá pegar a bola e trazer para a sua equipe. Ganhará pontuação se o aluno levar a bola sem ser tocado para a sua equipe ou tocar em quem está com a bola.

COMENTÁRIOS: preferência para o lúdico

APROVEITAMENTO: multidisciplinaridade

Handsabonete - Recreação - 27/07/2007

OBJETIVO: Recreação

MATERIAIS: piso gramado, lona plástica, baldes, sabonete

AULA OU CONTRIBUIÇÃO: em um piso gramado, forre com uma lona plástica pegue dois baldes com água, forme dois times, coloque o sabonete dentro do balde e comece o jogo, regra não pode andar com o sabonete tem que passá-lo para o outro amigo e acertar o balde como gol.

Dinâmica: " Construindo uma fogueira"

Objetivo: mostrar a importância do trabalho em equipe

Material: palitos de sorvete ou de dente

Procedimento: separar os participantes em grupos menores de pelo menos 5 componentes. Dar a cada grupo um punhado de palitos e pedir que façam uma fogueira. Cada equipe poderá pegar palitos dos outros grupos, mas deverá proteger os seus. O líder da brincadeira deverá observar e depois ressaltar quem fez o quê em cada grupo e ressaltar os que tentaram fazer tudo sozinhos, os que ficaram só olhando, os que foram tentar pegar palitos dos outros grupos por iniciativa própria e os que souberam liderar e delegar tarefas igualmente. A mensagem é que todas estas atitudes fazem parte da rotina do trabalho em equipe (feliz ou infelizmente) e cada um deverá analisar-se e pensar no que pode estar melhorando.

Dinâmica: " Toca do coelho"

Objetivo: quebrar o gelo fazendo com que o grupo participe da atividade e principalmente que haja integração entre o mesmo.

Material:

Procedimento: formar vários grupos de três pessoas, sendo que dois participantes vão dar as mãos simulando uma toca e o outro participante é o coelho que ficará dentro da toca, num determinado momento o professor ou instrutor dá um sinal e todos os coelhos devem trocar de toca, e depois todas as tocas trocam de lugar. Após e num determinado momento o professor ou instrutor fala em voz alta ventania e todos se dispersam como se estivesse ventando.

Após alguns segundos formam novamente grupos de três.

OBS: pode ser aplicado com pequenos e grandes grupos, e o tempo é livre terminando quando todos trocarem de lugar várias vezes.

Dinâmica: "do abraço"

Objetivo: sugiro uma dinâmica que criei, tendo em vista o estreitamento dos laços

Material: cestinha, papel, caneta

Procedimento: Escrever os nomes de todos os participantes que já se conheçam mas que ainda não possuem laços definidos, como grupo de jovens de evangelização, colocar todos os envelopes em uma cestinha e pedir que todos tirem um papel, quando todos tiverem tirado o papelzinho, solicitar que o primeiro que tirou leia o nome em voz alta da pessoa e uma característica do colega, este que foi chamado levanta-se e dá um abraço no colega, e lê o seu papel e assim por diante.

Dinâmica: " União de uma Equipe"

Objetivo: Essa dinâmica trata de como a união em grupo é importante e como um grande contato físico entre os participantes faz com que haja um grande interação entre os mesmos!

Material: Local amplo

Procedimento: O coordenador orienta a todos a se pegarem pelos braços bem apertados fazendo uma roda, ele sai da roda e tenta entrar, sendo impedido pela união dos braços, mostra que a união impede idéias contrárias. Em seguida pede que dois do grupo o se unam a ele aos braços, ele deixa cair-se pedindo que seus companheiros o segurem, mostrando como um amigo do grupo pode sustentar o outro impedindo que caia!

Dinâmica: " do objeto pessoal"

Objetivo: Comprometimento

Material: Objeto pessoal,

Procedimento: Solicitar ao grupo que traga de sua residência qualquer objeto de muito apego(valor emocional).

Fazer um sorteio(como se fosse amigo secreto) e trocar os objetos.

O coordenador estabelecerá um período (1 semana) para que um guarde o objeto do outro com muito carinho e troque bilhetinhos a fim de descobrir segredos sobre o colega e o objeto. Na data marcada, estes destrocarão seus pertences contando um pouco do que descobriram do outro e do objeto deste, além do cuidado especial que tiveram com o objeto.

Resultados: certa vez uma colaboradora trouxe um pacote de doce e entregou para a colega, a outra comeu tudo e no dia não tinha nada para falar nem para devolver para a amiga.

Sugestão: pode ser feito com plantas

Dinâmica: " da Calha"

Objetivo: Percepção + trabalho em equipe+disciplina

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

Procedimento: Levar a bolinha até o balde numa tira de cartolina

Dividir a equipe em dois grupos.

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

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

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

O grupo deverá ter a percepção que ficando um ao lado do outro a bolinha chegará ao balde.

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

Dinâmica: " da confiança"

Objetivo: confiança que temos que ter no amigo do trabalho, espírito de equipe e valorização de pessoas.

Material: Espaço físico

Procedimento: Pedir para o grupo de posicionarem um de costas para o outro, mas devem encostar

mesmo, ombro a ombro. Em seguida pedir para que cada dupla se abaixe até o chão sem colocar as mãos no chão. Alguns vão cair, outros vão conseguir, esta dinâmica é muito engraçada e é recomendada a aplicação para um dia em que se espera um maravilhoso faturamento. Fechar falando da confiança que temos que ter no amigo do trabalho, espírito de equipe e valorização de pessoas.

Dinâmica: "O feitiço virou contra o feiticeiro"

Objetivo: não faça ou deseje aos outros o que não gostaria para si

Material: papel e caneta

Procedimento: forma-se um círculo, todos sentados, cada um escreve uma tarefa que gostaria que seu companheiro da direita realizasse, sem deixá-lo ver. Após todos terem escrito, o feitiço vira contra o feiticeiro, que irá realizar a tarefa é a própria pessoa que escreveu. "não faça ou deseje aos outros o que não gostaria para si"

Respeito ao próximo.

Dinâmica: " da Historinha"

Objetivo: Treinar a memorização e atenção.

Procedimento: Todos devem estar posicionados em círculo de forma que todos possam se ver.

O organizador da dinâmica deve ter em mãos um objeto pequeno e direcionando a todos deve começar a história dizendo: Isto é um (Ex. cavalo). Em seguida deve passar o objeto à pessoa ao seu lado que deverá acrescentar mais uma palavra a história sempre repetindo tudo o que já foi dito. (Ex. Isto é um cavalo de vestido...), e assim sucessivamente até que alguém erre a ordem da história pagando assim uma prenda a escolha do grupo.

Cria-se cada história engraçada... É bem divertido, aproveitem.

Dinâmica: " Recital das Almas Gêmeas"

Objetivo: **É uma atividade muito divertida, que tem como objetivo a descontração e a aproximação entre os membros do grupo.**

Material: papel e caneta

Procedimento: **Divide-se a turma em duas equipes. Em papeis serão escritas mensagens que se completam (perguntas e respostas ou parte 1 e parte 2). Cada participante deverá pegar um papel, ou mais conforme a quantidade de papeis e participantes, sem deixar que seus colegas vejam o que está escrito. A mensagem será ex: 1 - 'eu sou um jardim sem flor', 2- ' eu sou a flor do teu jardim'. A segunda parte complementa a primeira. É importante que as mensagens sejam criativas e engraçadas. É preciso demarcar quais são as primeiras partes, para que sejam recitadas primeiramente, sendo completadas pela sua respectiva segunda parte.**

Dinâmica: "Para quem você tira o chapéu"

Objetivo: Estimular a autoestima

Materiais: um chapéu e um espelho

O espelho deve estar colado no fundo do chapéu.

Procedimento: O animador escolhe uma pessoa do grupo e pergunta se ela tira o chapéu para a pessoa que ver e o porquê, sem dizer o nome da pessoa. Pode ser feito em qualquer tamanho de grupo e o animador deve fingir que trocou a foto do chapéu antes de chamar o próximo participante. Fizemos com um grupo de idosos e alguns chegaram a se emocionar depois de dizer suas qualidades. Espero que gostem!

Outra Versão: Dinâmica "Caixinha de Surpresas"

Objetivo: Dinâmica do autoconhecimento; Falar sobre si

Materiais: caixinha com tampa, e Espelho

Procedimento: Em uma caixinha com tampa deve ser fixado um espelho na tampa pelo lado de dentro. As pessoas do grupo devem se sentar em círculo. O animador deve explicar que dentro da caixa tem a

foto de uma pessoa muito importante (ênfatisar), depois deve passar para uma pessoa e pedir que fale sobre a pessoa da foto, e não devem deixar claro que a pessoa importante é ela própria. Ao final, o animador deve provocar para que as pessoas digam como se sentiram falando da pessoa importante que estava na foto.

Dinâmica: "Chupa ai"

Objetivo: Estimular o Trabalho em Equipe.

Materiais: Uma bandeja e balas de acordo com o nº de participantes. As balas devem ser colocadas dentro da bandeja.

Procedimento: forma-se um círculo, diga então aos participantes: 'você terá que chupar uma bala, só que não poderão usar suas mãos para desembulhar a bala e colocar em sua própria boca'.

Os participantes ficam loucos pensando como fazer isso, é interessante colocar a bandeja no chão.

Alguns participantes até pegam a bala com a boca e tenta desembulhar na boca.

Espera-se que eles se ajudem, um participante pegue a bala com as mãos, a desembulhe e coloque na boca do outro.

Muito divertida esta dinâmica!

Dinâmica: "do papel"

Objetivo: Descontração

Materiais: pedaço de papel, caneta

Procedimento: Forma-se um círculo e em seguida será distribuído um pedaço de papel para cada um, e uma caneta. Logo após a pessoa irá escrever qualquer pergunta que ela quiser, ex: Porque hoje fez sol? entendeu?! É qualquer pergunta, o que vier na cabeça. Ai logo após o instrutor irá pegar os papéis de todos os participantes, embaralhar e entregar um para cada (só que você não poderá pegar o seu), ai depois de feito isso a pessoa vai responder o que estiver naquele papel que ela pegou. Depois que todos responderem sem um ver o do outro, você vai dobrar seu papel e vai passar 2 vezes para seu lado direito todos juntos. Ai começa a brincadeira. Uma pessoa começa lendo o que está em seu papel, em seguida a pessoa do lado direito ou esquerdo (depende do monitor escolher), digamos que foi pela direita, ai a pessoa vai ler o que está escrito na RESPOSTA dela, e assim sucessivamente, a mesma que respondeu a resposta vai ler a sua pergunta e o vizinho ao lado responderá a sua resposta é muito legal e divertindo causando muitos risos!!!!

Dinâmica: "dança da cadeira cooperativa"

Objetivo: essa dinâmica serve para quebrar o gelo e fazer com que os participantes pensem sobre cooperação entre o grupo.

Materiais: 1 cadeira

Procedimento: consiste na brincadeira da dança da cadeira (mesmo procedimento), só que em ao invés dos que ficam sem se sentar saírem, terão que se sentar no colo do amigo, de modo que ninguém fique em pé. É muito engraçado! Ao final, com apenas uma cadeira todo o grupo terá que se sentar um no colo do outro.

Dinâmica: "da rosa" (infantil)

Objetivo: despertar a atitude em preservar o que temos.

Materiais: uma flor (rosa) natural

Procedimento: fazer um círculo, e cada integrante retira um pedacinho da flor, ao final sobrar apenas o talo da flor. O monitor da dinâmica questiona o que aconteceu? Será que podemos consertar o que fizemos? Essa dinâmica pode ser trabalhada com os pequeninos, a fim de preservar os materiais dentro da sala de aula, ou preservar o próprio meio ambiente.

Dinâmica: " O feitiço virou contra o feiticeiro "

Objetivo: Mostrar para a turma que antes de pedir para alguém fazer alguma coisa que se coloque no lugar do outro, pois provavelmente ele não faria o que escolheu para o outro grupo fazer.

Materiais: -

Procedimento: Divide-se a turma em dois grupos e pede-se para que cada grupo escolha dois micos para o outro grupo. Após a escolha do mico nomeia-se um líder de cada grupo que fala em voz alta para todos os micos escolhidos.

Após a divulgação o professor diz que o nome da brincadeira é o feitiço virou contra o feiticeiro e que os grupos farão os micos escolhidos por eles mesmos.

Dinâmica: "do deficiente visual"

Objetivo: Essa dinâmica tem como objetivo motivar a confiança em equipe.

Materiais: espaço aberto

Procedimento: Formam-se duplas e um fecha os olhos e se deixa ser guiado pelo o outro, que deve estar com os olhos abertos, depois o papel se inverte. Pode ser colocado uma música de fundo.

Dinâmica: "sonhos"

Objetivo: **Aprender a respeitar o sonhos dos outros**

Materiais: balões coloridos, caneta, papel sulfite e palitos de dente.

Procedimento: O participante deverá escrever em um pedaço de papel seu sonho, dobrar e colocá-lo dentro do balão, que deve ser inflado. Cada um fica com um balão e um palito de dente na mão. O orientador dá a seguinte ordem: defendam seu sonho! Todos devem estar juntos em um lugar espaçoso. A tendência é todos estourarem os balões uns dos outros. Quando fizerem isto o orientador pergunta: _ Por que destruíram os sonhos dos outros? Deixe eles pensarem um pouco e responda para defender o seu sonho você não precisa destruir os sonhos dos outros, basta que cada um fique parado e nenhum sonho será destruído!

Dinâmica: "Sombra"

Objetivo: essa dinâmica está relacionada a percepção psicomotora e a interação interpessoal e interdisciplinar.

Procedimento: Essa dinâmica é muito descontraída, o grupo desenvolve uma sincronia, escolhe um companheiro (centro) e começam a imitar todos os gestos que ele faça, o que ele fala, como se fossem o sombra dele, deixando um elemento do grupo ao centro.

Dinâmica: "Patinho Feio"

Objetivo: Reflexão

Materiais: Tiras de papel colante, caneta

Procedimento: Colar tiras de papel colante ou escrever em fitas para serem colocadas na cabeça de modo que apareçam palavras as quais deverão ser seguidas pelos colegas que a lerem. Exemplo: beijeme, aperte minha mão, abrace-me, deixe-me, pisque para mim, etc etc.....sendo que apenas um elemento, deverá ficar com a palavra 'deixe-me'. sendo que esse será o único que não será procurado, será o patinho feio (deixe-me). No final, essa pessoa deverá contar como se sentiu, sendo discriminado e deixado de lado.

Dinâmica: "Salada de Frutas"

Objetivo: memória e concentração

Procedimento: O grupo senta em círculo e o facilitador diz uma fruta qualquer e aponta para um dos participantes. O participante escolhido deverá dizer a fruta falada pelo facilitador e uma de sua escolha. Aí começa a brincadeira. A pessoa que estiver ao lado direito da escolhida pelo facilitador deverá dizer a fruta do facilitador, da pessoa e a sua.

Exemplo: Facilitador - Maçã; Pessoa 1 - Maçã e Banana; Pessoa 2 - Maçã, Banana e Manga; Pessoa 3 - Maçã, Banana, Manga e Uva e assim sucessivamente até que alguém erre a seqüência. Para a pessoa que errar pode ser solicitado um 'castigo' ou um 'mico'.

Obs: 1º Em vez de frutas a brincadeira pode ser feita com carros, países, estados, objetos (praia, casa, sala, etc.); 2º Eu faço essa brincadeira com as minhas turmas do grupo de Reciclagem da Língua Portuguesa (in company) e garante ótimos resultados. Como castigo à pessoa que erra, eu faço alguma pergunta sobre o conteúdo já estudado (como revisão), do conteúdo a ser estudado (como hipótese e suposição, para ver o conhecimento da pessoa sobre o assunto) e do conteúdo que está sendo estudado (como reforço). É uma brincadeira simples, mas que garante boas risadas e resultados maravilhosos deixando o ambiente e os participantes super descontraídos.

Dinâmica: "das partes do corpo"

Objetivo: estimular a atenção e interação com os colegas

Procedimento: Numa grande roda a pessoa começa a brincadeira dizendo o nome de uma parte do corpo. passando a vez. A pessoa que estiver ao lado determinado irá colocar a mão na parte do corpo que a primeira pessoa falou, e dizer outra parte do corpo passando a vez. A pessoa ao seu lado, já determinado de modo que a vez corra apenas em um sentido, colocará a mão na parte corporal dita pela segunda pessoa e dirá outra parte e assim sucessivamente.

Dinâmica: "Descobrimo as qualidades"

Objetivo: Interação

Materiais: quebra-cabeça, pedaços de papel e caneta

Procedimento: Dois grupos formam um círculo, com os componentes intercalados (ex. um do amarelo, outro do azul e assim em diante até terminar o círculo). Cada componente deve escrever em um pedaço de papel uma qualidade própria (usando apenas uma palavra) e entregar para o participante do lado direito, sendo este o componente do grupo oposto, que deverá fazer mímica para que o seu grupo descubra a qualidade do participante ao lado (grupo oposto), quando o grupo acerta a qualidade logo o outro componente do mesmo grupo anterior que estava fazendo a mímica começa a fazer também a sua e assim sucessivamente . Enquanto isso o líder do grupo oposto está dentro do círculo montando um quebra cabeça, quando ele terminar o tempo acaba e ganha o grupo que descobriu mais qualidades do grupo oposto.

Dinâmica: "do Estetoscópio" (para trilhas ao ar livre)

Objetivo: Esta dinâmica serve pra se perceber que o meio ambiente é vivo.

Materiais: estetoscópio

Procedimento: Ao realizar uma caminhada numa trilha, onde houver em locais úmidos, árvores com caule fino, pegar o estetoscópio e pedir pra que a pessoa ouça seu coração, logo após escutar no caule e perceber o som do movimento de água(xilema) e de nutrientes(floema).

Dinâmica: "qualidades e defeitos"

Objetivo: falar das qualidades e defeitos.

Materiais: pedaço de papel, caneta

Procedimento: gostaria de sugerir uma dinâmica que fiz com meus alunos para falarmos das qualidades

e defeitos. Entrega-se um pedaço de papel para cada participante e pede que desenhe a mão direita e a mão esquerda. Em cada dedo primeiro da mão direita escreve-se uma qualidade e na esquerda um defeito. O coordenador da dinâmica dá cerca de 20 minutos para escreverem. Ao final discute-se de acordo com o que cada um escreveu, finalizando que é mais fácil falar de características dos outros do que de nós mesmos e encerra dizendo que todos possuímos qualidades e defeitos, porém temos que nos respeitarmos e priorizarmos nossas qualidades.

Dinâmica: "Conheço meu filho"

Objetivo: para reunião de pais

Materiais: Papel e caneta

Procedimento: Pedir que os alunos escreva em um papel pequeno a seguinte frase: 'eu amo a minha família'. Não pode ser assinado. Todos pedaços de papel deverá ter um número que corresponda o número que a coordenadora da reunião manterá em segredo. No dia da reunião todos os papéis serão colocados espalhados em uma mesa e os pais deverão reconhecer a letra do filho e pegar um papel.

Depois a coordenadora irá verificar se os pais acertaram e conhece a letra de seus filhos.

Dinâmica: "do General"

Objetivo: descontração... causa muitos risos e simpatia entre os participantes

Procedimento: Uma dinâmica para entreter... como uma brincadeira...

Há várias posições nesse jogo, como: lixo, soldado, cabo, sargento, coronel, general etc.

O general começa falando 'Passei a revistar minha tropa e senti falta do...(ele diz o nome de uma das posições)

A pessoa se levanta (a não ser que seja o cargo mais baixo, nesse caso, o General se levanta, e ele continua sentado) e diz 'O ... nunca falta, senhor(o cargo mais baixo não diz senhor ao general)

General - então quem falta?... - Quem falta é o ..., senhor

E assim se procede... até que alguém não se levante, ou levante na hora errada, ou esqueça de dizer 'senhor' ou diga senhor na hora errada

OBS: Se levanta apenas para um cargo mais elevado, e se diz senhor, também apenas para um cargo mais elevado. Nesse caso, a pessoa que errou vai para o cargo mais baixo, e cada pessoa sobe um cargo...Então, começa com o general dizendo 'Passei a revistar minha tropa(...)'

