

PREFEITURA MUNICIPAL DE SANTOS
Estância Balnearia
Secretaria de Educação - Departamento Pedagógico
Professores de Educação Física

Coordenação: Prof. Ivens Paiva e Profª Rita de Cássia Nascimento

Formação - ano 2006



DINÂMICAS DE GRUPO

<i>TÍTULO</i>	<i>PÁG</i>
001- 5 Bolas	02
002- A Escolha de um Astronauta.....	02
003- A Peça Que Faltava.....	04
004- Apresentação	04
005- Basquetinho	05
006- Bunker	06
007- Bola no Círculo	07
008- Caindo o Papel	08
009- Cesta de Frutas	08
010- Caminhando entre Obstáculos	10
011- Consenso	11
012- Dinâmica da Carruagem	11
013- Dominó de todos nós	12
014- Emoções	13
015- Fábrica de Sulfito	14
016- Grupos de Consenso	16
017- Imitação	17
018- Jogando Objetos Fora	17
019- Jogo das Armas	18
020- Jogo das Letras	18
021- Jogo do Bicho	19
022- Medo de Desafios	19
023- Nó	20
024- Nomes e Adjetivos	20
025- O Nome	21
026- Oito Papéis	22
027- Passeio às Cegas	22
028- Prédio do Ciúme	23
029- Presente Surpresa	24
030- Problemas	26
031- Quem falta?	27
032- Técnica do Jornal	27
033- Troca de Bastões	28
034- Troca de Palavras	28
035- Um Grande Desafio	29
036- Vou viajar	33
037- Venda Simulada	34
038- O Alienígena de Tênis	34
039- Perguntas e Respostas	35
040- Passeio às Cegas	36
041- Redação em corrente	36
042- Vermelho e Verde	37

(001) 5 Bolas

Categorias: comunicação / cooperação / união

Objetivos: trabalho em equipe e avaliação de processos focando em resultados.

Nº de Participantes: não há limites

Material: 5 bolas.

Desenrolar: o facilitador solicita que o grupo fique em círculo, contando quantos são os participantes.

Regras:

- A bola inicia-se na contagem 1 e deve sair do jogo no número referente à quantidade de participantes (por exemplo, 38).
- A bola deve fazer esse caminho (1 ao 38), passando na mão de todos.
- A bola não pode ser passada em ponte aérea, devendo ser passada com, no mínimo, duas pessoas de distância no círculo; se a bola cair no chão, deve voltar na contagem 1.
- Serão colocadas no jogo 5 bolas e poderão existir várias bolas passando ao mesmo tempo.
- O facilitador é quem coloca as bolas no jogo; O tempo para a realização da tarefa dada pelo facilitador vai de um minuto e meio dois minutos e meio, dependendo do tamanho da equipe.
- São dados 20 minutos para que as pessoas possam se planejar, antes do início do desafio.

Nota: No momento do CAV (Ciclo de Aprendizagem Vivencial) ou processamento da vivência, pode-se avaliar a equipe em três aspectos:
resultado / comprometimento / processo

Possíveis temas a discutir:

- Passar e receber a bola (informação – comunicação).
- Saber ouvir e fazer-se entender. Planejamento eficaz X planejamento ineficaz.
- Estratégia compartilhada.
- Importância de se ter foco individual, mas uma visão sistêmica para a aquisição de resultados.

Dinâmica enviada por: Ana Lucia Pieri

(002) A Escolha de um Astronauta

Categorias: resolução de problemas e tomada de decisão

Objetivos: este teste foi adaptado de um teste utilizado pela NASA para avaliar a capacidade de superação de seus potenciais candidatos a astronautas em situações difíceis e inusitadas.

Nº de Participantes: não há limites

Material: cópia do texto e caneta para cada participante.

Desenrolar: o facilitador entrega a cada participante uma folha do texto abaixo e uma caneta. Individualmente os participantes tentarão resolver o que se pede no texto:

“Você está em um vôo de aproximadamente 5 horas de duração. Sai do ponto de partida às 9h da manhã. No meio do caminho o piloto anuncia que desviou da rota aproximadamente 150 Km e que está em sérias dificuldades”.

Em seguida o avião cai em um deserto e todos os tripulantes morrem. Somente os cem passageiros sobrevivem. Ao olhar do alto, o avião se confunde com a areia do deserto.