OBS2 - O cargo mais baixo nunca diz senhor ou se levanta para o general, mas para todos os outros participantes, sim...O general nunca se levanta ou diz senhor... apenas para o cargo mais baixo...

OBS3 - se faltarem cargos, pode-se inventar mais alguns, como cocô, ou balde, ou algo assim...

Dinâmica: "da inteligência"

Objetivo: melhorar a percepção

Procedimento: Você pega um grupo e divide em 2 a 2, um olhando pro outro. Peça a eles para que se observem por 2 minutos, depois peça para eles se virarem de costas e mudarem três coisas em si mesmos e depois desvirarem e fazerem com que o parceiro descubra o que foi mudado. O outro também repete e assim sucessivamente repita por 3 vezes esta dinâmica.

Dinâmica: " da folha de revista"

Objetivo:

Material: folhas de revista, pátio ou sala, todos sentados em círculo

Procedimento: Dar uma folha de revista a cada participante e pede para que amassem bastante a folha, após todos amassarem pede para que desamassem novamente deixando a folha como era antes.

Ninguém irá conseguir, então explica-se que a folha representa as nossas palavras que uma vez ditas não podem mais serem consertadas, por isso devemos ter cuidado ao falar para que não venhamos a machucar o próximo, pois uma vez aberta a ferida será difícil cicatrizar.

Dinâmica: "do balão"

Objetivo: Reflexão

Material: balões palitos de dentes uma caixa de bombons ou algum outro prêmio

Procedimento: entrega-se um balão para cada participante e em seguida um palito de dentes, pede-se

para todos se espalharem e diz o seguinte: _ganha esta caixa de bombons quem conseguir ficar com o balão sem estourar.
Sem que o instrutor mande todos os participantes correm para estourar os balões dos adversários para ganhar a caixa de bombons, mas geralmente não sobra nenhum balão. Depois o instrutor pergunta: em que momento eu mandei vocês estourarem os balões dos colegas ? E fica com a caixa ou distribui.
Obs: se gostarem divulguem!

Dinâmica: " da Pergunta Certa"

Objetivo: Esta dinâmica irá despertar uma atenção maior a concentração e estratégia.

Material: papel e fita crepe

Procedimento: Esta dinâmica para funcionar independe da quantidade de pessoas participantes. Um exemplo, em um grupo o coordenador deverá colar um nome de uma pessoa famosa nas costas dos participantes, sem que eles vejam o que esta escrito, então ganha a dinâmica quem descobrir primeiro o nome que está escrito em suas costas, para ajudá-los eles poderão fazer perguntas entre si como por exemplo 'a pessoa é loira?', mas as respostas só poderão ser sim ou não.

Dinâmica: "Carta a si próprio"

Objetivo: Levantamento de expectativas individuais, compromissos consigo próprio, percepção de si, auto-conhecimento, sensibilização, reflexão, auto motivação, absorção teórica.

Material: Envelope, sulfite, caneta.

Procedimento: 20'

Individualmente, cada treinando escreve uma carta a si próprio, como se estivesse escrevendo a seu (sua) melhor amigo (a). Dentre os assuntos, abordar: como se sente no momento, o que espera do evento (curso, seminário, etc.), como espera estar pessoal e profissionalmente daqui a 30 dias. Destinar o envelope a si próprio (nome e endereço completo para remessa). O Facilitador recolhe os envelopes endereçados, cola-os perante o grupo e, após 45 dias aproximadamente, remete ao treinando (via correio ou malote).

Dinâmica de Grupo: O presente

Como desenvolver a dinâmica: Estabelece-se o número de participantes e seleciona-se o mesmo número de qualidades para serem abordadas durante a dinâmica. Poderão ser introduzidas algumas que achar relevante dentro da situação em que vive. A pretensão é que todos escolham uns aos outros durante a mesma, podendo acontecer de algum participante não ser escolhido.

O Presente: O organizador pode escolher como presente alguma guloseima como uma caixa de bombom com o mesmo número de participantes, ou outro que possa ser distribuído uniformemente no final da dinâmica. Este presente deve ser leve e de fácil manejo pois irá passar de mão em mão. Tente embrulhá-lo bem atrativo com um papel bonito e brilhante para aumentar o interesse dos participantes em ganhá-lo.

Disposição e local: os participantes devem estar em roda ou descontraidamente próximos.

Início: O organizador com o presente nas mãos diz (exemplo): Caros amigos, eu gostaria de aproveitar este momento para satisfazer um desejo que há muito venho querendo fazer. Eu queria presentear uma pessoa muito especial que durante o ano foi uma grande amiga e companheira e quem eu amo muito. Abraça a pessoa e entrega o presente. Em seguida pede um pouquinho de silêncio e lê o parágrafo 1:

1. PARABÉNS!

*Você tem muita sorte. Foi premiado com este presente. Somente o amor e não o ódio é capaz de curar o mundo. Observe os amigos em torno e passe o presente que recebeu para quem você acha mais ALEGRE.

Ao repassar o presente, a pessoa que recebe deve ouvir o parágrafo 2 e assim por diante:

2. ALEGRIA! ALEGRIA!

Hoje é festa, pessoas como você transmitem otimismo e alto astral. Parabéns, com sua alegria passe o presente a quem acha mais INTELIGENTE.

3. A inteligência nos foi dada por Deus. Parabéns por ter encontrado espaço para demonstrar este talento, pois muitas pessoas são inteligentes e a sociedade, com seus bloqueios de desigualdade, impede que eles desenvolvam sua própria inteligência. Mas o presente ainda não é seu. Passe-o a quem lhe transmite PAZ.

4. O mundo inteiro clama por paz e você gratuitamente transmite esta tão grande riqueza. Parabéns! Você está fazendo falta às grandes potências do mundo, responsáveis por tantos conflitos entre a humanidade. Com muita Paz, passe o presente a quem você considera AMIGO.

5. Diz uma música de Milton Nascimento, que "amigo é coisa para se guardar do lado esquerdo do peito, dentro do coração". Parabéns por ser amigo, mas o presente. . . ainda não é seu. Passe-o a quem você considera DINÂMICO.

6. Dinamismo é fortaleza, coragem, compromisso e irradia energia. Seja sempre agente multiplicador de boas idéias e boas ações em seu meio. Parabéns! Mas passe o presente a quem acha mais SOLIDÁRIO.

7. Parabéns! Você prova ser continuador e seguidor dos ensinamentos de CRISTO. Solidariedade é de grande valor. Olhe para os amigos e passe o presente a quem você considera ELEGANTE (bonito, etc...).

8. Parabéns! Elegância (beleza, etc...) completa a criação humana e sua presença torna-se marcante, mas o presente ainda não será seu, passe-o a quem você acha mais SEXY.

9. Parabéns! A sensualidade torna a presença ainda mais marcante e atraente. Mas o presente não será seu. Passe-o a quem você acha mais OTIMISTA.

10. Otimista é aquele que sabe superar todos os obstáculos com alegria, esperando o melhor da vida e transmite aos outros a certeza de dias melhores. Parabéns por você ser uma pessoa otimista! É bom conviver com você, mas o presente ainda não será seu. Passe-o a quem você acha COMPETENTE.

11. Competentes são pessoas capazes de fazer bem todas as atividades a elas confiadas e em todos os empreendimentos são bem sucedidas, porque foram bem preparadas para a vida. Essas são pessoas competentes como você. Mas o presente ainda não é seu. Passe-o a quem você considera CARIDOSO.

12. A caridade é como diz São Paulo aos Coríntios: "ainda que eu falasse a língua dos anjos, se não tiver caridade sou como o bronze, que soa mesmo que conhecesse todos os mistérios, toda a ciência, mesmo que tomasse a fé para transportar montanhas, se não tiver caridade de nada valerá. A caridade é paciente, não busca seus próprios interesses e está sempre pronta a ajudar, a socorrer. Tudo desculpa, tudo crê, tudo suporta, tudo perdoa". Você que é assim tão perfeito na caridade, merece o presente. Mas mesmo assim, passe o presente a quem você acha PRESTATIVO.

13. Prestativo é aquele que serve a todos com boa vontade e está sempre pronto a qualquer sacrifício para servir. São pessoas agradáveis e todos se sentem bem em conviver. Você bem merece o presente. Mas ele ainda não é seu. Passe-o a quem você acha que é um ARTISTA.

14. Você que tem o dom da Arte e sabe transformar tudo, dando beleza, luz, vida, harmonia a tudo que toca. Sabe suavizar e dar alegria a tudo que faz. Admiramos você que é realmente um artista, mas o presente ainda não é seu. Passe-o a quem você acha que tem FÉ.

15. Fé é o dom que vem de Deus. Feliz de você que tem fé, pois com ela você suporta tudo, espera e confia porque sabe que Deus virá em socorro nas horas difíceis e poderá ser feliz. Diz o salmo 26 " O Senhor é a minha luz e minha salvação, de quem terei medo?" Se você acredita e espera tanto de Deus, sabe também esperar e ter fé nos homens e na vida e assim será feliz. Mas o presente não é seu, pois você não precisa dele. Passe-o a quem você acha que tem o espírito de LIDERANÇA.

16. Líderes são pessoas que sabem guiar, orientar e dirigir pessoas ou grupos, com capacidade, dinamismo e segurança. Junto de você que é líder sentimos seguros e confiamos em tudo o que você diz e resolve fazer. Confiamos muito em você, que é líder, mas o presente ainda não é seu. Passe-o a quem você acha mais JUSTO.

17. Justiça! Foi o que Cristo mais pediu para o seu povo e por isso foi crucificado. Mas não desanime. Ser justo é colaborar com a transformação de nossa sociedade. Mas já que você é muito justo, não vai querer o presente só para você. Abra e distribua com todos, desejando-lhes FELICIDADES !

E assim o presente é distribuído entre todos !

Dinâmica do "O que você parece pra mim..."

Esta dinâmica pode ser empregada de duas maneiras, como interação do grupo com objetivos de apontar falhas, exaltar qualidades, melhorando a socialização de um determinado grupo.

Material: papel cartão, canetas hidrocor e fita crepe.

Desenvolvimento: Cola-se um cartão nas costas de cada participante com uma fita crepe. Cada participante deve ficar com uma caneta hidrocor. Ao sinal, os participantes devem escrever no cartão de cada integrante o que for determinado pelo coordenador da dinâmica (em forma de uma palavra apenas), exemplos:

- 1) **Qualidade que você destaca nesta pessoa;**
- 2) **Defeito ou sentimento que deve ser trabalhado pela pessoa;**
- 3) **Nota que cada um daria para determinada característica ou objetivo necessário a atingir nesta dinâmica.**

Dinâmica do Desafio

Material: Caixa de bombom enrolada para presente

Procedimento: colocar uma música animada para tocar e vai passando no círculo uma caixa (no tamanho de uma caixa de sapato, explica-se para os participantes antes que é apenas uma brincadeira e que dentro da caixa tem uma ordem a ser feita por quem ficar com ela quando a música parar. A pessoa que vai dar o comando deve estar de costas para não ver quem está a caixa ao parar a música, daí o coordenador faz um pequeno suspense, com perguntas do tipo: ta preparado? você vai ter que pagar o mico viu, seja lá qual for a ordem você vai ter que obedecer, quer abrir? ou vamos continuar? Inicia a música novamente e passa novamente a caixa se aquele topar em não abrir, podendo-se fazer isso por algumas vezes e pela última vez avisa que agora é para valer quem pegar agora vai ter que abrir, Ok? Esta é a última vez, e quando o felizardo o fizer terá a feliz surpresa e encontrará um chocolate sonho de valsa com a ordem 'coma o chocolate'.

Objetivos: essa dinâmica serve para nós percebermos o quanto temos medo de desafios, pois observamos como as pessoas têm pressa de passar a caixa para o outro, mas que devemos ter coragem e enfrentar os desafios da vida, pois por mais difícil que seja o desafio, no final podemos ter uma feliz surpresa/vitória.

Dinâmica "Tiro pela Culatra"

Essa dinâmica, é desenvolvida exatamente como a número 3 acima. A única diferença é que ao invés de se dizer uma parte do corpo do colega da direita, deve dizer uma tarefa para que esse colega execute.

Quando todos tiverem escolhido a tarefa, Coordenador dá um novo comando:

_Cada pessoa deverá praticar a tarefa, exatamente como foi escolhida para o colega da direita.

É uma dinâmica bem engraçada e é muito utilizada como "quebra gelo".

Dinâmica do Sociograma

Esta dinâmica é, geralmente, desenvolvida a fim de se descobrir os líderes positivos e negativos de um determinado grupo, pessoas afins, pessoas em que cada um confia. É muito utilizada por equipes esportivas e outros grupos.

Material: papel, lápis ou caneta.

Desenvolvimento: Distribui-se um pedaço de papel e caneta para cada componente do grupo. Cada um deve responder as seguintes perguntas com um tempo de no máximo 20-60

segundos, cronometrados pelo Coordenador da dinâmica. Exemplo de Perguntas:

1) Se você fosse para uma ilha deserta e tivesse que estar lá por muito tempo, quem você levaria dentro desse grupo?

2) Se você fosse montar uma festa e tivesse que escolher uma (ou quantas desejarem) pessoa desse grupo quem você escolheria?

3) Se você fosse sorteado em um concurso para uma grande viagem e só pudesse levar 3 pessoas dentro desse grupo, quem você levaria?

4) Se você fosse montar um time e tivesse que eliminar (tantas pessoas) quem você eliminaria deste grupo?

Obs: As perguntas podem ser elaboradas com o fim específico, mas lembrando que as perguntas não devem ser diretas para o fim proposto, mas em situações comparativas.

De posse dos resultados, conta-se os pontos de cada participante e interpreta-se os dados para utilização de estratégias dentro de empresas e equipes esportivas.

Dinâmica do Emboladão

Esta dinâmica propõe uma maior interação entre os participantes e proporciona observar-se a capacidade de improviso e socialização, dinamismo, paciência e liderança dos integrantes do grupo.

Faz-se um círculo de mãos dadas com todos os participantes da dinâmica.

O Coordenador deve pedir que cada um grave exatamente a pessoa em que vai dar a mão direita e a mão esquerda.

Em seguida pede que todos larguem as mãos e caminhem aleatoriamente, passando uns pelos outros olhando nos olhos (para que se despreocupem com a posição original em que se encontravam). Ao sinal, o Coordenador pede que todos se abracem no centro do círculo "bem apertadinhos". Então, pede que todos se mantenham nesta posição como estátuas, e em seguida dêem as mãos para as respectivas pessoas que estavam de mãos dadas anteriormente (sem sair do lugar).

Então pedem para que todos, juntos, tentem abrir a roda, de maneira que valha como regras: Pular, passar por baixo, girar e saltar.

O efeito é que todos, juntos, vão tentar fazer o melhor para que esta roda fique totalmente aberta.

Ao final, pode ser que alguém fique de costas, o que não é uma contra-regra. O Coordenador parabeniza a todos se conseguirem abrir a roda totalmente!

Obs: Pode ser feito também na água.

Dinâmica do Sentar-se no Colo

Esta dinâmica propõe um "quebra gelo" entre os participantes:

O coordenador propõe que o grupo fique de pé, de ombro-á-ombro, em círculo. Em seguida pede que todos façam 1/4 de giro para um determinado lado ficando em uma fila indiana (assim: xxxxxxxxxxxx), embora em círculo. Ao sinal o Coordenador pede que todos se assentem no colo um do outro e depois repitam para o outro lado. É bem divertido, causando muitos risos !

Dinâmica do "João Bobo"

Esta dinâmica propõe um "quebra gelo" entre os participantes e também pode ser observado o nível de confiança que os participantes têm um no outro:

Formam-se pequenos grupos de 8-10 pessoas. Todos devem estar bem próximos, de ombro a ombro, em um círculo. Escolhem uma pessoa para ir ao centro. Esta pessoa deve fechar os olhos (com uma venda ou simplesmente fechar), deve ficar com o corpo totalmente rígido, como se tivesse hipnotizada. As mãos ao longo do corpo tocando as coxas lateralmente, pés

pra frente , tronco reto. Todo o corpo fazendo uma linha reta com a cabeça. Ao sinal, o participante do centro deve soltar seu corpo completamente, de maneira que confie nos outros participantes. Estes, porém devem com as palmas das mãos empurrar o "João bobo" de volta para o centro. Como o corpo vai estar reto e tenso sempre perderá o equilíbrio e penderá para um lado. O movimento é repetido por alguns segundos e todos devem participar ao centro.

Obs: Pode ser feito também na água.

Dinâmica do Nome

Esta dinâmica propõe um "quebra gelo" entre os participantes. Ela pode ser proposta no primeiro dia em que um grupo se encontra. É ótima para gravação dos nomes de cada um.

Em círculo, assentados ou de pé, os participantes vão um a um ao centro da roda (ou no próprio lugar) falam seu nome completo, juntamente com um gesto qualquer . Em seguida todos devem dizer o nome da pessoa e repetir o gesto feito por ela.

Varição: Essa dinâmica pode ser feita apenas com o primeiro nome e o gesto da pessoa, sendo que todos devem repetir em somatória, ou seja, o primeiro diz seu nome, com seu gesto e o segundo diz o nome do anterior e gesto dele e seu nome e seu gesto... e assim por diante. Geralmente feito com grupos pequenos, para facilitar a memorização. Mas poderá ser estipulado um número máximo acumulativo, por exemplo após o 8º deve começar um outro ciclo de 1-8 pessoas.

Dinâmica do "Escravos de Jó"

Esta dinâmica vem de uma brincadeira popular do mesmo nome, mas que nessa atividade tem o objetivo de "quebra gelo" podendo ser observado a atenção e concentração dos participantes.

Em círculo, cada participante fica com um toquinho (ou qualquer objeto rígido). Primeiro o Coordenador deve ter certeza de que todos sabem a letra da música que deve ser:

Os escravos de jó jogavam cachangá;
os escravos de jó jogavam cachangá;
Tira, põe, deixa o zé pereira ficar;
Guerreiros com guerreiros fazem zigue, zigue zá (Refrão que repete duas vezes)

1º MODO NORMAL:

Os escravos de jó jogavam cachangá (PASSANDO SEU TOQUINHO PARA O OUTRO DA DIREITA);
os escravos de jó jogavam cachangá (PASSANDO SEU TOQUINHO PARA O OUTRO DA DIREITA);
Tira (LEVANTA O TOQUINHO), põe (PÕE NA SUA FRENTE NA MESA), deixa o zé pereira ficar (APONTA PARA O TOQUINHO NA FRENTE E BALANÇA O DEDO);
Guerreiros com guerreiros fazem zigue (PASSANDO SEU TOQUINHO PARA O OUTRO DA DIREITA), zigue (VOLTA SEU TOQUINHO DA DIREITA PARA O COLEGA DA ESQUERDA), zá (VOLTA SEU TOQUINHO PARA O OUTRO DA DIREITA) (Refrão que repete duas vezes).

2º MODO:

Faz a mesma seqüência acima só para a esquerda

3º MODO:

Faz a mesma seqüência acima sem cantar em voz alta, mas canta-se em memória.

4º MODO:

Faz a mesma seqüência acima em pé executando com um pé.

5º MODO:

Faz a mesma seqüência acima com 2 toquinhos, um para cada lado.

Dinâmica da "Escultura"

**Esta dinâmica estimula a expressão corporal e criatividade.
2 x 2 ou 3 x 3, os grupos devem fazer a seguinte tarefa:**

Um participante trabalha com escultor enquanto os outros (s) ficam estátua (parados). O escultor deve usar a criatividade de acordo com o objetivo esperado pelo Coordenador, ou seja, pode buscar:

- estátua mais engraçada
- estátua mais criativa
- estátua mais assustadora
- estátua mais bonita, etc.

Quando o escultor acabar (estipulado o prazo para que todos finalizem), seu trabalho vai ser julgado juntamente com os outros grupos. Pode haver premiação ou apenas palmas.

Dinâmica da "Sensibilidade"

Dois círculos com números iguais de participantes, um dentro e outro fora. O grupo de dentro vira para fora e o de fora vira para dentro. Todos devem dar as mãos, senti-las, tocá-las bem, estudá-las. Depois, todos do grupo interno devem fechar os olhos e caminhar dentro do círculo externo. Ao sinal, o Coordenador pede que façam novo círculo voltado para fora, dentro do respectivo círculo. Ainda com os olhos fechados, proibido abri-los, vão tocando de mão em mão para descobrir quem lhe deu a mão anteriormente. O Grupo de fora é quem deve movimentar-se. Caso ele encontre sua mão correta deve dizer _Esta ! Se for verdade, a dupla sai e se for mentira, volta a fechar os olhos e tenta novamente.

Obs: Essa dinâmica pode ser feita com outras partes do corpo, ex: Pés, orelha, olhos, joelhos, etc. Tem o objetivo de melhorar a sensibilidade, concentração e socialização do grupo.

Dinâmica do "Mestre"

Em círculo os participantes devem escolher uma pessoa para ser o adivinhador. Este deve sair do local. Em seguida os outros devem escolher um mestre para encabeçar os movimentos/ mímicas. Tudo que o mestre fizer ou disser, todos devem imitar . O adivinhador tem 2 chances para saber quem é o mestre. Se errar volta e se acertar o mestre vai em seu lugar.

Esta dinâmica busca a criatividade, socialização, desinibição e a coordenação.

Dinâmica do "Rolo de Barbante"

Em círculo os participantes devem se assentar. O Coordenador deve adquirir anteriormente um rolo grande de barbante. E o primeiro participante deve, segurando a ponta do barbante, jogar o rolo para alguém (o coordenador estipula antes ex: que gosta mais, que gostaria de conhecer mais, que admira, que gostaria de lhe dizer algo, que tem determinada qualidade, etc.) que ele queira e justificar o porquê ! A pessoa agarra o rolo, segura o barbante e joga para a próxima. Ao final torna-se uma "teia" grande.

Essa dinâmica pode ser feita com diversos objetivos e pode ser utilizada também em festas e eventos como o Natal e festas de fim de ano. Ex: cada pessoa que enviar o barbante falar um agradecimento e desejar feliz festas. Pode ser utilizado também o mesmo formato da [Dinâmica do Presente](#) .

Dinâmica do "Substantivo"

Em círculo os participantes devem estar de posse de um pedaço de papel e caneta. Cada um deve escrever um substantivo ou adjetivo ou qualquer estipulado pelo Coordenador, sem permitir que os outros vejam. Em seguida deve-se passar o papel para a pessoa da direita para que este represente em forma de mímicas. Podendo representar uma palavra mais fácil, dividi-la e juntar com outra para explicar a real palavra escrita pelo participante, mas é proibido soltar qualquer tipo de som.

Dinâmica da "Verdade ou Conseqüência? "

Em círculo os participantes devem estar de posse de uma garrafa que deve ficar ao centro. Ao sinal do Coordenador, alguém gira a garrafa e para quem o bico da garrafa apontar é perguntado: _Verdade ou Conseqüência? Caso ele escolha verdade, a pessoa onde o fundo da garrafa apontou deve perguntar algo e ele obrigatoriamente deve responder a verdade. Se ele responder conseqüência deve pagar uma prenda (executar uma tarefa) estipulada pela pessoa que o fundo da garrafa apontou. A que respondeu gira a garrafa.

Dinâmica da "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.

Dinâmica do " Pegadinha do Animal"

Entrega-se a cada participante um papel com o nome de um animal, sem ver o do outro. Em seguida todos ficam em círculo de mãos dadas. Quando o animal for chamado pelo coordenador, a pessoa correspondente ao animal, deve se agachar tentando abaixar os colegas da direita e da esquerda. E os outros devem tentar impedir que ele se abaixe.

Obs: todos os animais são iguais, e quando o coordenador chama o nome do animal todos vão cair de "bumbum" no chão, causando uma grande risada geral.

Objetivo: "quebra gelo" descontração geral.

Dinâmica - A História da "Máquina Registrada"

Exercício de Decisão Grupal

Objetivos:

1. Demonstrar como a busca do consenso melhora a decisão.
2. Explorar o impacto que as suposições têm sobre a decisão.

Tamanho do grupo: Subgrupos formados com cinco a sete membros; sendo possível, orientar vários subgrupos, simultaneamente.

Tempo exigido: quarenta minutos, aproximadamente.

Material utilizado:

- Uma cópia da história da "Máquina Registradora", para cada membro participante e para cada grupo.
- Lápis ou caneta.

Procedimento:

1. O animador distribui uma cópia da história da "Máquina Registradora" para cada membro participante que durante sete a dez minutos, deverá ler e assinar as declarações consideradas verdadeiras, falsas ou desconhecidas.
2. A seguir, serão formados subgrupos de cinco a sete membros, recebendo cada subgrupo uma cópia da história da "Máquina Registradora", para um trabalho de consenso de grupo, durante doze a quinze minutos, registrando novamente as declarações consideradas verdadeiras, falsas ou desconhecidas.

3. O animador, a seguir, anuncia as respostas corretas. (a declaração número 3 é falsa, e a do número 6 é verdadeira, e todas as demais são desconhecidas).
4. Em continuação, haverá um breve comentário acerca da experiência vivida, focalizando-se sobretudo o impacto que as suposições causam sobre a decisão e os valores do grupo.

Exercício da "Máquina Registradora"

A HISTÓRIA: Um negociante acaba de acender as luzes de uma loja de calçados, quando surge um homem pedindo dinheiro. O proprietário abre uma máquina registradora. O conteúdo da máquina registradora é retirado e o homem corre. Um membro da polícia é imediatamente avisado.

Declaração acerca da história: Verdadeiro – Falso - Desconhecido

1. Um homem apareceu assim que o proprietário acendeu as luzes de sua loja de calçados V F ?
2. O ladrão foi um homem..... V F ?
3. O homem não pediu dinheiro..... V F ?
4. O homem que abriu a máquina registradora era o proprietário.....V F ?
5. O proprietário da loja de calçados retirou o conteúdo da máquina registradora e fugiuV F ?
6. Alguém abriu uma máquina registradora..... V F ?
7. Depois que o homem que pediu o dinheiro apanhou o conteúdo da máquina registradora, fugiu..... V F ?
8. Embora houvesse dinheiro na máquina registradora, a história não diz a quantidade..... V F ?
9. O ladrão pediu dinheiro ao proprietário V F ?
10. A história registra uma série de acontecimentos que envolveu três pessoas: o proprietário, um homem que pediu dinheiro é um membro da polícia V F ?
11. Os seguintes acontecimentos da história são verdadeiros: alguém pediu dinheiro – uma máquina registradora foi aberta – seu dinheiro foi retirado V F ?

Dinâmica: Medo de Desafios

Material: caixa, chocolate e aparelho de som (rádio ou CD).

Procedimento:

Encha a caixa com jornal para que não se perceba o que tem dentro. Coloque no fundo o chocolate e um bilhete: COMA O CHOCOLATE! Pede-se a turma que faça um círculo. O coordenador segura a caixa e explica o seguinte pra turma: _Estão vendo esta caixa? Dentro dela existe uma ordem a ser cumprida, vamos brincar de batata quente com ela, e aquele que ficar com a caixa terá que cumprir a tarefa sem reclamar. Independente do que seja... ninguém vai poder ajudar, o desafio deve ser cumprido apenas por quem ficar com a caixa (é importante assustar a turma para que eles sintam medo da caixa, dizendo que pode ser uma tarefa extremamente difícil ou vergonhosa).

Começa a brincadeira, com a música ligada, devem ir passando a caixa de um para o outro. Quando a música for interrompida (o coordenador deve estar de costas para o grupo para não ver com quem está a caixa) aquele que ficou com a caixa terá que cumprir a tarefa...é importante que o coordenador faça comentários do tipo: Você está preparado? Se não tiver coragem... Depois de muito suspense quando finalmente o jovem abre a caixa encontra a gostosa surpresa. (O jovem não pode repartir o presente com ninguém).

Objetivos:

O objetivo desta brincadeira é mostrar como somos covardes diante de situações que possam representar perigo ou vergonha. Devemos aprender que em Deus podemos superar todos os desafios que são colocados a nossa frente, por mais que pareça tudo tão desesperador, o final pode ser uma feliz notícia.

Dinâmica: Sorriso Milionário

Material: bolinhas de papel amassado

Procedimento:

Essa dinâmica é usada para descontrair e integrar o grupo de uma forma divertida. Cada bolinha vale R\$1.000,00. O professor distribuirá para cada pessoa do grupo 5 bolinhas de papel, essas deverão estar dispersas no local onde será realizada a brincadeira. Dado o sinal os alunos deverão sair e procurar um companheiro, em seguida devem parar em sua frente, olhar fixamente nos olhos desse companheiro que por sua vez não pode sorrir. Quem sorrir primeiro paga uma bolinha para a pessoa a quem sorriu. Vence quem terminar a brincadeira com mais "dinheiro", que será o milionário.

Dinâmica: Verificação se aprendeu o conteúdo explicado na sala de aula ou dentro de um módulo

Material: Quadro Negro, Giz, Perguntas da matéria elaboradas pelo facilitador, uma fita cassete, uma bola ou um objeto.

Procedimento:

A técnica busca verificar se a turma aprendeu o conteúdo explicado na sala de aula ou dentro de um módulo.

O facilitador começa fazendo um joguinho da velha, dois membros serão escolhidos com a música e passando a bola de mão em mão nos dois grupos. Cada grupo elegerá um nome dentro do tema. Ao terminar a música, os dois membros vão ao centro e tiram par ou ímpar, o vencedor escolhe X ou O (bolinha) e inicia a brincadeira. O facilitador passa a pergunta ao grupo que perdeu. O Grupo escolhe um dos membros para falar, esta escolha é por sorteio dentro do grupo. Cada membro do grupo vem para frente e vai responder a pergunta. Se um deles não souber responder, ele pode pedir ajuda a um dos membros do seu grupo mas agora quem escolhe é o membro que vai dar a resposta é o membro opositor. Não tem sorteios. Se o grupo empatar, cada um pode arriscar pontos em um jogo da forca onde será dado uma única vez a dica da palavra. Cada um grupo pode escolher o membro e definir os pontos que arrisca. Se acertar, é o campeão. Se errar, é um risco. É claro que o tema é definido anteriormente em sala de aula mas não é dito a razão de ser lido o tema. Se ambos ainda empatarem, escolhem dois membros de cada grupo que vão fazer a dança das cadeiras somente ficará na cadeira aquele que responder a pergunta que agora será falso ou verdadeiro. Mesmo que sobre um, ele terá que arriscar pontos ou passar para outro membro então o outro grupo opositor vai escolher o membro que vai responder.

Na verdade, esta dinâmica mostra que nada na vida é fácil e tudo decorre de decisões e riscos tanto dos líderes quanto da liderança e que toda decisão vai agir sobre toda a ação do grupo. É uma reflexão sobre o que fazemos individualmente mas que age sobre o grupo que vivemos e fazemos parte. A reunião de pessoas para um mesmo objetivo deve ser direcionada para uma vitória do todo. Então temos uma mensagem QUE SEJA UM! Assim é nossa missão na Terra a gente trabalha pela felicidade do Mundo porque somos parte desta humanidade.

O facilitador começa a fazer perguntas para os grupos sobre os momentos em que as perguntas foram feitas e sobre as tomadas de decisão, depois coloca a mensagem que o Grupo deve trabalhar como um todo e que nesta dinâmica todos venceram porque aprenderam sobre o valor da tomada de decisões e que puderam traçar metas para atingir um objetivo. Isto é que se deve fazer em sala de aula, todos em conjunto, uns ajudando aos outros.

Dinâmica: do 1, 2, 3

Objetivo: **Quebra-gelo**

Procedimento:

1º momento: Formam-se duplas e então solicite para que os dois comecem a contar de um a três, ora um começa, ora o outro. Fica Fácil.

2º momento: Solicite que ao invés de falar o número 1, batam palma, os outros números devem ser pronunciados normalmente.

3º momento: Solicite que ao invés de falar o número 2, que batam com as duas mãos na barriga, o número 3 deve ser pronunciado normalmente. Começa a complicar.

4º momento: Solicite que ao invés de falar o número 3, que dêem uma "reboladinha".

A situação fica bem divertida. Grato. Ricardo José Rodrigues

Dinâmica: Dinâmica do Amor

Objetivo: Moral: Devemos desejar aos outros o que queremos para nós mesmos.

Procedimento:

Para início de ano Ler o texto ou contar a história do "Coração partido" - Certo homem estava para ganhar o concurso do coração mais bonito. Seu coração era lindo, sem nenhuma ruga, sem nenhum estrago. Até que apareceu um velho e disse que seu coração era o mais bonito pois nele havia. Houve vários comentários do tipo: "Como seu coração é o mais bonito, com tantas marcas?" O bom velhinho, então explicou que por isso mesmo seu coração era lindo. Aquelas marcas representavam sua vivência, as pessoas que ele amou e que o amaram. Finalmente todos concordaram, o coração do moço, apesar de lisinho, não tinha a experiência do velho." Após contar o texto distribuir um recorte de coração (chamex dobrado ao meio e cortado em forma de coração), revistas, cola e tesoura. Os participantes deverão procurar figuras que poderiam estar dentro do coração de cada um. Fazer a colagem e apresentar ao grupo. Depois cada um vai receber um coração menor e será instruído que dentro dele deverá escrever o que quer para o seu coração. Ou o que quer que seu coração esteja cheio.. O meu coração está cheio de... No final o instrutor deverá conduzir o grupo a trocar os corações, entregar o seu

coração a outro. Fazer a troca de cartões com uma música apropriada, tipo: Coração de Estudante, Canção da América ou outra.

Dinâmica: "Convivendo com Máscaras"

Objetivo: Proporcionar o exercício da auto e hetero percepção.

Material: Cartolina colorida, tintas, colas, tesouras, papéis diversos e coloridos, palitos de churrasco, CD com a música quem é você (Chico Buarque)

Procedimento:

1. Com a música de fundo cada participante é convidado a construir uma máscara com os materiais disponíveis na sala, que fale dele no momento atual.
2. A partir da sua máscara confeccionada, afixá-la no palito de churrasco para que cada um se apresente falando de si através da máscara.
3. Organizar em subgrupos para que cada participante escolha: A máscara com que mais se identifica; A máscara com que não se identifica; A máscara que gostaria de usar.
4. Após concluir a atividade em subgrupo, todos deverão colocar suas máscaras e fazer um mini teatro improvisado.
5. Formar um círculo para que cada participante escolha um dos integrantes do grupo para lhe dizer o que vê atrás de sua máscara...
6. Abrir para discussões no grupo.
7. Fechamento da vivência.

Esta dinâmica foi baseada na teoria de Vygotsky, visando o processo criativo, através da representação, para a formação da subjetividade e intersubjetividade do indivíduo. Aplicada ao público a partir de 9 anos

Dinâmica: "dos problemas"

Material: Bexiga, tira de papel

Procedimento:

Formação em círculo, uma bexiga vazia para cada participante, com um tira de papel dentro (que terá uma palavra para o final da dinâmica)

O facilitador dirá para o grupo que aquelas bexigas são os problemas que enfrentamos no nosso dia-a-dia (de acordo com a vivência de cada um), desinteresse, intrigas, fofocas, competições, inimizade, etc.

Cada um deverá encher a sua bexiga e brincar com ela jogando-a para cima com as diversas partes do corpo, depois com os outros participantes sem deixar a mesma cair.

Aos poucos o facilitador pedirá para alguns dos participantes deixarem sua bexiga no ar e sentarem, os restantes continuam no jogo. Quando o facilitador perceber que quem ficou no centro não está dando conta de segurar todos os problemas peça para que todos voltem ao círculo e então ele pergunta:

- 1) a quem ficou no centro, o que sentiu quando percebeu que estava ficando sobrecarregado;
- 2) a quem saiu, o que ele sentiu.

Depois destas colocações, o facilitador dará os ingredientes para todos os problemas, para mostrar que não é tão difícil resolvermos problemas quando estamos juntos.

Ele pedirá aos participantes que estourem as bexigas e peguem o seu papel com o seu ingrediente, um a um deverão ler e fazer um comentário para o grupo, o que aquela palavra significa para ele.

Dicas de palavras ou melhores ingredientes:- amizade, solidariedade, confiança, cooperação, apoio, aprendizado, humildade, tolerância, paciência, diálogo, alegria, prazer, tranquilidade, troca, crítica, motivação, aceitação, etc.

(as palavras devem ser feitas de acordo com o seu objetivo.

Dinâmica: "Cabra cega no curral"

Objetivo: Proposta da atividade: e fazer com que o grupo se conheça de modo divertido, principalmente os alunos vindos de outras escolas.

Material: Pedaco de papel em branco, caneta, saco plástico, pano preto para cobrir os olhos e cadeiras.

Procedimento:

ORGANIZAÇÃO: Escreva tarefas para serem realizadas pelos alunos; recorte-as e as coloque dentro de um saco plástico para serem sorteadas; faça um círculo com as cadeiras e coloque os alunos nas mesmas; escolha o primeiro participante e coloque o pano sobre os seus olhos; coloque-o dentro do círculo e movimente-o de modo que perca a direção inicial; o aluno deverá ir para qualquer direção de

modo que encoste em outra que estará sentada, esta não deverá sair do lugar. O participante que for tocado, deverá se apresentar e sortear uma tarefa a ser realizada por ele mesmo; o participante que já foi tocado não poderá repetir, de modo o que todos participem.

Dinâmica: " das diferenças "

Material: Pedaco de papel em branco, caneta

Procedimento:

O condutor da dinâmica distribui folhas de papel sulfite em branco e canetas para o grupo. O condutor da dinâmica pede que ao dar um sinal todos desenhem o que ele pedir sem tirar a caneta do papel. Ele pede que iniciem, dando o sinal. Pede que desenhem um rosto com olhos e nariz. Em seguida, pede que desenhem uma boca cheia de dentes. continuem o desenho fazendo um pescoço e um tronco. É importante ressaltar sempre que não se pode tirar o lápis ou caneta do papel. Pede que todos parem de desenhar. Todos mostram seus desenhos. O condutor da dinâmica resalta que não há nenhum desenho igual ao outro, portanto, todos percebem a mesma situação de diversas maneiras, que somos multifacetados, porém com visões de mundo diferentes, por este motivo devemos respeitar o ponto de vista do outro.

Dinâmica: "Auxílio mútuo"

Objetivo: Para reflexão da importância do próximo em nossa vida

Material: Pirulito para cada participante.

Procedimento:

Todos em círculo, de pé. É dado um pirulito para cada participante, e os seguintes comandos: todos devem segurar o pirulito com a mão direita, com o braço estendido. Não pode ser dobrado, apenas levado para a direita ou esquerda, mas sem dobrá-lo. A mão esquerda fica livre. Primeiro solicita-se que desembrulhem o pirulito, já na posição correta (braço estendido, segurando o pirulito e de pé, em círculo). Para isso, pode-se utilizar a mão esquerda. O mediador da dinâmica, recolhe os papéis e em seguida, dá a seguinte orientação: sem sair do lugar em que estão, todos devem chupar o pirulito! Aguardar até que alguém tenha a iniciativa de imaginar como executar esta tarefa, que só há uma: oferecer o pirulito para a pessoa ao lado!!! Assim, automaticamente, os demais irão oferecer e todos poderão chupar o pirulito. Encerra-se a dinâmica, cada um pode sentar e continuar chupando, se quiser, o pirulito que lhe foi oferecido. Abre-se a discussão que tem como fundamento maior dar abertura sobre a reflexão de quanto precisamos do outro para chegar a algum objetivo e de é ajudando ao outro que seremos ajudados.

Dinâmica: "Urso de pelúcia"

Objetivo: mostrar que o outro é importante pra nossa vida

Material: um urso de pelúcia

Procedimento:

Forme um círculo com todos e passe o urso de mão em mão, quem estiver com o urso deverá falar o que tem vontade de fazer com ele. No final que todos falarem deve-se pedir para que façam o mesmo que fizeram com o urso com a pessoa do lado.