Sua missão é salvar todos os passageiros. No avião, todo quebrado, você encontra os seguintes utensílios:

3 bússolas	100 garrafas de água
100 óculos escuros	100 pacotes de sal
30 canivetes suíços	1 grande lona cor da areia
50 cobertores	1 espelho de maquiagem
2 mapas da região	100 latas de comida

Descreva em poucas palavras a sua estratégia de ação para salvar a todos. Enumere em ordem decrescente de prioridade os objetos acima relatados que serão utilizados nesta missão de salvamento, sendo o nº 1 o mais importante e o nº 10 o menos importante.

Resposta: em termos aéreos, 150 Km representa apenas poucos minutos. Em pouco tempo o avião será encontrado.

Rapidamente será sentida a falta do avião. No máximo, em 5 horas, que era o tempo previsto para o vôo, as buscas começarão.

A estratégia é: manter todos juntos, próximos do avião, e aguardar o socorro.

É fundamental:

- estar preparado e orientar o resgate;
- manter-se vivo;
- manter a sobrevivência por um período maior, se for necessário.

O quadro a seguir estabelece a utilidade de cada um dos objetos para esta situação específica:

1. Óculos - Sem utilidade prática. Se fosse na neve ele protegeria a visão
2. Bússola - Idem, já que todos devem permanecer nas proximidades do avião.
3. Sal - Extremamente prejudicial à saúde, sal e sol é uma mistura explosiva.
4. Canivete - Sem utilidade aparente.
5. Água - Útil, mas o ser humano sobrevive alguns poucos dias sem ela.
6. Cobertor - À noite no deserto o frio facilmente atinge a temperatura abaixo de zero
7. Lona - Útil para proteger do sol escaldante do dia
8. Espelho - Extremamente útil para dar sinal em caso de aproximação de socorro
9. Comida - Útil, mas disponível uma vez que o socorro deverá chegar em breve.
10. Mapa - Desnecessário, uma vez que todos deverão permanecer juntos aguardando o socorro.

Assim, a ordem mais ou menos correta é:

1. Espelho	6. Canivete
2. Lona	7. Óculos
3. Cobertor	8. Bússola
4. Água	9. Mapa
5. Comida	10. Sal

Para verificar a sua performance, calcule o seu desvio, fazendo a diferença absoluta das suas respostas com a referência da tabela acima.

Dinâmica enviada por: Adilson Machado

(003) A Peça Que Faltava

Categorias: comunicação / cooperação / gestão de tempo / união

Objetivos: observar o trabalho em equipe, comunicação, liderança e comportamento sob pressão.

Nº de Participantes: até 25 participantes

Material: 8 quebra cabeças de 20 peças cada, 1 envelope para cada participante contendo peças variadas e misturadas dos 8 quebra-cabeças, cartaz informando as regras do jogo.

Desenrolar: o facilitador expõe ao grupo:

“Vocês vão receber um envelope contendo peças de alguns quebra-cabeças que só deverá ser aberto quando for sinalizado o início do jogo”.

A tarefa será montar os quebra-cabeças. O trabalho é em equipe e não individual.

Regras do Jogo:

- Todos deverão trabalhar em silêncio total (não será permitida a comunicação verbal).
- As peças que você não quiser poderão ser passadas somente para seu companheiro da direita.
- Você não pode tomar peças, apenas ceder as que você não quiser.

Fase I

Não informar o tempo (15 minutos).

Pode-se dar dicas: algumas pessoas estão segurando peças e ferramentas necessárias para a entrega do serviço.

Fase II

Informar o grupo que dispõem de 10 minutos para acertarem o processo e procedimentos para a obtenção do resultado necessário.

Fase III

Disponibilizar mais 10 minutos para o fim das atividades.

Dinâmica enviada por:

Armando Pastore Mendes Ribeiro

Pensare Consultoria

www.pensareweb.com.br

(004) Apresentação

Categorias: - apresentação

Objetivos: facilitar a apresentação de um grupo que não se conhece ao mesmo tempo em que se permite uma descontração inicial.

Nº de Participantes: não há limites

Material: uma cópia do formulário com as questões de apresentação e caneta para cada participante.

Desenrolar: o facilitador pede aos participantes para preencher o formulário com as questões abaixo.

Após todos preencherem solicita que troquem os formulários entre si de forma que nenhum fique com o seu próprio. A seguir cada participante deverá fazer a apresentação do outro participante valendo-se do questionário que tem em mãos.