Dinâmica: "DNA/Herança Genética"

Objetivo: Descobrir os traços de personalidade herdados da família

Material: 1 Folha A4 para cada participante, Canetas hidrocor, lápis de cor ou giz de cera, Música ambiente.

Procedimento: Deve ser acima de 15 participantes . Tempo: 25 min.

O coordenador reflete com o grupo as características genéticas que herdamos de nossos parentes mais próximos. Às vezes um comportamento ou atitude revela uma característica do avô, do pai, da tia... Este exercício irá promover no grupo uma apresentação grupal a partir das qualidades da árvore genealógica de cada um.

Entregue uma folha A4 para cada participante. Dobre-a em 4 partes e nomeie as partes com sendo A, B, C e D. Coloque música ambiente.

Na parte A o participante deverá desenhar livremente como ele enxerga os avós maternos (colorindo bem o desenho) e ao lado de cada um vai anotar uma qualidade e uma falha que percebe em cada um dos avós maternos.

Na parte B o participante deverá desenhar livremente como ele enxerga os avós paternos (colorindo bem o desenho) e ao lado de cada um também vai anotar uma qualidade e uma falha que percebe em cada um deles.

Na parte C o participante deverá desenhar Pai e Mãe e seguir o exercício anotando a principal qualidade que nota nos pais e também a principal falha.

Na parte D ele deverá desenhar um auto-retrato (como ele se vê) observando as qualidades e falhas da família, deverá anotar que características herdou e de quem herdou. Escrever também na folha o nome e a idade.

Após o término dos desenhos, o coordenador orienta o grupo a sentarem-se em trio e comentar sobre suas heranças.

Análise

A análise deste jogo se dá pela valorização que damos à genética, à nossa história de vida pessoal baseada nos valores e comportamentos familiares. Da percepção que temos do espaço social chamado Família.

Que personagem da família foi mais fácil desenhar?

Dentre as qualidades que você herdou, qual foi mais confortável anotar? Por que?

Que característica você nota em seus familiares e você ainda não possui? Deseja possuir?

Que sentimentos este exercício trouxe à tona?

Que herança é mais fácil herdar? Características ou valores financeiros?

Dinâmica: "O feitiço virou contra o feiticeiro"

Objetivo: não faça ou deseje aos outros o que não gostaria para si

Material: papel e caneta

Procedimento: forma-se um círculo, todos sentados, cada um escreve uma tarefa que gostaria que seu companheiro da direita realizasse, sem deixá-lo ver. Após todos terem escrito, o feitiço vira contra o feiticeiro, que irá realizar a tarefa é a própria pessoa que escreveu. "não faça ou deseje aos outros o que não gostaria para si"

Respeito ao próximo.

Dinâmica: " da Historinha"

Objetivo: Treinar a memorização e atenção.

Procedimento: Todos devem estar posicionados em círculo de forma que todos possam se ver.

O organizador da dinâmica deve ter em mãos um objeto pequeno e direcionando a todos deve começar a história dizendo: Isto é um (Ex. cavalo). Em seguida deve passar o objeto à pessoa ao seu lado que deverá acrescentar mais uma palavra a história sempre repetindo tudo o que já foi dito. (Ex. Isto é um cavalo de vestido...), e assim sucessivamente até que alguém erre a ordem da história pagando assim uma prenda a escolha do grupo.

Cria-se cada história engraçada... É bem divertido, aproveitem.

Outra Versão: Dinâmica "Caixinha de Surpresas"

Objetivo: Dinâmica do autoconhecimento; Falar sobre si

Materiais: caixinha com tampa, e Espelho

Procedimento: Em uma caixinha com tampa deve ser fixado um espelho na tampa pelo lado de dentro.

As pessoas do grupo devem se sentar em círculo. O animador deve explicar que dentro da caixa tem a foto de uma pessoa muito importante (ênfasis), depois deve passar para uma pessoa e pedir que fale sobre a pessoa da foto, e não devem deixar claro que a pessoa importante é ela própria. Ao final, o animador deve provocar para que as pessoas digam como se sentiram falando da pessoa importante que estava na foto.

Dinâmica: "do papel"

Objetivo: Descontração

Materiais: pedaço de papel, caneta

Procedimento: Forma-se um círculo e em seguida será distribuído um pedaço de papel para cada um, e uma caneta. Logo após a pessoa irá escrever qualquer pergunta que ela quiser, ex: Porque hoje fez sol? entendeu?!É qualquer pergunta, o que vier na cabeça. Ai logo após o instrutor irá pegar os papéis de todos os participantes, embaralhar e entregar um para cada (só que você não poderá pegar o seu), ai depois de feito isso a pessoa vai responder o que estiver naquele papel que ela pegou. Depois que todos responderem sem um ver o do outro, você vai dobrar seu papel e vai passar 2 vezes para seu lado direito todos juntos. Ai começa a brincadeira. Uma pessoa começa lendo o que está em seu papel, em seguida a pessoa do lado direito ou esquerdo (depende do monitor escolher), digamos que foi pela direita, ai a pessoa vai ler o que está escrito na RESPOSTA dela, e assim sucessivamente, a mesma que respondeu a resposta vai ler a sua pergunta e o vizinho ao lado responderá a sua resposta é muito legal e divertindo causando muitos risos!!!!

Dinâmica: "da rosa" (infantil)

Objetivo: despertar a atitude em preservar o que temos.

Materiais: uma flor (rosa) natural

Procedimento: fazer um círculo, e cada integrante retira um pedacinho da flor, ao final sobrará apenas o talo da flor. O monitor da dinâmica questiona o que aconteceu? Será que podemos consertar o que fizemos? Essa dinâmica pode ser trabalhada com os pequeninos, a fim de preservar os materiais dentro da sala de aula, ou preservar o próprio meio ambiente.

GRUPO DE COCHICHO, ZUM-ZUM ou FACE A FACE

1. Caracterização da técnica

Consiste na divisão do grupo em subgrupos de dois membros que dialogam, em voz baixa, para discutir um tema ou responder uma pergunta, sem requerer movimento de pessoas. Após, é feita a apresentação dos resultados do grupão. É um método extremamente informal que garante a participação quase total, sendo de fácil organização.

2. A técnica é útil para:

- a. Comentar, apreciar e avaliar, rapidamente, um tema exposto.
- b. Sondar a reação do grupo, saber o que ele quer.
- c. A consideração de muitos aspectos distintos do assunto.

3. Use a técnica quando:

- a. O número de participantes for, no máximo, 50 pessoas.
- b. Desejar obter maior integração do grupo.
- c. Quiser criar o máximo de oportunidades para a participação individual.
- d. For necessário "quebrar o gelo" dos participantes.

4. Como usar a técnica

- a. Dividir o grupão em subgrupos de dois membros, dispostos um junto do outro (lado ou frente).
- b. Explicar que os grupos de cochicho dispõem de tantos minutos para discutir o assunto, após o que um dos membros exporá o resultado ao grupão, na ordem que for convencional.
- c. Apresentar a questão e conduzir as exposições, que serão feitas, após o cochicho, de forma objetiva e concisa

JOGOS PARA SALAS DE AULA

Alguns destes jogos estão no livro de Simão de Miranda:

ESSA, VOCÊ APRENDE BRINCANDO! (Atividades Recreativas para Salas de Aula),
Campinas: Papirus, 2ª Edição, 1995. R\$ 22,00

Alunos, professores, monitores, dinamizadores ganham um novo aliado para suas atividades. Este livro traz 65 jogos com o propósito de desenvolver habilidades específicas como: percepções auditiva e visual, associação de idéias, integração de grupos, memorização e muito mais.

REPRESENTAÇÃO TEXTUAL

Objetivo: Exercitar a dicção e a leitura em público.

Recurso: Um texto.

Disciplinas: Português, Literatura e Artes.

Convide um aluno para vir à frente, dê-lhe um texto e peça que o leia de forma natural. Terminando esta primeira leitura este aluno tornará a lê-lo obedecendo as seguintes instruções:

1. Ritmo lento; 2. Ritmo muito lento; 3. Ritmo rápido; 4. Ritmo muito rápido; 5. Sem definir o fim das frases; 6. Interrogar o fim das frases; 7. Exclamar o fim das frases; 8. Ler sílaba a sílaba; 9. Acentuar as sílabas iniciais; 10. Acentuar as sílabas finais; 11. Alterar a pontuação; 12. Ler com o "r" carregado; 13. Ler gaguejando; 14. Ler do fim para o começo.

Você pode pedir à turma que eleja aquele que fez a melhor representação textual.

EITA!

Objetivo: Exercitar a atenção, a observação e o raciocínio lógico.

Recurso: Nenhum

Disciplinas: Qualquer uma.

Explique à turma que um determinado número e seus múltiplos são "fatais". Cada aluno, na ordem em que se encontram sentados, dirá um número em ordem crescente a partir do "1". Ao chegar os números "fatais" dirão "EITA!". Por exemplo, digamos que seja o número "5" e seus múltiplos. OS alunos então contarão: 1, 2, 3, 4, EITA!, 6, 7, 8, 9, EITA!, 11...

Aquele que erra sai do jogo ou paga uma prenda. Quem responde por outro também será penalizado. Cada vez que alguém errar, o próximo aluno reinicia a contagem.

PERGUNTAS E RESPOSTAS

Objetivos: Integração grupal.

Recursos: Papel.

Disciplina: Qualquer uma.

Organize a turma sentados em forma de um círculo, mas definidos em duas equipes. Prepare diversos pedaços de papel com respostas do tipo: SÓ NÓS DOIS, DEBAIXO DO PÉ DE MANGA, EM CIMA DA CASA, DENTRO DA CASA DO CACHORRO, SÓ SE FOR COM VOCÊ, NO MATO, DEBAIXO DA CAMA, VOCÊ VAI COMIGO?, DEPOIS DA MISSA, etc. E perguntas do tipo: VOCÊ TRABALHA?, VOCÊ GOSTA DE ESTUDAR?, VOCÊ GOSTA DE TV?, VOCÊ AMA?, VOCÊ DORME CEDO?, VOCÊ TEM MUITOS AMIGOS?, VOCÊ GOSTA DE PASSEAR?, VOCÊ JÁ FEZ ALGUMA LOUCURA?, VOCÊ JÁ DORMIU FORA DE CASA?, VOCÊ JÁ FUGIU DE ALGUÉM?, etc. Sorteie as perguntas para uma equipe e as resposta para a outra. Cada indivíduo da equipe das perguntas lê uma delas em voz alta para o seu colega correspondente na outra equipe. Este a responderá conforme seu papel.

SIGAM AQUELE MACACO!

Objetivo: Exercitar a expressão gestual, romper a monotonia de uma aula.

Recurso: Nenhum.

Disciplinas: Qualquer uma.

Organize a turma em círculo. Solicite um voluntário e peça-o para ausentar-se da sala por alguns instantes. Com ele de fora, combine com os demais que quando ele retornar todos deverão imitá-lo em tudo o que fizer. O jogador voluntário, claro, não entenderá nada do que acontecerá. As reações serão as mais diversas e os risos serão inevitáveis. O jogo se encerrará quando o interesse começar a declinar.

UM DIA É DA CAÇA, OUTRO DO CAÇADOR

Objetivo: Exercício do domínio motor.

Recurso: Nenhum.

Disciplinas: Qualquer uma.

Organize a turma em círculo, sentados.

Comece a contar uma história. Sempre que citar animais de pena deverão levantar-se e mudar de lugar. Na confusão o narrador, você, que estava de pé no centro, tomará um assento. Quem ficar sem cadeira, será o novo narrador, além de pagar uma prenda.

Pode-se mudar o tema da história, usando-se animais de chifre, répteis, etc

6. REPRESENTANDO IMAGENS

Objetivos: Exercício da observação

Recursos: Recortes de fotos de jornais e revistas

Disciplina: Qualquer uma.

Solicite da turma fotografias de jornais e revistas. Um grupo de participantes deverá representar a partir das imagens daquelas fotografias. Procurarão imaginar aquela situação "congelada" e dar vida sob a forma de dramatização. Os demais jogadores escolherão a melhor representação.

Numa segunda fase do jogo, as equipes deverão representar o tempo anterior àquele imagem, num exercício de criatividade, até "congelar" na imagem da fotografia.

Na terceira fase deverão representar o tempo futuro daquela imagem

VERTENDO O PENSAMENTO

Objetivo: Evocar sensações e percepções.

Disposição no espaço: Sentados em círculo.

Recursos: Música suave, papéis para todos.

Distribua as folhas em branco para todos. Coloque a música. Peça que cada um comece a escrever o que lhe passar pela cabeça. Não precisa ter lógica. Solicite que registrem exatamente o que estiverem pensando. Marque 30 segundos e solicite que cada um passe sua folha ao colega da esquerda. Marque outros 30 segundos; neste intervalo de tempo cada participante deverá verter seus pensamentos na folha que o colega lhe passou. Repita o processo até que a folha retorne às mãos de quem estava originariamente. Recomende que, ao seu sinal, deverão passar imediatamente a folha. Não deverão acrescentar mais nada, não terminarão qualquer frase ou palavra.

Deixarão exatamente como se encontrava. Findo cerca de 10 minutos, solicite leituras em voz alta, verbalize a experiência com o grupo.

GRÁFICO DA PREFERÊNCIA

Objetivo: Expressar as predileções pessoais.

Disposição no espaço: Sentados em círculo.

Recursos: Retângulos de papel, tantos quantos forem os participantes

Distribua os retângulos de papel. Embutidas nos nossos relacionamentos interpessoais, vêm certas preferências e determinadas atribuições de escala de valores a elas, sempre de modo recíproco. Somos preferidos por uns e preteridos por outros, assim como preferimos e também preterimos. Nesta teia que trançamos estão os perfis de cada colega do grupo, que são definidos pelos aspectos comportamentais no grupo e fora dele.

Esta atividade demonstra de forma gráfica esta estrutura. Peça para cada participante escrever naquele papel o(s) nome(s) de outro(s) integrante(s) do grupo com o qual mais se afina. Peça que observem todos os aspectos e que não anotem logo o primeiro nome que lhes vier à mente, mas que analisem cuidadosamente cada um ali presente. É necessário, ainda, que todos se identifiquem no papel. Dê um tempo de três a cinco minutos; depois disso recolha as papeletas e, num quadro-negro ou cartolina, vá transcrevendo os nomes recebidos, ligeiramente afastados um do outro. Interligue-os com flechas, que devem sair do nome de quem assinou ao nome escolhido. Suponhamos que forme este diagrama:
Verbalize com o grupo a experiência vivida

AS BIOGRAFIAS

Objetivo: Exercitar a percepção do outro.

Disposição no espaço: Sentados em círculo.

Recursos: Bilhetes com prendas, papéis para todos.

Prepare previamente pequenos bilhetes descrevendo algumas "prendas" bemhumoradas, tais como: imitar uma bruxa sobre uma vassoura, imitar um macaco, um porco, um canguru, um sapo, etc. e afixe-os com fita adesiva no fundo das cadeiras dos participantes.

Entregue papéis para todos. Peça para que cada um escolha um colega e, acerca dele, relacione características físicas e comportamentais tantas quantas forem possíveis observar. A identificação é voluntária. Dedique à esta fase cerca de cinco minutos. Feito isto, solicite que se apresente um voluntário para ler a biografia feita por ele, omitindo o nome do biografado. O colega imediatamente à sua esquerda terá direito a 3 palpites no intuito de acertar o biografado. Caso erre, deverá retirar o retângulo de papel contendo a prenda, afixado debaixo da sua cadeira e realizá-la de imediato. Acertando ou errando, este, em seguida, fará a leitura da biografia que realizou, dando vez para seu vizinho da esquerda apontar seu palpite.

A atividade prosseguirá nesta dinâmica até que se complete o círculo. Não é necessário criar uma "prenda" para cada um dos participantes, a repetição de algumas pode até ser um "espetáculo" à parte, pois oferecerão variados estilos de representações.

Verbalize a experiência com o grupo.

EXEMPLOS DO QUE SE PODE FAZER COM MATERIAL ALTERNATIVO

1. COBRA FAMINTA

Você vai precisar de:

- . Bobinas vazias para papel higiênico ou papel toalha;
- . Elásticos de borracha;
- . Fio de nylon;
- . Tira de câmara de ar;
- . Isopor maciço;
- . Papelão.

Como fazer:

Divida as bobinas ao meio e em seguida corte as extremidades em forma de "V". Faça dois

furos coincidentes em cada ponta de cada pedaço das bobinas. Una-as, amarrando com pedaços do elástico. Esculpe no isopor as partes superior e inferior da cabeça da cobra, colando um papelão na parte interior de cada uma delas. As extremidades opostas à ponta da boca (a parte final que permanece junta quando a boca se abre) deverá receber alguns pontos de costura, ou perfurados e presos com a linha nylon. Prenda a cabeça ao corpo por meio de pedaços de elásticos, perfurando as bobinas, fazendo fendas no isopor - cabeça - e enterrando as pontas dos elásticos, cobrindo-as com uma camada de cola para isopor. Para uma maior firmeza, torne a cobrir a fenda com pedaço de isopor. Com a tira de câmara de ar, corte a forma da língua, pinte-a e cole-a na parte inferior da boca. Faça a pintura da cabeça. O corpo da cobra tanto pode ser pintado, como pode ser recoberto com papel colorido (papel de presente, por exemplo). Amarre um fio de nylon na cabeça da cobra e ela já pode ser puxada.

2. GUERREIROS DE SUMÔ

Você vai precisar de:

- . Seis palitos para picolé;
- . Isopor maciço ou similar;
- . Tintas;
- . Fio de nylon.

Como fazer:

Em um par de palitos, faça dois furos coincidentes nas duas extremidades de no centro. No outro par, faça furos em apenas uma das extremidades. Nas outras, após afiná-las, prenda dois pedaços de isopor simulando os pés. Esculpa no isopor o corpo do boneco, de modo que lembre o estereótipo dos guerreiros de sumô. Faça o acabamento com as tintas. Prenda, por meio do arame, o par de palitos que têm os furos nas duas extremidades na altura dos ombros, ligando os dois bonecos. Veja a ilustração. Prenda também as pernas. No furo do centro você poderá prender um fio de nylon e usar o brinquedo como móbile, ou brincar com as mãos. O importante é que faça bom proveito.

3. ESCALADOR DE ARAME

Você vai precisar de:

- . 50cm de arame;
- . Fita adesiva;
- . Uma mola pequena e fina ou outro arame bem fino;
- . Durepoxi, argila ou massa de modelar;
- . Palitos para dentes (ou similar);
- . Tintas.

Como fazer:

Estique o arame e dobre uma das pontas em forma triangular. Passe fita adesiva fixando a pontinha com o corpo do arame, criando um apoio para segurar o brinquedo. Veja a fotografia. Molde o bonequinho, medindo cerca de 3cm. Com os palitos, faça braços e pernas, introduzindo-os na massa ainda mole. Na barriga do boneco prenda uma extremidade da mola ou arame fino. Tomando outro pedaço de massa, molde uma bolinha

do tamanho de uma azeitona e trespassa-a com outro pedaço de arame fazendo um furo de ponta a ponta. Prenda a outra ponta da mola nessa bolinha furada. Deixe ambos secarem e pinte-os com criatividade. Introduza este conjunto pelo orifício da bolinha através da ponta aberta do arame central. Dobre esta ponta da mesma forma que a outra. Aí está! Para brincar, segure em uma das pontas do arame e vire o conjunto para baixo, nosso personagem descerá como se titubeasse pelo arame. Invertendo a posição do arame, o boneco descerá de ponta-cabeça. É diversão garantida.

CARRUAGEM DO OESTE

Você vai precisar de:

- . Duas tampas de frascos de achocolatado, café solúvel o similar;
- . Palitos para picolé ou dois espetinhos para churrasco;
- . Uma caixa de bombons ou similar;
- . Arames;
- . Embalagens de isopor;
- . Papel.

Como fazer:

Perfure as tampas no centro, cuidadosamente, martelando um prego ou aquecendo o arame a ser usado como eixo da carruagem. Trespasse com o arame a caixa (corpo da carruagem) afixando nas extremidades dele as tampas (rodas), dobrando-o nas pontas. Faça quatro pequenos arcos iguais e fixe-os na parte superior da carruagem, onde será estendida e colada a lona (papel). Na ponta mais comprida da carruagem cole ou prenda com arame um dos pares dos extremos dos palitos ou espetinhos. O outro par será preso no cavalo que será desenhado, colado e cortado com estilete no isopor ou similar.

DINÂMICAS DE GRUPO

“Auto-retrato”

TEMA: COMO VOCÊ SE VÊ ATRAVÉS DE UM DESENHO.

MATERIAL: PAPEL OFÍCIO, LÁPIS.

TEMPO DE DURAÇÃO: 15MIN.

NÚMERO DE PARTICIPANTES : (+)15 PESSOAS

PROCEDIMENTOS: PEDIR PARA CADA PARTICIPANTE INICIAR UM DESENHO COM O TEMA DADO, E DEPOIS DE UM MINUTO PASSAR O SEU DESENHO ADIANTE E COMPLETAR O DESENHO DA PESSOA QUE ESTÁ AO SEU LADO.

OBJETIVOS: LEVAR O JOVEM A SE CONHECER MAIS E FAZER COM QUE ELE PERCEBA QUE NÃO EVOLUIMOS SOZINHOS, E QUE DEVEMOS AUXILIAR O PRÓXIMO PARA CONTRIBUIR PARA O CRESCIMENTO INDIVIDUAL DE CADA UM.

SUGESTÃO: AULA DE ALMA HUMANA

“FAZER AOS OUTROS...”

MATERIAL: PAPEL OFÍCIO, LÁPIS.

TEMPO DE DURAÇÃO: 10MIN.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: (+) DE 15 PESSOAS.

PROCEDIMENTOS: O MONITOR IRÁ DIVIDIR O GRUPO EM PARES, E ENTREGAR UM PEDAÇO DE PAPEL A CADA DUPLA, DEPOIS PEDIR PARA QUE UM DOS COMPONENTES PASSE UMA TAREFA PARA O OUTRO COMPONENTE FAZER. APÓS A CONCLUSÃO DE TODOS, O MONITOR PEDIRÁ PARA QUE AQUELE QUE PASSOU A TAREFA A REALIZE.

OBJETIVOS: MOSTRAR AO JOVEM A “ LEI DE AÇÃO E REAÇÃO ”, E QUE DEVEMOS DESEJAR AO PRÓXIMO AQUILO QUE DESEJAMOS PARA NÓS.

SUGESTÃO: AULA DE REENCARNAÇÃO O.

“ LIVRE ARBÍTRIO “

MATERIAL: BALÃO.

TEMPO DE DURAÇÃO: 10MIN.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: (+) 15 PESSOAS.

PROCEDIMENTOS: O MONITOR ENTREGARÁ A CADA UM DOS PARTICIPANTES UM BALÃO E PEDIRÁ PARA QUE ELES FAZAM O QUE QUISEREM COM ESTE BALÃO DURANTE 5MIN.

OBJETIVOS: MOSTRAR QUE DEUS NOS DÁ AS OPORTUNIDADES E NÓS FAZEMOS AS ESCOLHAS.

SUGESTÃO: AULA DE DEUS.

“LACOS DE AMIZADES”

MATERIAL: PAPEL OFÍCIO, LÁPIS.

TEMPO DE DURAÇÃO: 15MIN.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: (+) 15 PESSOAS.

PROCEDIMENTOS: O MONITOR ENTREGARÁ AOS PARTICIPANTES LÁ PIS E PAPEL, E PEDIRÁ QUE ELES COLOQUEM NO PAPEL SUAS CARACTERÍSTICAS (VIRTUDES / DEFEITOS), DEPOIS SERÁ PEDIDO PARA QUE CADA JOVEM PROCURE IDENTIFICAR OUTRO QUE TENHA UMA CARACTERÍSTICA IGUAL A SUA.

DEPOIS DE ENCONTRADOS ESTES TERÃO 3MIN PARA SE CONHECEREM.

OBJETIVOS: MAIOR INTEGRAÇÃO E CONHECIMENTO DO GRUPO. E PROCURAR MOSTRAR A EXISTÊNCIA DAS AFINIDADES.

SUGESTÃO: AULA DE MEDIUNIDADE, ALMA HUMANA E INTEGRAÇÃO.

“PROCURO UM AMIGO”

MATERIAL: PAPEL OFÍCIO, BALÃO E LÁPIS.

TEMPO DE DURAÇÃO: 15MIN.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: (+) 15 PESSOAS.

PROCEDIMENTOS: O MONITOR ENTREGARÁ PAPEL, LÁPIS E BALÃO A CADA PARTICIPANTE, E PEDIRÁ PARA QUE ELES COLOQUEM NO PAPEL SUAS CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (ROUPA, CABELOS, ET C...).

DEPOIS PEDIR PARA QUE ELES ENROLEM O PAPEL E COLOQUE DENTRO DO BALÃO. DEPOIS ESTES PASSARÃO O BALÃO DE MODO ALEATÓRIO DE FORMA QUE NÃO PEGUE O SEU BALÃO. DEPOIS DE ESTOURAR ESTES DEVERÃO PROCURAR A PESSOA CUJA AS CARACTERÍSTICAS FÍSICAS ESTEJAM DENTRO DO BALÃO.

OBJETIVOS: INTEGRAR OS JOVENS AO CICLO, FAZENDO COM QUE ELES SE CONHEÇAM MAIS, TORNANDO-SE AMIGOS.

SUGESTÃO: AULA DE INTEGRAÇÃO.

“RÓTULO”

MATERIAL: ETIQUETAS ADESIVAS E PINCEL ATÔMICO.

TEMPO DE DURAÇÃO: 15MIN.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: (-) 15 PESSOAS.

PROCEDIMENTOS: SERÁ PROPOSTO AO GRUPO A DISCURSSÃO DE UM TEMA(EXEMPLO: REENCARNAÇÃO, MEDIUNIDADE, ETC.) . ESTA DISCURSSÃO SERÁ DE ACORDO COM A ETIQUETA QUE ESTARÁ NA TESTA DA PESSOA. NAS ETIQUETAS ESTARÃO ESCRITOS: CONCORDE COMIGO, DISCORDE DE MIM, DESCONFIE DE MIM, IGNORE-ME, MENTIROSO ETC. APÓS O TEMPO ESTIPULADO, VERIFICAR SE O GRUPO APRESENTOU SOLUÇÕES.

OBJETIVOS: DESCONTRAIR O GRUPO. MOSTRAR O JOVEM A IMPORTÂNCIA DE RESPEITAR AO PRÓXIMO.

SUGESTÃO: AULA DE MEDIUNIDADE, REENCARNAÇÃO, E INTEGRAÇÃO.

“ CONTE UMA HISTÓRIA”

MATERIAL: NÃO HÁ.

TEMPO DE DURAÇÃO: 10MIN.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: (-) 15 PESSOAS.

PROCEDIMENTOS: O MONITOR IRÁ UTILIZAR AS PALAVRAS REENCARNAÇÃO E EVOLUÇÃO, DEPOIS PEDIRÁ PARA UM DOS JOVENS IR AO CENTRO DO CÍRCULO , E ESTE IRÁ COMEÇAR UMA HISTÓRIA COM AS DUAS PALAVRAS CITADAS ANTERIORMENTE E CADA VEZ QUE ELE DISSER REENCARNAÇÃO OS DEMAIS IRÃO LEVANTAR DOS LUGARES E VÃO DAR UM RODADINHA, E QUANDO DISSER EVOLUÇÃO , TODOS OS PARTICIPANTES IRÃO TROCAR DE LUGAR.

OBJETIVOS: DESENVOLVER A CRIATIVIDADE DO JOVEM E LEVAR O JOVEM A UMA MAIOR INTEGRAÇÃO E CONHECIMENTO.

OBS: PODEM-SE UTILIZAR OUTRAS PALAVRAS.

SUGESTÃO: AULA DE REENCARNAÇÃO, CODIFICAÇÃO, PLURALIDADE....

“O DESEJO”

MATERIAL: PAPEL OFÍCIO, LÁPIS E BALÃO.

TEMPO DE DURAÇÃO: 10MIN.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: (-) 15 PESSOAS.

PROCEDIMENTOS: CADA PARTICIPANTE RECEBERÁ BALÃO, LÁPIS E PAPEL. SERÁ PEDIDO PARA QUE ELES DESENHEM UMA MÃO, E NA PONTA DOS DEDOS DA MÃO DESENHADA ELES COLOCARAM OS SEUS DEFEITOS DOS QUAL VOCÊ NÃO GOSTA. APÓS ISSO ELES DEVERÃO AMASSAR O PAPEL E DEPOIS RASGAR. DEPOIS CADA UM DEVERÁ ENCHER SEU BALÃO PROCURANDO COLOCAR NELES AS SUAS VIRTUDES.

OBJETIVOS: LEVAR A UM AUTOCONHECIMENTO. PROCURANDO DESENVOLVER SUA AUTO-ESTIMA.

SUGESTÃO: AULA DE DEUS E ALMA HUMANA.

“ NÓ ”

MATERIAL: NÃO HÁ.

TEMPO DE DURAÇÃO: 15MIN.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: (-) 15 PESSOAS.

PROCEDIMENTOS: SERÁ FORMADO UM CIRCULO E CADA PARTICIPANTE DEVERÁ GRAVAR QUEM ESTA A SUA DIREITA E QUE ESTA A SUA ESQUERDA. DEPOIS SERÁ MISTURADO TODO O GRUPO E SERÁ PEDIDO PARA QUE PROCURE QUEM ESTAVA A SUA DIREITA E A SUA S QUERDA, PROCURANDO DESFAZER O NÓ.

OBJETIVOS: DESCONTRAIR O GRUPO, E MOSTRAR A IMPORTÂNCIA DE UM GRUPO UNIDO E PARTICIPATIVO.

SUGESTÃO: AULA DE INTEGRAÇÃO.

“O ESPELHO”

MATERIAL: CAIXA DE SAPATO, UM ESPELHO, SOM, CADEIRAS DISPOSTAS EM CÍRCULO.

TEMPO DE DURAÇÃO: 15MIN.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: (-) 15 PESSOAS.

PROCEDIMENTOS: COLOCAR UMA MÚSICA SUAVE, E DEPOIS DE 5MIN DE REFLEXÃO, SERÁ PEDIDO PARA ELES PENSEM NUMA PESSOA QUE ELES IMAGINEM UM LUGAR E QUE NESTE LUGAR ELES ENCONTREM A PESSOA QUE ELES MAIS AMAM. QUE ELES POSSAM CONVERSAR COM ELA PROCURANDO DISSER POR QUE GOSTAM DELA E O QUE DESEJAM PARA ELA. DEPOIS CADA UM IRA SE DIRIGIR PARA A CAIXA ONDE SE ENCONTRA O ESPELHO. DEPOIS DE TODOS OBSERVAREM, SERÁ PEDIDO PARA QUE ELES FALEM SOBRE O QUE SENTIRAM.

OBJETIVOS: ESTIMULAR A AUTO-ESTIMA E MOSTRAR AO JOVEM QUE ELE DEVE PRIMEIRAMENTE SE AMAR PARA DEPOIS AMAR SEU PRÓXIMO.

SUGESTÃO: AULA DE DEUS, ALMA HUMANA E PLURALIDADE.

“A TEIA DA AMIZADE”

MATERIAL: UM ROLO (NOVELO) DE FIO OU LÃ.

TEMPO DE DURAÇÃO: 15MIN.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: (-) 15 PESSOAS.

PROCEDIMENTOS: O MONITOR TOMA NAS MÃOS UM NOVELO (ROLO) DE CORDÃO OU LÃ. EM SEGUIDA PRENDE A PONTADO MESMO EM UM DOS DEDOS DA SUA MÃO. LOGO EM SEGUIDA ELE DEVERÁ SE APRESENTAR BREVEMENTE DIZENDO QUEM É, O QUE FAZ, O QUE MAIS GOSTA DE FAZER. E JOGA O NOVELO PARA UMA DAS PESSOAS A SUA FRENTE. ESSA PESSOA APANHA O NOVELO E, APÓS ENROLAR A LINHA EM UM DOS DEDOS, IRÁ REPETIR O QUE LEMBRA SOBRE A PESSOA QUE ACABOU DE SE APRESENTAR E QUE LHE ATIROU O NOVELO. APÓS FAZÊ-LO ESSA SEGUNDA PESSOA IRÁ SE APRESENTAR, DIZENDO AQUILO QUE A PRIMEIRA PESSOA DISSE. NO FINAL HAVERÁ NO INTERIOR DO CÍRCULO UMA VERDAEIRA TEIA DE FIOS QUE OS UNE UNS AOS OUTROS. PEDIR PARA OS JOVENS DIZEREM: O QUE OBSERVAM, O QUE SENTEM, O QUE SIGNIFICA AQUELA TEIA, ETC.

OBJETIVOS: DESCONTRAÇÃO, TRABALHO EM EQUIPE E A IMPORTÂNCIA DE CADA UM ASSUMIR A SUA PARTE NA VIDA.

SUGESTÃO: AULA DE INTEGRAÇÃO.

“A PRIMEIRA IMPRESSÃO”

MATERIAL: NÃO HÁ.

TEMPO DE DURAÇÃO: 10MIN.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: (+) 15 PESSOAS.

PROCEDIMENTOS: SERÁ FORMADA DUAS FILAS UMA DE FRENTE PRA OUTRA, DEPOIS SERÁ PEDIDO PARA QUE UMA DA FILA S PERMANEÇA PARADA ENQUANTO A OUTRA SE MOVIMENTARA, E CADA PARTICIPANTE DESTA FILA DEVERÁ DISSER QUAL A PRIMEIRA IMPRESSÃO QUE ELE TEVE DA PESSOA QUE ESTA A SUA FRENTE E ASSIM ELE IRA PASSAR ATÉ QUE VOLTE AO SEU LUGAR DE ORIGEM.

OBJETIVOS: INTEGRAR O JOVEM AO GRUPO E FAZER COM QUE ELE CONHEÇA MAIS O SEU COMPANHEIRO DE GRUPO.

SUGESTÃO: TODAS AS AULAS.

“ TELEFONE SEM FIO ”

MATERIAL: NÃO HÁ.

TEMPO DE DURAÇÃO: 10MIN.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: (+) 15 PESSOAS.

PROCEDIMENTOS: SERÁ FORMADO UM CÍRCULO, DEPOIS SERÁ PASSADA A UM DOS PARTICIPANTES UMA FRASE, ESTE DEVERÁ PASSAR PARA AQUELE QUE ESTÁ A SUA DIREITA, A MENSAGEM DEVERÁ SER PASSADA ATRAVÉS DO OUVIDO SEM QUE OS DEMAIS SAIBAM QUAL É A FRASE. NO FINAL COMENTAR O QUE ELAS ACHARAM E PERCEBERAM DA DINÂMICA.

OBJETIVOS: LEVAR A UMA MAIOR INTEGRAÇÃO E MOSTRAR A IMPORTÂNCIA DE SE PASSAR SOMENTE O QUE VERDADEIRO E NO FAZ BEM E NÃO PREJUDICA O NOSSO PROXIMO.

SUGESTÃO: AULA DE CODIFICAÇÃO E PLURALIDADE.

“VOCÊ ME AMA?”

MATERIAL: NÃO HÁ.

TEMPO DE DURAÇÃO: 10MIN.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: (-) 15 PESSOAS.

PROCEDIMENTOS: SERÁ PEDIDO PARA UM DOS PARTICIPANTES IR PARA O CENTRO DO CÍRCULO, DEPOIS ELE ESCOLHERÁ UM DOS INTEGRANTES DO GRUPO E PERGUNTARÁ: VOCÊ

ME AMA? E O INTEGRANTE RESPONDERÁ: SIM, E ELE NOVAMENTE PERGUNTARÁ: PORQUE, E O INTEGRANTE DEVERÁ DIZER UMA CARACTERÍSTICA FÍSICA (ROUPA, CABELO, ETC.) QUE ELE OBSERVA NELE E AQUELES DO GRUPO QUE TIVEREM AS MESMAS CARACTERÍSTICAS. DEVERÃO TROCAR DE LUGAR, E QUEM SOBRAR DEVERÁ PROCURAR OUTRO E INICIAR AS PERGUNTAS NOVAMENTE.

OBJETIVOS: INTEGRAR OS JOVENS A O GRUPO.

SUGESTÃO: AULA DE INTEGRAÇÃO.

Brincadeira com bonecos

Material: Colar os rostinhos em cartolina: recortá-las e colá-las em varetas ou pauzinhos de picolé.

Desenvolvimento: Cada criança deve receber dois bonecos. Um triste e um alegre. O evangelizador explica que vai dizer várias frases. Se eles acharem que a frase pronunciada diz a verdade, (levantar o boneco alegre) em caso contrario levantar o boneco triste.

Para variar, pedir a um aluno, de cada vez para que diga uma frase para prosseguir a brincadeira, que será mantida enquanto houver interesse.

Frases:

Música: Obrigado

Obrigado, meu amigo

Obrigado digo sim.

Quando você diz a verdade

Todos ficam alegre assim

(Sorrir)

Carta elogio

Material necessário: Um mural, folhas de papel ofício, caneta ou lápis.

Objetivo: Levar o aluno a aumentar sua auto-estima e admirar o seu próximo.

O professor deve fazer a dinâmica do "amigo oração". Só que, na hora de tirar a pessoa sorteada, o aluno deve colocar na folha o nome da pessoa sorteada, e fazer um elogio. O aluno que está fazendo o elogio no poder se identificar. Logo apos, o professor deve recolher as folhas e levá-las para casa. Dever digitar ou datilografar o que foi escrito pelos alunos e colocar no quadro de avisos na próxima aula!

Eu te amo

objetivo: nos alertar e auxiliar neste trabalho, demonstrando onde, como e com quem devemos nos aprofundar mais em diversos aspectos da afetividade e auto-estima.

Faça um círculo com os evangelizados (crianças, jovens ou adultos) marque o lugar de cada um no próprio chão, ficando inicialmente um evangelizador no

meio deste círculo (pode-se fazer sentados nas cadeiras em círculo - porém dependendo do tamanho das crianças e da empolgação na hora da dinâmica correrem o risco de caírem e machucarem-se - por isso é preferível trabalhar em pé marcando no chão os lugares de cada um com giz) a seguir o evangelizador explica a todos a brincadeira e então dá início a ela:chega diante de um evangelizando e diz :

"fulano" EU TE AMO

e o "fulano" irá perguntar: POR QUÊ?

e evangelizando irá dizer algo que outros também possam para que todos que possam possam trocar de lugar ficando o evangelizador no seu lugar

Ex: PORQUE VOCE ESTÁ DE CAMISA BRANCA e todos aqueles que estão de camisa branca irão trocar de lugar quem sobrar ficará no meio e terá que reiniciar a brincadeira, dizendo a um outro colega "fulano" EU TE AMO e o colega pergunta POR QUÊ? e ele responderá algo tomando o seu lugar e assim por diante.

O ideal é que tenha mais evangelizados e outros que saibam bem a brincadeira para fazer as seguintes colocações que irão auxiliar aos trabalhos :

- POR QUE VC É BONITA. - POR QUE VC É FELIZ / POR QUE VC É ALEGRE / POR QUE VC É BOM / POR QUE VC É INTELIGENTE / POR QUE VC É OBEDIENTE / POR QUE VC É DISCIPLINADO etc.

Procurando sempre observar quem é que está respondendo positivamente, e quem está fixo em seu lugar demonstrando sentimento contrário ao que está sendo colocado.

Podemos observar também aqueles que tem dificuldade de pronunciar "EU TE AMO" dando a ele o tempo necessário para acostumar com a idéia de dizer algo que talvez nunca tenha ouvido e que é difícil para ele de expressar

DINÂMICAS: RÓTULOS

Faixa etária: acima de 10 anos

Objetivo: Estimular e desenvolver a empatia e a aproximação interpessoal.