Questões para o formulário:

01. Nome
02. Apelido
03. Idade
04. Estado civil
05. Composição familiar
06. Graduação/Escola
07. Um esporte
08. Um lazer
09. Uma qualidade
10. Um defeito
11. Uma alegria
12. Uma tristeza
13. Um sonho
14. Um medo
15. Uma esperança

Um variante desta dinâmica pode ser obtida pedindo-se que os participantes adivinhem quem é a pessoa que está sendo descrita naquele momento.

Dinâmica enviada por: Adilson Machado

(005) Basquetinho

Categorias: cooperação

Objetivos: compartilhar de um objetivo comum, oferecendo oportunidade para a construção de estratégias para alcançá-lo. Este jogo permite encaminhar reflexões, procurando resgatar Valores Humanos.

Nº de Participantes: no mínimo 30 participantes

Material: 4 ou 5 cestas de diâmetros e alturas diferentes (caixas de papelão, cestos de lixo, baldes, etc), 90 bolas (pingue-pongue, frescobol, plástico), fita crepe, giz ou algo para demarcar o espaço do jogo, flip charp, quadro branco, lousa ou chão para marcar os pontos.

Desenrolar: o objetivo deste jogo é fazer o maior número possível de pontos em um determinado tempo através da conversão de cestas.

- Demarcar um quadrado de cerca de 7x7m onde as cestas serão distribuídas.
- As cestas corresponderão a pontos de acordo com o grau de dificuldade de acerto (por exemplo, cestas mais difíceis de se acertar valem 200 pontos, 50 para as intermediárias e 10 pontos para as fáceis).
- Na parte interna das linhas não é permitido entrar para fazer cestas nem para recolher as bolas.
- Os participantes dividem-se em arremessadores, de um lado, e recolhedores de bolas, do outro. Iniciado o jogo, os arremessadores lançam as bolas em direção às cestas,

enquanto os recolhedores apanham as bolas que não entraram nas cestas e as devolvem aos arremessadores.

- Recolhedores não podem fazer cesta.
- Ao final do tempo de jogo são contados os pontos marcados pelo grupo.
- O tempo de jogo é de 1 minuto, podendo ser jogado em 2 tempos, ou quantos mais interessar ao focalizador e aos jogadores.
- No intervalo dos tempos pode haver troca de funções entre arremessadores e recolhedores.

Dicas: este jogo é bem divertido e motiva bastante de crianças a maior-idade. Pode estar presente em uma aula de Educação Física, treinamento de gestão de pessoas ou festa de aniversário. O tempo, espaço, número e tipo de bolas, os pontos, objetivo específico, número de participantes podem variar de acordo com o público do jogo.

O focalizador pode deixar os jogadores organizarem-se e aproveitar isto como forma de reflexão sobre como o grupo está se relacionando. Este jogo pode ser usado como introdução à discussão sobre trabalho em grupo, assim como pode ser usado para aprofundar e aprimorar o relacionamento das pessoas.

O focalizador deve estar atento às manifestações dos participantes para poder encaminhar as discussões e aproveitar os acontecimentos como ganchos de reflexão.

O objetivo é melhorar a pontuação a cada tempo de jogo. Caso isto não aconteça, o focalizador deve ter o cuidado de auxiliar o grupo a entender a razão da queda no desempenho procurando motivar os participantes a reorganizarem-se para uma próxima tentativa. Ao invés de desmotivar, esse resultado pode ser rico para uma reflexão.

(006) Bunker

Categorias: negociação e gestão de conflitos / Poder, persuasão e influência / Resolução de problemas e tomada de decisão.

Objetivos: desenvolver o trabalho em equipe e capacidade de negociação.

Nº de Participantes: não há limites

Material: cópia do texto para cada participante.

Desenrolar: distribuir os papéis dos sobreviventes em potencial aos participantes para que defendam sua causa pela sobrevivência. Disponibilizar 15 minutos para chegarem numa decisão. Impressionar o grupo com a emergência da situação, avisando quanto tempo falta.

Ponha em discussão qual foi à base para chegar a uma conclusão.

Texto: Daqui a 40 anos um cometa irá destruir toda a vida humana na Terra, a qual entrará num período de 3 meses de frio e escuridão. Os cientistas acham que a Terra não terá condições de manter a vida humana. Vocês estão seguros, num bunker que os manterá em condições apertadas, mas toleráveis, durante 6 meses, passados os quais poderão sair e tentar viver lá fora. Até onde sabem, vocês são as únicas pessoas do mundo que irão sobreviver. O bunker tem capacidade para mais 5 pessoas, e as portas só serão fechadas quando a capacidade estiver completa. Há 16 pessoas lá fora, dentre as quais vocês poderão escolher os outros 5 sobreviventes:

Tamara – Bióloga, colombiana, 31 anos, especialista de renome mundial sobre a ecologia da Amazônia e os possíveis efeitos de um inverno nuclear. Durante seu trabalho em

campo, desenvolveu conhecimentos sobre reprodução animal. Locomove-se numa cadeira de rodas, em consequência de um acidente de helicóptero.