Participantes: 05 a 07

Preparação:

O educador deve confeccionar um conjunto de etiquetas gomadas para cada grupo. Essas etiquetas devem conter, com letras bem visíveis, as palavras: SOU SURDO(A) - GRITE / SOU PODEROSO(A) - RESPEITE / SOU ENGRAÇADO(A) - RIA / SOU SÁBIO(A) - ADMIRE / SOU PREPOTENTE - TENHA MEDO / SOU ANTIPÁTICO(A) - EVITE / SOU TÍMIDO(A) - AJUDE.

Desenvolvimento:

Formar grupos de 05 a 07 alunos e sugerir que, durante 04 (quatro) ou 05 (cinco) minutos, discutam um tema polêmico qualquer, proposto pelo educador.

Avise que, entretanto, na testa de cada um dos integrantes do grupo será colada uma etiqueta (rótulo) e que o conteúdo da mesma deve ser levado em conta nas discussões, sem que seu possuidor, entretanto, saiba o significado.

Com os rótulos nas testas, o grupo inicia a discussão que torna-se naturalmente inviável. Ao final do tempo, solicitar que os alunos exponham suas conclusões que é, entretanto, impossível. Após essa tentativa, os alunos devem retirar a etiqueta e debater as dificuldades que os muitos rótulos que recebemos impõem as relações mais profundas.

A estratégia permite aprofundar os problemas de comunicação e relacionamento impostos pelos estereótipos e pelos preconceitos.

Dica:

Antes que cada aluno retire sua etiqueta da testa, o educador pode perguntar a ele se sabe qual o rótulo que carrega."

Brincadeiras Populares

☒ QUEIMADA

Duas equipes de crianças. Uma de cada lado. Observa-se a mesma distância no meio do campo, traça-se uma linha, chamada fronteira. A equipe fica distante da fronteira por alguns metros. Atrás do grupo, uma segunda linha é traçada, onde fica o cemitério local, onde vão todos que forem queimados da equipe adversária. Cada equipe possui seu cemitério. Os componentes da primeira equipe chegam a fronteira e atiram a bola na segunda equipe. Se a bola acertar alguma criança da segunda equipe, esta irá para o cemitério da primeira equipe. Se a criança consegue agarrar a bola, ela passa tentando queimar ou para o outro da mesma equipe que se encontra no cemitério. No final, vence a equipe que conseguir queimar todos os adversários ou a equipe tiver menor número de crianças no cemitério. A bola é atirada com a mão.

☒ BENT ALTAS

Com uma bola, o jogador tenta derrubar a casinha (um tripé feito de taquara ou galhos de árvore) do outro. Este, com um taco de madeira, tenta bater na bola e atirá-la para longe. Ganha ponto quem atingir o objeto, derrubando-o ou defendendo a casinha.

Outra variação é tentar chutar a bola com o pé sem tirar o pé de uma base (pedaço de papelão no chão). Se a bola é atirada para longe, seja com o bastão ou com o chute, o adversário tem que tentar buscá-la. Até que este volte, o jogador corre até sua casinha e pisa em sua base marcando um ponto. Volta na sua base e pisa, retorna. Cada vez que pisar na base do adversário e voltar a sua, marca um ponto. Se o adversário voltar com a bola, tem direito a tentar derrubar a casinha jogando a bola com as mãos se ele não estiver em sua base para protegê-la. Conta-se tantos pontos quanto as derrubadas de casinhas ou derrubadas de casinhas e toques com os pés nas bases.

RACHA ou PELADA

A "pelada" pode ser jogada em campos de várzea, praças, ruas de pouco movimento, gramados de jardins públicos, terrenos baldios, praias.

Jogo de bola muito difundido entre crianças e adultos, sem distinção de idade. Qualquer espaço e uma bola é motivo para uma pelada ou racha, versão informal do popular jogo de futebol.

Geralmente os peladeiros vão se reunindo aos poucos e, enquanto esperam a adesão de outros participantes, aproveitam para disputar linha de passe, bobinho, cascudinho, dupla, chute-a-gol. Estes jogadores que antecedem a pelada propriamente dita, são uma forma de atrair novos companheiros e, paralelamente, proporcionar o aquecimento dos jogadores. Reunido o grupo, com número fixo de participantes, mas sempre igual para cada lado, marcam-se as balizas que podem ser improvisadas de várias maneiras: camisetas, chinélos, pedras, pedaços de pau, galhos de árvore.

Dois elementos tiram o par-ou-ímpar e o vencedor começa a escolher seu time. Vão se alternando na escolha até que não sobre mais ninguém ou se atinja um número considerado suficiente. Normalmente, os primeiros a serem escolhidos são os melhores jogadores, ficando para o final ou indo para o gol, aqueles que são considerados ruins na linha-ataque ou na defesa. Quando a pelada se inicia com um número reduzido de peladeiros, à medida que novos elementos se aproximam da beira do campo, vão sendo escolhidos, entrando sempre um de cada lado.

Na pelada as regras do futebol não são respeitadas, isto é, vale tudo. A única exceção é a mão na bola. Esta falta provoca a interrupção da partida. É então cobrada uma penalidade, que poderá ser um pênalti, caso o lance tenha ocorrido dentro da área. Quando jogada na rua ou em praças, freqüentemente não há goleiros, sendo balizas demarcadas em tamanho bastante reduzido para dificultar o gol.

Sem tempo determinado de duração - a não ser quando se combina previamente o número de gols - o jogo se desenvolve até escurecer, com incentivos e apupos dos assistentes e torcedores. Quando não há combinação previa do número de gols da partida, o fim poderá ser determinado pelo primeiro gol feito a partir do momento em que alguém grita: - "Quem fizer o primeiro gol ganha!". A pelada, então, se torna mais animada com os dois times querendo ter a honra de marcar o último gol e, conseqüentemente, saírem vencedores. Fonte: Governo do Estado do Rio de Janeiro - Folclore fluminense, 1982.

CAVALO DE GUERRA

A brincadeira é feita em duplas. Consiste em montar um sobre os ombros do outro, colocando os pés para as costas do mesmo por sob os braços dele, de maneira a ficar bem firme sobre a sua montaria. A outra dupla faz o mesmo e depois de montados pegam-se pela mão direita e puxam-se mutuamente, até derrubar os cavaleiros. Quem conseguir ficar sem cair das costas do parceiro é o vencedor. Essa brincadeira é mais segura quando feita na piscina.

GUERRA

Com giz ou cal, traça-se retângulos ou quadrados nos quatro cantos do salão ou quadra. Um deles ficará vago e constituirá a "prisão". Em cada um dos outros estará um capitão com seus adeptos. As 3 equipes já organizadas virão para o centro, ao sinal dado pelo professor. Cada jogador procurará sempre empurrar os adversários para a "prisão". Basta colocar um dos pés no interior dela para ser considerado "detido". Será vencedor a equipe que, esgotado o prazo, tiver conseguido maior número de jogadores no centro do campo.

BARREIRA

Formam-se duas fileiras que se defrontam, os elementos de cada fileira permanecem lado a lado. Uma das fileiras será a "barreira", os jogadores passam os braços no ombro do companheiro do lado e ficam com as pernas um pouco afastadas, encostando pé com pé no do colega ao lado. A outra fileira será de "empurradores", sendo que os jogadores ficam de mãos dadas.

Dado o sinal de início, os "empurradores" tentam quebrar ou passar através da "barreira", sem largar as mãos. Os elementos da "barreira" tentam impedir a passagem. Depois do tempo determinado, trocam-se os lados.

PEGADOR SÔ LOBO.

Uma criança é escolhida para ser o lobo e se esconde. As demais dão as mãos e caminham em sua direção, enquanto cantam: _ Vamos passear na avenida, enquanto o sô lobo está aí? !

Chegando perto da suposta casa, a criança que está fazendo o papel do sô lobo responde que ele está ocupado, tomando banho, enxugando-se, vestindo-se, com quiser inventar. As crianças se distanciam e depois voltam fazendo a mesma pergunta e recebendo respostas semelhantes. A brincadeira se repete até que, numa dada vez, sô lobo, já pronto, sem responder nada, sai correndo atrás das outras crianças.

A que for pega, passa a ser o sô lobo na próxima vez.

☒ BARRA MANTEIGA

São traçadas no chão, duas linhas paralelas, distantes entre si aproximadamente 15 metros, podem ser as margens de uma quadra, por exemplo. Atrás das linhas, duas equipes de crianças ficam em fileiras, uma de frente para a outra.

Em seguida, é decidido o grupo que dará início ao jogo. Este grupo, por sua vez, escolhe um dos seus componentes, o qual deve deixar a sua fileira adversária, cujos integrantes devem estar com uma das mãos estendidas (palmas para cima) e com os pés preparados para uma possível corrida rápida. Ao chegar, a criança bate com uma das mãos levemente nas palmas de seus adversários, dizendo: _barra manteiga (batendo na mão de cada um). De repente, bate fortemente na mão de um deles e corre em direção à sua fileira, tentando fugir do adversário desafiado que procura alcançá-lo.

Cruzando sua própria linha sem ser tocado, o desafiante está a salvo. Se alcançado, ele deve passar para o outro grupo da criança que o alcançou. Agora, o desafiado anteriormente, é o desafiante diante do grupo contrário. Vencerá o jogo, o grupo que em determinado tempo limitado pelos participantes, obtiver o maior número de prisioneiros.

OBS.: Em algumas regiões, o desafiante, enquanto passa as mãos nas palmas dos demais, declama: "Barra manteiga, na fuça da nega" (repete quantas vezes quiser) e de repente diz: "Minha mãe mandou bater nessa DA-QUI:" Nesse momento é que sairá correndo.

☒ TÚNEL AQUÁTICO

Dividem-se as crianças em duas equipes, distantes, uma da outra, como que três metros dentro da piscina. Os jogadores ficarão separados entre si, pelo espaço de um braço estendido à altura do ombro e com as pernas afastadas lateralmente representando um túnel. Evolução: Dado o sinal de início, os primeiros jogadores, fazendo meia volta, mergulham afim de atravessar o túnel. Terminada a travessia, voltam aos seus lugares, nadando ou esforçando-se para nadar. Aqui chegando, batem na mão estendida do companheiro seguinte, retomando em seguida a posição primitiva. Os segundos jogadores, ao receberem a batida, vão à frente da coluna nadando ou esforçando-se para nadar, mergulham e repetem a ação dos primeiros. E assim sucessivamente. Final: Será considerado vencedor o partido cujo último jogador, depois de ter feito a travessia, levantar em primeiro lugar, a mão direita do companheiro inicial.

☒ CARNIÇA

Consiste num alinhamento de crianças, em rápido deslocamento, uma a uma, pulando sobre as costas dos companheiros parados, curvados, apoiando as mãos nas coxas. Pulada a última carniça, o jogador corre e pára adiante, esperando que os demais saltem sobre ele. É sempre revesado.

☒ REINO DOS SACIS

Num canto do terreno, marca-se o "palácio", onde fica um jogador, o "saci-rei". Os demais "sacis" dispersam-se à vontade pelo campo.

Ao sinal de início, os sacis dirigem-se, pulando num pé só, ao palácio real, para provocar o rei. De repente, este anuncia: "_O rei está zangado!", saindo a perseguí-los, também aos pulos. Ele mesmo conduz ao palácio o primeiro que pega e o nomeia seu "ajudante". A brincadeira recomeça, tal como antes, saindo agora os dois, após novo aviso, em perseguição aos demais e assim por diante. O último apanhado será o novo rei, na repetição do jogo. Ninguém pode apoiar os dois pés no chão, sob pena de ser aprisionado, exceto nos seguintes casos: a) quando o jogador estiver dentro do palácio; b) quando o jogador estiver cansado, devendo, porém, ficar parado num mesmo lugar, ocasião em que poderá ser apanhado. O jogador aprisionado ficará dentro do palácio, até outro ser preso, só então podendo voltar ao lugar onde estava antes.

☒ SOBE - ESCADA.

Os participantes do jogo agrupando-se no início de uma escada de um prédio residencial ou escolar. A disputa começa com um jogo de seleção chamado "já-quem-pô" ou "tesoura corta papel". Quem vencer cada rodada do já-quem-pô, salta para o degrau de cima. Vencerá o jogo quem primeiro alcançar um número determinado de degraus, ou subir e descer os degraus determinados.

Observação: "já-quem-pô" é uma forma de escolha ou seleção como o par ou ímpar, "cara ou coroa", etc. Na sua realização, esconde-se uma das mãos atrás do corpo, e num ritmo compassado pronuncia-se; JÁ-QUEM-PÔ: A expressão "Pô" coincide com a apresentação da mão à frente dos competidores, indicando um dos seguintes sinais: (a) tesoura - punho semi - cerrado, dedos indicador e médio formando uma tesoura; (b) pedra - punho completamente cerrado: e (c) papel - mão completamente aberta. O jogo indica o vencedor seguindo a regra: a pedra quebra a tesoura, a tesoura corta o papel e o papel embrulha a pedra. Se mais de um jogador vencer a rodada, decidem entre si numa jogada especial.

☒ TRAVESSIA DA FLORESTA

Traçar no chão um retângulo bem grande (sendo a floresta). Dentro ficam três participantes que são os pegadores, fora ficam os demais, à vontade. Dado o sinal de início, os jogadores que estão fora tentam cruzar o retângulo, isto é, a "floresta", sem serem pegos. Os três jogadores de dentro tentam pegar os outros "forasteiros" que cruzam a floresta de um lado para o outro. Quem for preso, passa a ajudar os pegadores.

☒ PALHA OU CHUMBO

Dividem-se dois grupos de crianças. Um deles é sorteado para ficar junto a um poste, de cócoras, abraçando o poste e os demais segurando sua cintura e mantendo uma mesma altura.

O primeiro componente do outro grupo, toma distância de cerca de dois metros e sobe nas costas de quem está na coluna junto ao poste. Em seguida sobe outro componente, até que todo o segundo grupo esteja sobre o primeiro. Nesse momento, o grupo de baixo começa a balançar gritando: - PALHA OU CHUMBO?

O jogo terminará quando todos de cima forem derrubados. Invertem-se as posições: quem subiu agora ficará em baixo.

☒ DE RENDER (PIQUE)

As crianças dividem-se em duas turmas. Sorteiam a turma que vai se esconder. Uma turma procura a outra.

☒ CABEÇA PEGA O RABO

Formar colunas de mais ou menos oito elementos, cada um segurando na cintura do companheiro da frente.

O primeiro jogador tenta pegar o último da coluna, que procura se desviar para não ser pego. Se conseguir, o primeiro jogador da coluna troca de lugar com o último.

☒ DANÇA DA COBRA

Formam-se duas equipes iguais, cada qual com quinze crianças pelo menos. Os dois grupos dispõem-se em colunas paralelas, atrás de uma linha de saída, riscada no chão. Os componentes de cada equipe conservam entre si a distância de 1,50m.

Ao sinal de início, o capitão de cada equipe corre atrás, ziguezagueando entre os seus companheiros, tendo o cuidado de passar à frente de cada um. Isto feito, coloca-se atrás da coluna, a 1,50 m do último companheiro. Só então, grita: "_Já!", devendo o segundo grupo fazer o mesmo percurso, que depois há de ser sucessivamente imitado pelo terceiro, quarto etc., até o fim. Se algum jogador deixa de passar entre quaisquer companheiros, a equipe perde um ponto. É desclassificada a equipe que perde três pontos.

A vitória é da equipe que primeiro completar duas vezes seguidas o percurso total, isto é, o capitão volta, pela segunda vez, no início da coluna. Quando a equipe termina o primeiro percurso, o capitão, ao ver-se de novo à frente, grita: "_Outra vez!", cabendo ao último recomençar a dança da cobra, no sentido oposto, isto é, ziguezagueando para a frente.

Erros comuns: deve-se ter autodomínio (para conservar a formação, durante um jogo tão movimentado). Dentre os erros mais freqüentes, convém assinalar, ainda, o do jogador que acaba de correr não se colocando distante do último, transformando a coluna, em pouco tempo, num mero ajuntamento de crianças.

☒ FINCA

Jogo de 2 participantes - Atira-se um estilete (feito de pedaço de madeira e ferro afiado na ponta, ou qualquer coisa pontiagudo como uma chave-de-fenda), no chão em um ponto determinado. O jogo se inicia fazendo-se dois triângulos um de cada lado em barro firme ou areia da praia (de preferência após chuva). Objetivo do jogo é jogar fincando no chão, alternando vezes, tentando dar a volta no triângulo do adversário e voltar ao seu triângulo. Ao fincar no chão, o jogador faz um risco de finco a finco ligando pontos, direcionando as linhas quebradas até que um consiga fechar, ou melhor ligar o seu lance ao ponto de partida.

Observação: não pode fincar em cima da linha do outro ou passar por cima dela.

☒ ROUBA BANDEIRA

As crianças são divididas em dois grupos de igual número. Em cada campo, dividido também em dois, são colocadas duas bandeiras (de cada lado), no fundo dos campos. Cada grupo deve tentar roubar a bandeira do lado oposto, sem ser tocado por qualquer jogador daquele lado. Se for tocado fica preso e como uma estátua, colado no lugar. Os adversários podem salvá-lo, bastando ir até o campo e tocar o companheiro. O lado que tiver, mais meninos presos perde e o outro partido consegue finalmente roubar a bandeira. Vence quem pegar a bandeira primeiro independente se tiver conseguido colar os adversários.

☒ AMARELINHA

Brincam quantas crianças quiserem e cada uma tem sua pedra. Quando não disputam na fórmula de escolha gritam: - Primeira! (será a primeira a começar) n Segunda! Quem falar em segundo lugar será a segunda, assim sucessivamente.

Desenham-se no chão as quadras da amarelinha, começando com o céu, 123456789 e 10 e inferno.

1) joga se a pedra na 1ª quadra, não podendo pular nela. Vai com um pé só nas casas de uma quadra e com os dois pés no chão, na quarta e quinta casa, sétima e oitava, no céu e inferno. 2) Segunda etapa: Chutinho. Vai se chutando a pedra que foi jogada perto, antes da amarelinha, com um pé só - deve começar tudo desde a quadra 1. A pedra não pode bater na risca, se errar passa para outra criança até chegar sua vez novamente. 3) Na terceira etapa, joga-se sem pedra. Com os olhos vendados diz -

queimou? As outras respondem: - Não. Assim casa por casa até sua vez. Também na terceira casa é com um pé só. E os dois pés na 4ª e 5ª casas. 4) Quarta etapa: tirar casa - de costas joga-se a pedra para traz, onde cair, essa Casa será excluída. Risca-se com giz a mesma, podendo pisar nela com os dois pés.

☒ **LÁ VEM O RATO**

As crianças ficam em círculo e uma outra permanece no centro, segurando uma corda (cordel) em cuja extremidade prende-se um peso que será o "rato". Ao início do jogo, a criança do centro deve girar a corda junto aos pés dos participantes que devem pular não deixando que o rato os toque. A criança deve deixar o rato pegá-la, é afastada do jogo. O jogo terminará quando só restar uma criança no círculo, a que será a vencedora.

☒ **CHICOTINHO QUEIMADO**

Uma criança esconde o chicotinho queimado, geralmente uma correia velha ou qualquer objeto escolhido, enquanto as demais tapam os olhos. Quando a criança que esconde acabar diz: _ " chicotinho queimado cavalinho dourado ! " Depois, todas vão procurar o chicotinho. Se uma criança estiver mais distante, a que escondeu o chicotinho dirá que ela está fria. Se mais perto, dirá que está quente. Dirá também que está esquentando ou esfriando conforme a que estiver mais próxima se distancia ou se aproxima do chicotinho queimado. " Estar pelando" é estar muito perto do chicotinho. A criança que achar o chicotinho queimado sairá correndo batendo com ele nas demais (no caso da correia velha). E é ela que irá escondê-lo da próxima vez.

Varição: O chicotinho queimado pode ser feito com massinha. Muito legal ! Todos fecham os olhos e o que vai ficar responsável para esconder, ao invés de esconder vai pegar a massinha e escolher um molde na sala ou qualquer coisa que possa tocar a massinha em cima e ficar com o desenho gravado. Ela diz: _ chicotinho queimado, cavalinho dourado ! E todos vão tentar saber onde é que ela moldou o desenho, ou seja, de onde ela tirou. Quem vencer vai ser o responsável da próxima vez.

☒ **CABRA-CEGA DE RODA**

- Cabra cega?! - Senhor. - De onde vieste? - De traz da serra. - Que trouxeste? - Um saquinho de farinha. - Dá-me um bocadinho/ - Não chega pra mim mais minha velha. As crianças todas tentam beliscar o saquinho de farinha que a cabra-cega, de olhos vendados, no meio da roda, tem em uma das mãos; e ela tenta agarrar as que lhe aproximam. A que se deixa prender, ou tocar, passa a ser cabra-cega e o brinquedo (a brincadeira) recomeça.

☒ **CABRA-CEGA DE RODA**

Os olhos de uma criança é vedado. A brincadeira se dá em um quarto pequeno ou lugar com poucos móveis para que as crianças não se machuquem. A cabra-cega é girada pelas crianças e é dado o sinal para que ela comece a procurar. Quem ela tocar ou agarrar (deve ser combinado) é a próxima cabra-cega.

☒ **CABO DE GUERRA**

(Puxar a corda)

Os partidos alinham-se, com os jogadores uns atrás dos outros, cada grupo segurando uma metade de uma corda dividida igualmente entre ambos. A um dado sinal, começam a puxar a corda. Ganha a equipe que houver conseguido puxar maior parte para seu lado (deve ser colocado um lenço no meio da corda e marcar o centro no chão) ou a maior parte da corda ao cabo de um período de um ou dois minutos.

(Cadeia)

As equipes alinham-se atrás dos seus respectivos chefes, e cada jogador segura pela cintura o que lhe fica em frente. Os dois chefes, que se defrontam, seguram uma vara em posição horizontal, perpendicularmente a uma linha traçada no solo. A um sinal os partidos puxam para traz, tratando cada um de fazer todos os jogadores do lado oposto atravessarem a linha.

Para tornar o jogo mais fácil, pode-se marcar uma segunda linha a 1,50 m (ou menos) de cada lado da linha central, ganhando o grupo que obrigar os outros a passarem essa marca.

(Em fileira)

Este interessante jogo de tração pode dispensar a corda. Na sua mais simples forma, as equipes formam fileiras de cada lado de uma linha traçada no chão. Consiste o jogo em puxar os membros da equipe oposta, fazendo-os atravessar a linha. O jogador que for assim arrastado passará para a equipe dos seus capturadores.

Usando-se uma corda como linha de divisão entre as equipes, os jogadores colocam-se nos seus respectivos lados, com as mãos na corda, puxando os outros por meio dela.

Uma outra variante estipula o uso de varas para cada par de jogadores contrários.

(Guloseima)

Ata-se, no meio de um longo barbante, uma bala, uma ameixa ou qualquer outra guloseima. Cada um dos dois competidores recebe uma extremidade do barbante, que deverá fazer desaparecer rapidamente na boca, no esforço de chegar primeiro à ela. O vencedor poderá comê-la.

☒ **ATA E DESATA (estafeta)**

Uma cadeira (ou estaca) e uma fita colorida para cada equipe. Como para o "Revezamento simples em coluna". Sobre a linha de retorno e bem em frente a cada partido, coloca-se uma cadeira, à qual se

amarra, com um lado frouxo, uma fita.

Semelhante ao do revezamento acima, devendo cada jogador ir até à cadeira, desatar o laço (ou atá-lo, conforme o caso), deixando a fita sobre o assento, antes de voltar para bater na mão do seguinte. A fita é hora atada ou desatada pelos componentes de cada equipe.

Constituem faltas, que acarretam a partida, perda de um ponto, além das indicadas pelo revezamento simples: deixar de atar (ou desatar) a fita; dar um laço que não se mantenha firme, até o jogador seguinte chegar à cadeira.

Variantes:

* A fita, depois de desamarrada, não é deixada na cadeira, mas trazida na mão e entregue ao jogador seguinte.

* Atrás de cada partido e a 3 m do último jogador, fica outra cadeira. Cada criança corre para o lugar onde a fita está amarrada, desata-a e leva-a para o lado oposto, deixando-a presa em outra cadeira.

* Em variante encontrada no Coréia, cada criança tem uma flor de papel, com barbantes dos lados. Ao chegar a sua vez, amarra a flor numa estaca, a qual, findo o jogo, está coberta de flores.

☒ QUEBRAR PANEIA

Quebrar uma panela de barro, cheia de bombons, "chicletes" e pendurada num cordão grosso. Com os olhos tapados e um pau na mão, a criança se movimenta, vagarosamente, para dar pancada na panela de barro até quebrá-la. A criança para quebrar o vaso deve ficar de olhos vendados, tendo o orientado o cuidado de não deixar que ela fique debaixo da panela. Para isso usar um bastão grande.

☒ CADÊ O TOUCINHO QUE ESTAVA AQUI?

Toca-se em cada dedo da criança, dizendo o nome popular de cada um: Mindinho, seu vizinho, pai - de - todos, fura-bolos e mata - piolho. Ou: "Este diz que quer pão, Este diz que não há, Este diz que furtará, Este diz "alto lá", Este diz que Deus dará. Em seguida, pega-se a mão da criança e, com a ponta do indicador pinicando-lhe a palma, pergunta-lhe: - "Cadê o toucinho que estava aqui?" Resposta: - Gato comeu. E o diálogo prossegue: -cadê o gato? -foi pro mato. -cadê o mato? - Fogo queimou. - Cadê o fogo? - Água apagou. - cadê a água? - Boi bebeu. - cadê o boi? - Foi carrear trigo. - Cadê o trigo? - Galinha espalhou - cadê a galinha? - foi botar ovo. - cadê o ovo? - Frade bebeu. - cadê o Frade/ - Foi rezar uma missa - Cadê a missa? Nesse instante, a pessoa, usando os dedos médio e indicador, fará os dois supostos pesinhos que subiram pelo braço, até provocar cócegas debaixo do braço da criança: - "foi por aqui, aqui, aqui...ACHOU!"

VARIACÃO: Pega-se a mão da criança e fala: "Nessa mãozinha havia cinco pintinhos. Pega-se o dedo e diz: - Um saiu por aqui" outro dedo: - "Outro por aqui". E assim por diante. Depois chega galinha, que são os dedos da pessoa ciscando a palma da criança: "- cadê os meus pintinhos, cló, cló, cló? A pessoa vai procurando pelo braço acima, até fazer o resto.

☒ PANELINHA

Esta brincadeira, é uma espécie de concurso de "sisudez". As crianças se espalham à vontade, e uma, que é o "mestre", cantarola:

Fon-fin, fon-fá, Panelinha, panela! Quem ri e falar, Come tudo quanto há... Fechou a rosca.

Com isso ficam todas em silêncio, e procurando fazer as caras mais sérias do mundo, até que uma das crianças, não se agüentando mais, fala ou cai na risada. O "mestre" aponta-lhe um dedo acusador e grita: - Comeu!

A criança apontada retira-se do brinquedo, que se repete desde o início, e assim sucessivamente. A última a se retirar, portanto a que mais tempo se mantém silenciosa, é aclamada vencedora, e será o "mestre", no caso da repetição.

☒ CONTRÁRIO

Uma criança é escolhida no grupo por fórmula de escolha. Ela ordena para as demais: "- Andem para a frente" E elas deverão andar para traz, executando as ordens sempre ao contrário. As crianças que forem errando irão sendo excluídas. A última que ficar será a que irá dar as próximas ordens para que a brincadeira prossiga.

☒ ONDE ESTÁ O CHOCALHO?

Material: Um chocalho, uma venda de pano e lenços de papel

Preparação: As crianças formam uma roda, sendo uma destacada para ir ao centro e ter os olhos vendados.

Para iniciar o jogo, a professora entrega o chocalho, sem fazer ruído, a uma das crianças da roda. esta passa a agitá-lo, enquanto a do centro, guiada apenas por tal som, deve descobrir a colega que tem o chocalho. Se acerta recebe palmas e escolhe um companheiro para substituí-la na repetição do jogo. (No caso de demonstrar dificuldade, a professora, habilmente, procurará ajudá-la, com pistas).

☒ PAR OU ÍMPAR

Regra do jogo: A preliminar par muitos jogos infantis, é tirar o par ou ímpar. Os dois jogadores ou os dois diretores do jogo, ficam à frente, um diz: -Par! , o outro diz:- Ímpar! Ou vice-versa, mantendo a mão direita fechada atrás. Trazem as mãos para a frente com a palma para baixo, simultaneamente,

apresentando um, dois, três, quatro ou cinco dedos, ou nenhum. Somam-se os números. Se a soma é um número par, ganhou o que disse : - "par!". Tem direito a começar o brinquedo ou escolher o primeiro comparsa.

☒ PALITINHOS

A brincadeira consiste em acertar-se o número de pontos que está na mão do adversário, ou dos adversários, somando aos seus. Para isso, cada jogador utiliza-se de 3 palitos, no máximo, podendo em cada partida colocar na mão todos os 3. Caso contrário, jogará com 2, com apenas 1, e ainda poderá sair jogando com a mão vazia, ou seja, zero ponto (sair de lona), deixando os palitos escondidos na outra mão. O jogo começa quando os participantes expõem uma das mãos fechadas, com os palitos, para que cada um dando um palpite adivinhe a quantidade de palitos contidos nas mãos dos adversários juntadas aos da sua. Depois de todos dizerem um número (que equivalerá a soma de todos), pela ordem, abrem a mão, para a soma dos pontos.

☒ MALMEQUER

Quando alguém não tem certeza de que seu amor é correspondido, usa o jogo do Malmequer (Calêndula Arvensis), cujas pétalas brancas e amarelas, são tiradas uma a uma enquanto a pessoa vai dizendo: "mal-me-quer", "bem-me-quer", "mal-me-quer", "bem-me-quer", alternadamente até acabarem-se. A última pétala dirá se seu amado a quer bem ou mal .

Como essa flor é mais comum nos campos, nas cidades é substituída pelas margaridas.

☒ BOCA-DE-FORNO

Escolhem-se uma criança para iniciar a brincadeira, sendo o Mestre e coloca-a ao centro da roda. Ela começa o jogo dizendo os seguinte diálogo:

- Boca de forno? Todos respondem: - Forno!
- Tira bolo? Todos respondem:- Bolo!
- Farão tudo que seu mestre mandar? Todos repetem:- Faremos todos !
- E se não fizer ? Respondem: - Ganharemos bolo !
- Vai ali, vai ali e faz.....

A frase era completada com a ordem de executar uma ação qualquer a certa distância, como: beijar um poste, dar "boa noite" a alguém que estivesse à janela, trazer um objeto.

Os meninos partem em direção ao alvo, cumprem a tarefa proposta pelo Mestre e voltam em disparada, pois o último que chegar leva bolos e fica na espera. Antes de aplicar o bolo o Mestre pergunta: - que tipo de bolo vou dar nesse aqui? E quantos ? E todos dão palpites. Mas o mestre diz a palavra final. Bolos: Os bolos são tapas executados na mão direita do último a chegar com a tarefa. São classificados em:

Anjo: Toca-se levemente

Padre: Bate-se levemente e diz: não cometa mais isto !

Tia: finge que vai bater com força e bate leve.

Mãe: Bate severamente

Pai: bate forte

Capeta: O mais forte !

☒ FOTOGRAFIAS EM COLHER

Nenhum livro de jogos seria completo sem este brinquedo, pois é muito divertido.

Um dos dois jogadores que estão de combinação, sai da sala e, o que fica, tira a fotografia de qualquer pessoa, pondo-lhe uma colher em frente do rosto e conservando-a assim, durante um ou dois segundos. O que está de fora é chamado. Entra na sala, pega a colher, examina-a e diz o nome da pessoa cuja fotografia foi tirada. Os que ignoram o truque ficam admirados, porém o método é simples.

O companheiro que permanece na sala e tira a fotografia, toma a mesma posição e atitude de que se acha a pessoa fotografada. Se esta estiver com as pernas cruzadas ou estiver fumando, o companheiro toma a mesma atitude. Portanto, é preciso comparar a posição do companheiro com a dos que estão brincando, para se saber de quem é a fotografia.

☒ JOGO DA VELHA

Jogo de dois participantes, que se desenvolve sobre um traçado básico, formado por dois pares de linhas verticais cortados por duas horizontais. Os adversários, que alternam nas jogadas, tentam ocupar três casas seguidas em qualquer um dos sentidos. Ganha aquele que primeiro atingir o objetivo.

Diz-se que deu velha quando há empate. As casa são assinaladas com 0 ou X ou então marca-as com pedrinhas, caroços de milho e feijão.

☒ MAMÃE, POSSO IR?

Uma criança é escolhida para ser a mãe e as outras serão filhas. De uma distância é estabelecido o seguinte diálogo: - Mamãe, posso ir? - Pode. - Quantos passos? - Três de elefante. Dá três grandes passos em direção à mãe. Outra criança repete. - Mamãe, posso ir? - Pode. Quantos passos? Dois de

cabrito. Dá dois passos médios em direção à mãe. - Mamãe, posso ir? - Pode. Quantos passos? Quatro de formiga. Quatro passos diminuídos à frente. A primeira das filhas que atingir a mãe assume o posto.

☒ **SERRA, SERRA, SERRADOR.**

Duas crianças se põem de frente e dão as mãos. Depois, ficam balançando os braços, indo e vindo, enquanto falam: - Serra, serra, serrador! Serra o papo do vovô! Quantas tábuas já serrou? Uma delas diz um número e as duas, sem soltarem as mãos, dão um giro completo com os braços, num movimento gracioso. Repetem os giros até completar o número dito por uma das crianças.

Variação: Feita com criança de colo. Coloca-se a criança no colo com as pernas voltadas para as costas de quem está sentado. Segura-se nas mãos da criança e a leva com a cabeça até seus joelhos e retorna-a ao peito, puxando-a dizendo: - serra, serra serrador... quantas tábuas já serrou... é uma, é duas, é três é quatro... e cada vez que diz o número leva a criança até os joelhos. O jogo acaba quando a criança começa a sorrir. Tendo o cuidado para não deixá-la tonta.

☒ **QUANTOS DEDOS?**

Este jogo começa do mesmo modo que o Pedra, papel, tesoura, com a diferença de que, quando se conta "três" os jogadores avaliam o número de dedos abertos. Mostram as mãos, com alguns dedos fechados e outros esticados. O jogador que acerta o número dos dedos esticados ou o que mais se aproxima, ganha um ponto. Cinco pontos decidem o jogo.

Variação: adedanha, quando se diz: -já ! Todos colocam os dedos e conta-se dizendo os dedos de acordo com a ordem das letras. a,b,c, d.....z - para escolher a letra de algum brinquedo ou nome de quem vai começar.

TEMAS PARA FESTAS

☒ **Festa da PAZ MUNDIAL:** Cada convidado deve caracterizar um país, trazendo consigo seus costumes e crenças. Na festa cada um deve tentar trocar idéias sobre o país escolhido pelo outro e durante a festa todos devem participar de danças folclóricas que devem ser ensinadas na festa para todo o grupo. As comidas devem ser de vários países também.

☒ **Festa do TUDO ao AVESSO:** Todos os participantes devem vir para a festa com as roupas do avesso.

☒ **Festa do SEXO OPOSTO:** Os convidados devem vir vestidos do sexo oposto e agir como tal durante a festa.

☒ **Festa do BIGODE:** Qualquer coisa é válido, deixe crescer, cole ou desenhe um, mas todos os participantes têm de comparecer de bigode - Sem Bigode não entra !

☒ **Festa NACIONAL :** Todos devem comparecer a festa vestindo roupas contendo as cores da bandeira do Brasil ou que tenha a bandeira desenhada - O que vale é o patriotismo !

☒ **Festa do ENGOMADINHO:** Todos os participantes devem vir com suas roupas bem passadas, engomadas com vincos e sem qualquer amasso. Deve haver um concurso para decidir o mais engomadinho.

☒ **Festa dos ANOS 70:** Todos devem vir vestidos de Hippies , tudo paz e amor.

☒ **Festa da ROUPA ÍNTIMA:** Todos devem vir vestindo a roupa íntima por cima da roupa convencional . (exemplo: como Batman e Robin - cuecas sobre as calças)

☒ **Festa do FILME:** Deve ser escolhido um filme marcante e todos devem vir fantasiados com modelos imitando os personagens.

☒ **Festa do ALFABETO:** Escolha uma letra e o participante deve vir fantasiado com algum personagem ou coisa que comece com aquela letra.

☒ **Festa das PLUMAS e LANTEJOLAS:** todos devem vir vestidos com fantasias criadas com plumas e penas - concurso.

☒ **Festa do SAFARI :** Todos devem entrar vestidos com roupas e objetos que seriam usados em um safari.

☒ **Festa do VINHO E DO QUEIJO:** Cada um deve trazer ora um ou outro.

☒ **Festa do JAMES BOND:** Todos devem tentar caracterizar com suas fantasias o personagem ou os personagens envolvidos nas tramas.

☒ **Festa da BRILHANTINA:** A festa dos anos 60, meninas com vestidos de bolinha e laços de fitas e rapazes de couro e brilhantina...Twist nas pistas e danças à dois.

☒ **Festa dos ANOS 80:** A festa do Dancing Days - vale tudo! Meias brilhantes muito brilho!

☒ **Festa BEACH:** Todos devem vir vestidos com roupas características de praia . Shorts, camisetas, bikinis, tudinho pronto para cair na piscina ao cair da noite ... bebidas de verão !

☒ **Festa da GRAVATA DE BOLINHA:** Inclusive mulheres devem aparecer com elas !

☒ **Festa LATINA:** Tudo envolvido em salsa, merengue, tango... é o que vai rolar.. babados, cores, chapéus e rosas..

☒ **Festa da MEIA VERDE:** Se não estiver vestindo um par delas não entra!

☒ **Festa do SERTANEJO:** Bota, chapéu.. camisa e calça jeans .. Só vai rolar Zezé de Camargo... Milionário e José Rico.. etc...

☒ **Festa de HOLLYWOOD:** Boa desculpa pra vestir-se igualzinho ao seu ídolo.

☒ **Festa ANIMAL :** escolha seu animal e compareça... seja você mesmo !

☒ **Festa do ANJO E DO DIABO:** Escolha o seu e venha para a festa.

☒ **Festa do CHAPÉU MALUCO:** boné, chapéu de pena, plástico, palha, lã.. não importa, venha com o seu chapéu e participe de um concurso. (ex: o mais bonito, o mais engraçado, etc...)Vale criação. E no final fazemos um concurso.

☒ **Festa do ÓCULOS MALUCO:** cada um vem a festa com um óculos maluco. Vale criação. E no final fazemos um concurso.

☒ **Festa das MÁSCARAS:** faça a sua e venha mascarado !

☒ **Festa FAMÍLIA BUSCAPÉ:** vale tudo pra ficar bem jeca e pegar o fogo!

☒ **Festa UFO:** Somente formas de Aliens são permitidos na festa: _ ET phone Home !

☒ **Festa do RICO E POBRE:** Escolha o seu e venha à caráter ! Roubar o Rico para ajudar o Pobre? Só pagando pra ver...

☒ **Festa DAS CAVERNAS:** Agarre sua clava, despenteie os cabelos, use peles, farrapos, ossos de animais... e se prepare para comer com as próprias mãos !! IABADABADUUUUUUUUU!

☒ **Festa das GANGSTERS:** Peque a sua galera, escolha um estilo e venha enturmado...vale funk, meninos de rua, hippy, punks, etc...

☒ **Festa HALLOWEEN (festa das bruxas):** Tudo que é de horror... Espante os Maus espíritos
!!!uuuuuuuuuu

☒ **Festa dos COWBOYS E ÍNDIOS:** você vai precisar de bastante espaço e muita natureza para esta festa que cabe fogueira e muita música e dança! (Neste tipo de festa tenha já coreografias pré-estabelecidas para que todos possam aprender juntos).

☒ **Festa do RABO:** Se não vier com um rabo não entra... vale a criatividade !

☒ **Festa ÁRABE:** Dança do ventre, califas e odaliscas... muitos véus e pandeiros. Comida da melhor qualidade !!

☒ **Festa do ARCO-ÍRIS:** Escolha a cor de seus convidados. Eles são proibidos de usarem as outras cores, nem mesmo um detalhe pode passar despercebido !

☒ **Festa da Cor:** O aniversariante deverá mencionar nos convites que os convidados deverão comparecer com alguma coisa da cor que ele escolheu como tema. Ex: cor laranja. Os convidados deverão usar qualquer coisa na cor laranja, podendo ser uma peruca, uma fita no cabelo, uma roupa, sapato, enfim, o que os convidados quiserem, desde que laranja. Sugestão: Renata Galeano.

☒ **Festa dos BARANGOS:** Não importa quão fora de moda você esteja, basta ser barango... Outra sugestão de **Flávia:** Festa do Ridículo - Os convidados vão vestido da pior maneira possível e sem combinar nada com nada. Tipo saia de bolinha e blusa xadrez, com meia de bichinho, etc... Vale caprichar também na maquiagem e nos acessórios. Concurso do mais feio com direito a desfile.

☒ **Festa BREGA:** Discos de cantores antigos e novos, de vinil e é claro...pela parede. Vestem-se com roupas fora de moda, perucas, é muito divertido. Flores de plástico, papel, rapadura, jaca, carne louca, pão com salsicha, dá pra caprichar e fica uma delícia. Decoramos com galinha de plástico, bandejas de 1,99, aliás estas lojas são o must para este tipo de festa.
Contribuição: Catia Garcia - artista plástica - Alphaville - SP **NOVO**

☒ **Festa à FANTASIA:** Deixe a imaginação de seus convidados voar...

☒ **Festa do CIRCO:** Escolha ser aquele que sempre desejou no Circo. Cada convidado deve preparar seu próprio número individual ou de grupo.

☒ **Festa do CASSINO:** Nesta festa seus convidados poderão apostar e jogar diversos jogos. O prêmio é moeda corrente... você decide !!! (Dentre os jogos podem ser acrescentados jogos de rua, brincadeiras de criança e de tabuleiro).

☒ **Festa HAVAIANA:** Lual, colares de flores, mini-saias, ula-ula, surf... tropical.. frutas...Linda festa !
Características principais do lual:
- deve ser feito em dia de lua cheia e de preferência no verão;
- se possível ao som de roda de violão, pandeiros e atabaques;
- roupas floridas, mini-saias, bustiês, camisões floridos, colares e corôas de flores, muitas flores, palmeiras enfeitadas, coqueiros, tochas acesas;
- drinks tropicais com enfeites de frutas, muitas frutas e alimentos naturais;
- danças típicas em volta de uma fogueira como o ula-ula, no escuro e perto de água (piscina, mar ou lago);
e por aí vai...

☒ **Festa do ROCK AND ROLL:** Sem cabeleiras, caveiras e tudo mais não entra !... Rock a noite toda ! Não se esqueça de convidar os vizinhos..hehehe

☒ **Festa PUNK:** Roupas negras, cabelos espetados, alfinetes e brincos pra todo lado...

☒ **Festa do KARAOKÊ:** Teste o dom artístico de seus amigos e faça campeonatos valendo prêmios... Cobre um mínimo de consumação para participar da festa.

☒ **Festa CHINESA:** O passaporte é se parecer com orientais...E aproveite pra comer a noite toda de palitinho.

☒ **Festa do MÁGICO:** cada convidado deve trazer um truque para apresentar... não vale denunciar durante o espetáculo. Quem fizer o número mais interessante ganha um prêmio.

☒ **Festa do PIJAMA:** Prontos pra dormir ! Eh eh.. calma lá.. a festa só tá começando... todos devem vestir suas pantufas, pijamas e camisolas comportadas.
Em épocas de inverno estas festas são uma ótima pedida e os convidados podem tomar pratos quentes como sopas, chás e chocolates quentes, pipocas, assistindo um bom telão e filmes do momento, jogando cartas e lendo histórias. Mas nada como uma boa pista de dança pra espantar o sono ! Vale até apagar as luzes e ter todos circulando com suas lanternas pela casa...

☒ **Festa SER CRIANÇAS DE NOVO:** Escolha uma idade e faça uma festa onde todos devem vir caracterizados, inclusive encenando comportamentos idênticos. Ex: vestir fraudas, chupar bico, chorar, etc...

☒ **Festa do TICUTIM QUEIMADO CAVALIM DOURADO:** esta festa pode ser dada em chás-de-panela ou aniversários. A pessoa homenageada deve ter uma lista de coisas que deve conseguir achar pela casa. No caso da noiva deve achar seus próprios presentes pela casa, escritos em pequenos papéis colados e escondidos e cada um que achar tem direito a ganhá-lo das mãos do convidado que trouxe o presente.

☒ **Festa da TRANSFORMAÇÃO:** (Especial para adolescentes Mulheres) - Todos os convidados devem comparecer cientes que podem ser modificadas. Todos devem trazer consigo maquiagens, perucas, roupas, etc... O dono da festa convida um consultor de beleza como um cabeleireiro e maquiador. Ao sinal todas devem se modificar o quanto puderem com auxílio ou não dos profissionais. É válido mudanças radicais, como corte de cabelo, mudança de cor e pinturas na pele e unhas. Ao final deve haver o desfile e podem ser premiadas quanto a originalidade, beleza e maior mudança. Boa festa para filmagens e fotos.

☒ **Festa dos TALENTOS:** Tenha em seu convite um aviso de que os convidados devem trazer um show para apresentarem na festa, ou seja, cada convidado ou grupo deve inventar um show, seja representação, tocar ou cantar músicas, mímicas, teatro, etc... Cada convidado deve assumir seus próprios talentos.

☒ **Festa da ESTÓRIA (PODE SER POEMA):** todos os convidados devem estar reunidos no auge da festa. Um painel é colocado à frente dos convidados com uma frase inicial. Cada convidado deve levantar e colocar sua frase no painel continuando a frase dando sentido. Será concluída uma estória que deverá ser encenada por todos.

☒ **Festa do B-I-N-G-O Aquático:** Colocamos as cartelas em sacos de plástico com zíper e apoiamos em pranchas de natação! A cada número chamado apoiamos as pranchas na borda e executamos um movimento com o número correspondente de hidroginástica (números grandes tipo 99 somamos (9+9) e quem completar a cartela toda ao final ganha prêmios!!

☒ **Festa DO BRASIL OU COPA:** Azul, verde, amarelo e branco. Os alunos (se for para algum tipo de aula/participantes são encorajados a usar roupas durante a semana da independência ou mês da copa e decoramos o espaço com bandeirinhas e tudo que tiver direito para caracterizar o brasil.

☒ **Festa DA MÚSICA PREFERIDA: (pode ser dada em algum tipo de aula ou festa). Cada participante traz sua música preferida e tais músicas são tocadas, seja uma pequena introdução ou inteira durante a aula ou festa.**

☒ **Festa DO BATOM:** todos os convidados devem comparecer usando batom de cor, os que não tiverem não entram, inclusive os homens - Devem ser batons coloridos. Contribuição: Kleiton - BH/MG

☒ **Festa DO CABELO COLORIDO:** todos os convidados devem comparecer com o cabelo colorido com tinta própria para este fim, quem estiver com o cabelo normal não entra.. Contribuição: Kleiton - BH/MG

☒ **Festa DO TÊNIS:** Todos os convidados só poderão participar da festa se vierem calçados com tênis. A roupa deverá ser toda esportiva, onde durante a festa haverá jogos recreativos e brincadeiras para todos participarem. Obs: Fica muito interessante se a festa for ao ar livre e com espaço para trabalhar também com estafetas, mas também funciona em um salão de festas, dependendo das atividades que serão planejadas. Contribuição: Cristiane Maria de Sousa Oliveira - Pará/Brasil

☒ **Festa da PANTUFA:** Os convidados deverão comparecer com pantufas com bichinhos. Para ficar mais engraçado podemos exigir que o convidados compareçam de pijama e bichinho de pelúcia no colo. Contribuição: Catia Tubino da Rocha -Rio Grande

☒ **Festa do MENDIGO:** Os convidados deverão comparecer maltrapilhos Imitandos mendigos. Contribuição: Catia Tubino da Rocha -Rio Grande

☒ **Noite do COLAR:** homens entram pagando entrada e adquirindo um colar para presentear a uma dama da festa, as damas não pagam entradas mas terão que conquistar o colar para sair, não conquistando pagarão suas saídas. Contribuição: Washington Luiz Campos - BH/MG

☒ **Festa JUNINA AO CONTRÁRIO:** homens devem vestir-se de mulher e as mulheres de homem.

Cada um deve assumir seu papel inclusive nos passos da quadrilha. Mulheres dançam como cavalheiros e os homens fazem os passos das damas. Obs: Esse tipo de festa é bem engraçado porque na hora de se chamar certos passos como: _cavalheiro pega a dama, acontece de dar a maior confusão fazendo com que a festa fique bem animada ! Contribuição: Marcos Demir - BH

☒ **Festa dos MOTIVOS:** deve ser feito um mural onde todos os convidados devem escrever qual o motivo pelo qual ele vai festejar pode ser um motivo bom ou pode ser um motivo de raiva, desconsolo e assim vai, no final é muito divertido ler os motivos com a atenção de todos os convidados. Contribuição: Risianey Fonseca Prudente - Aracaju-Sergipe

☒ **Festa da PORCA e do PARAFUSO:** Nesta festa, na entrada os homens recebem um parafuso e as mulheres uma porca. O objetivo da brincadeira é encontrar o par que encaixa. É muito divertido, e paqueras podem começar aí.

Contribuição: Lidiane - Brasil

CDOF: sugerimos que os modelos de pares de porcas e parafusos sejam diferentes para facilitar e motivar a procura.

Variação sugestão: Tiago Capelozzi Pupim - Todos recebem uma porca e um parafuso na entrada da festa de vários tipos e tamanhos, mais apenas uma porca e um parafuso se encaixam, e a pessoa que encontrar seu par ganha um prêmio.

☒ **Festa do CADEADO:** Todas as meninas ganham um cadeado assim que entram na festa.

Conseqüentemente, os meninos que forem entrando, ganham uma chave. Aí cada um procura seu par equivalente. A festa vira uma festa mesmo !

Contribuição: Fernanda Regina Xineider - ourinhos - SP

☒ **Festa do SINAL VERDE:** Todos os que entram na festa recebem pulseiras das cores correspondentes ao seu "estado civil" livre = pulseira verde / enrolado(a) = pulseira amarela/ comprometido(a) pulseira vermelha... (O que vale é a brincadeira). Um super abraço!!!

Contribuição: Fernanda Regina Xineider - Ourinhos - SP

☒ **Festa do CHÁ-DE-BEBÊ:** Propomos algumas brincadeiras interessantes para divertir os convidados:

1 - Brincadeira do barbante: Todos os convidados devem cortar um barbante (ou papel higiênico) com o exato comprimento que acham que seria a circunferência da barriga da mamãe (na altura do umbigo). E quem acertar, ou aproximar mais ganha um brinde ou algo interessante. CDOF

2 - Brincadeira da fotografia: Todos os participantes devem ser avisados para trazer uma foto de si quando tinha 1 ano ou de bebê. Durante a festa todas as fotos são embaralhadas e a mamãe deve tentar adivinhar quem é quem . Se ela erra vai pagando "mico" ou prendas de cada um. CDOF

3 - A brincadeira mais tradicional dos chás-de-bebê é aquela em que antes de abrir os presentes ela tenta adivinhar o que é. Sacode, aperta, vira, desvira e arrisca um palpite. Para incrementar um pouquinho esse jogo as convidadas podem escrever um bilhetinho no presente sem assinar. Através das mensagens a gestante tem que descobrir quem deu cada presente. Se errar, a amiga que presenteou pode dar uma "prenda" pra ela. Ex: As amigas podem pedir para ela trocar a fralda de uma boneca, cantar uma canção de ninar ou imitar personagens de desenhos e filmes infantis. Algumas pessoas também costumam desenhar um bebê com batom na barriga da grávida. A cada erro nos chutes dos presentes mais uma parte do corpinho é desenhada. Fonte: guiadobebe.uol.com.br

4- Para ter uma linda recordação do chá, uma idéia legal é espalhar pela festa cartolinas, lápis e canetas coloridas para que todos possam deixar recados e desenhos para o bebê que está chegando.

Fonte: guiadobebe.uol.com.br

5 - Esse jogo é como o da "batata quente", uma caixa contendo um fraldão com alfinete (de bebê) com flores enfeitadas, bem exagerado, é embrulhado com muitos papeis. E ao sinal de música todos devem passar a caixa. Quando a música parar a pessoa que ficar com a caixa tira um papel. Esse jogo é bem engraçado e como os participantes são avisados sobre o conteúdo ninguém quer ficar com ele no final. Quem abrir o último embrulho da caixa deve usar a fralda pelo resto da festa. É muito animado !

6 - Baby Bingo -pegue um pedaço de papel e divida em 9 quadrados, o quadrado do meio deve estar escrito bebê, tire Xerox e dê para cada participante da festa. Dê para cada participante uma caneta. Cada um deve escrever antes da mamãe abrir os presentes em cada quadrado o que ela vai receber de presente primeiro (específico). A cada abertura de presente que coincidir com a cartela do participante ele deve colocar um x. Ganha o bingo quem encher a cartela primeiro ou se tiver difícil, pode ser combinado uma carreira. O ganhador deve gritar baby bingo. E ganha algum prêmio.

☒ **Festa do DISCO DE VINIL:** Convida todos os participantes que desejam ir á festa para levarem seus discos de vinil e além disso irem fantasiados ou usando roupas de determinada época. Porém, o dj não pode soltar nada de cd, somente os discos de vinil (bolachões) é que serão ouvidos. Aparece cada coisa !!!!!!!

Contribuição: Claudemir Gomes - Sinop - MT

☒ **Festa da PAZ:** Minha sugestão é da FESTA DA PAZ, todos devem ir de branco.... poderá ser servido

bombas de chocolate com a mensagem, "Aqui, bomba só se for de chocolate"... pode-se também colocar um tecido branco bem grande na entrada, pode se TNT, e uma caneta para os convidados deixarem uma mensagem de Paz...

Contribuição: Zenilda Aurelio Marcondes - SP

☒ **Festa dos 30 (ou 40):** Sugiro uma festa dos trinta ou quarenta onde só possam participar pessoas que tenham 30 a 39 anos e que tenha um tema: trinta solteiros ou quarenta descasados (40-49).

Contribuição: Margareth Mai - Serra - ES -

☒ **Festa Indiana:** deve-se decorar o local da festa com deuses e deusas da cultura indiana e os convidados deverão ir trajados com roupas que imitem tal cultura o som também deve ser de músicas indianas...

Contribuição: Priscylla Gomes - Montes Claros - MG

☒ **Festa do Vilão e do Mocinho:** as pessoas devem ir fantasiadas de algum vilão (pode ser de desenho animado) ou mocinho. Contribuição: Natália - Porto Velho RO

☒ **Festa do "Apertadinho":** as chopp ou cerveja liberado, até o primeiro(a) ir ao banheiro.

Contribuição: Washington Luiz Campos - BH - MG

☒ **Festa da Pizza (pizza fest):** na festa só são servidas pizzas de variados sabores. Tem que ter catchup, mostarda, maionese em todas as mesas. Refrigerantes. O bolo pode ser no formato de pizza onde ingredientes, doces, substituem os de uma pizza. Ex. calabresa=goiabada, gordurinha da calabresa=jujuba branca, azeitona=bolinha de amendoim, catchup=geléia de morango, gueijo muzzarela=chocolate branco, orégano=erva doce, tomate=jujuba vermelha.

Contribuição: Paulo César Silva Souza - Salvador - BA

☒ **Festa do Não:** Todos os convidados recebem 5 elásticos e colocam no braço. Quem conseguir fazer a outra pessoa falar a palavra 'não' pode pegar um de seus elásticos! No final a pessoa que tiver mais elásticos pode ganhar um prêmio. E as pessoas que nao tiverem mais nenhum devem pagar um mico.

Contribuição: Henrique Soares - São Paulo

☒ **Festa do cabaré: Tudo ao estilo "Moulin Rouge".** Vale tocar um tango ou músicas para dançar sensualmente, enfeitar tudo com muitas cores vermelhas, as meninas podem caprichar na maquiagem com batons bem vermelhos, cabelos de época, pinta perto da boca e carregar aqueles chicotinhos para torturar os meninos. E ainda pode colocar a música "Lady Marmalade" de Christina Aguilera como tema para a noite (já que a música é a oficial do filme Moulin Rouge).

Contribuição: Kênia Anunciação- Belo Horizonte/MG.

☒ **Festa do Putz Putz:** Definição de Putz Putz (batida da música eletrônica - é como a gente se refere à dance music). Uma noite dançante com bastante música mas só pode rolar dance music, música eletrônica, underground... Como se fosse uma boate. Mas tem que ter jogo de luz, globo no teto do salão, fumacinha na pista, pouca iluminação pra destacar o jogo de luz e, é claro, o DJ. Pode ainda ter umas bebidas legais com guarda-chuva no copo, pulseirinhas de neon, anéis com pisca, óculos escuros... Pra uma festa assim é fácil soltar a imaginação.

Contribuição: Kênia Anunciação- - Belo Horizonte/MG.

☒ **Festa Maluca:** Todos tem que ir fantasiados o mais maluco possível, do tipo saiu do hospício.

Contribuição: Giovanna Rodrigues Pérez - Governador Valadares/MG

☒ **Festa Micareta:** Cria-se um Abadá e só vai rolar música baiana a noite toda.

Contribuição: Giovanna Rodrigues Pérez - Governador Valadares/MG

☒ **Festa da Internet :** Todos devem ter se conhecido pela Internet.

Contribuição: Giovanna Rodrigues Pérez - Governador Valadares/MG

☒ **Festa dois em um:** Cada um deve ir metade de um jeito, metade de outro

Ex: Metade do corpo de verde, metade de laranja, metade homem, metade mulher, metade pijama, metade punk, etc

Contribuição: Vinícius - Belo Horizonte/MG

☒ **Festa do Cheguei:** - É a festa onde todos devem usar roupas com cores bastante chamativas, tipo rosa - choque, laranja, verde -cana ou até mesmo criar algo 'cheguei'.

Contribuição: Dielma barbosa - Salvador /BA

☒ **Festa "Bubbles and Perls"** (bolhas e pérolas): tudo na festa é formato de bolas de sabão, bolas, pérolas e tudo redondo...

Contribuição: festa sugerida no big brother - rede globo

☒ **Festa do Esquisitos** - Todos devem comparecer com fantasias bem esquisitas, utilizando materiais diversos como palhas, borracha, tecido, papel, tampas de garrafa e o que mais a criatividade permitir. Durante a festa rola um desfile para premiar a fantasia mais 'esquisita'. É muito divertido.

Contribuição: Ellen Nobre - Manaus AM

☒ **Festa do Cabelo Doido** - cada um vai com um penteado bem legal e diferente, vale perucas e tudo mais, o cabelo mais doido ganha um prêmio. Não fui eu quem inventou, teve uma festa assim na minha cidade.

Contribuição: Alessandra - Ribeirão das Neves - MG

☒ **Festa do Igualzinho (dos Gêmeos)**- cada um deve comparecer igualzinho a um convidado...roupas, cabelo, até aparência vale...vale premiação pra dupla de igualzinho mais igualzinho!

Contribuição: Fernanda - Sombrio - SC

☒ **Festa do preto e branco** - Todos fantasiados com roupas PB. A festa terá luz negra pra que o branco fico reflexivo. SHOWWWW.

Contribuição: Ana - Curitiba - Paraná