Kende – Estudante, 25 anos, formado na Universidade de Londres, fazendo pós-graduação em metalurgia. Seu chefe no trabalho duvida que ele consiga concluir o curso.

Paulo - Trabalhador Rural, 59 anos, viúvo, sofre de reumatismo e tem deficiência auditiva. Muita experiência e bom conhecimento de agricultura.

Lu - Engenheira Mecânica Chinesa, 34 anos, estava verificando o sistema de ventilação do bunker quando surgiu a emergência. Tem profundos conhecimentos de sistemas de controle informatizados.

Renata – Dentista Australiana, 25 anos, ainda em boa forma física. Sofre de uma doença fatal.

Maura – Cozinheira, 46 anos, divorciada, trabalha num restaurante próximo. Tem grande experiência em alimentação. Após o divórcio, uma série de romances fracassados a levou ao alcoolismo.

Gustavo – Menino, 8 anos, mimado, inteligente e um pouco precoce. Os professores e psicólogos prevêem um futuro acadêmico brilhante.

Leo – Segurança, 29 anos, exonerado do exército com desonra. Anda armado.

Márcia – Psicanalista, 57 anos, trabalhou com psicoterapia, muito conceituada em sua profissão. Cega.

Patrícia – Médica, 31 anos, trabalha numa clínica de doenças transmissíveis. Embora tenha uma visão liberal, quer que seus filhos sejam padres e freiras.

Alice – Professora, 27 anos, trabalhou com crianças de todas as idades. Recuperou-se recentemente de uma overdose de drogas e ainda está tomando antidepressivo.

Andréa – Menina, Uma criança de 10 anos muito mimada que, quando contrariada, acaba chorando escandalosamente.

Mariana - Ex-presidiária. Foi condenada a 25 anos de prisão. Saiu há uma semana e está tendo dificuldades em adaptar-se a sociedade.

Joana – Prostituta, 30 anos, vem de uma família de classe média. Nunca gostou de estudar e trabalhar. Como opção, resolveu se prostituir.

Paula – Excelente advogada de 49 anos, reconhecida pelo seu brilhantismo em todo mundo no que se refere a ações cíveis. Tem personalidade difícil sendo conhecida pela sua teimosia e rigidez.

Manoela – Babá, 35 anos, cuidava de crianças até que se envolveu num caso de agressão a uma delas.

Dinâmica enviada por: Armando Pastore Mendes Ribeiro

Pensare Consultoria

www.pensareweb.com.br

(007) Bola no Círculo

Categorias: resolução de problemas e tomada de decisão

Objetivos: desenvolver a tomada de decisão em equipe.

Nº de Participantes: não há limites

Material: uma bola.

Desenrolar: o facilitador dá um desafio ao grupo para resolver o problema a seguir no menor espaço de tempo possível.

Deve-se avisar que há um “recorde”, batido por outro grupo. Não informar nesse momento qual é o recorde.

A seguir relata o problema: “A bola deve passar nesta seqüência. Ela não deve ser alterada”.

Explicar a seqüência. A cada jogada a bola sai de um lado da roda e vai para outro.

Quando a bola retornar ao primeiro, este deve avisar que a rodada terminou. O facilitador marca o tempo.

A seqüência da bola não deve ser alterada, porém a posição das pessoas na roda pode ser variada, de acordo com as descobertas do grupo.

Provavelmente, até a quarta vez os participantes farão as jogadas do mesmo modo. O facilitador poderá dar uma ajuda, alertando que “fizeram quatro vezes da mesma forma e não resolveram o problema”.

Dinâmica enviada por: Armando Pastore Mendes Ribeiro

Pensare Consultoria

www.pensareweb.com.br

(008) Caindo o Papel

Categorias: cooperação / quebra gelo

Objetivos: conhecimento de nomes e quebra gelo inicial.

Nº de Participantes: não há limites

Material: uma folha de papel qualquer.

Desenrolar: os participantes deverão estar sentados em círculo.

O facilitador começa no meio da roda e deverá dizer um nome de qualquer participante, e ao mesmo tempo deverá soltar uma folha de papel.

A pessoa cujo nome foi dito, deverá pegar o papel antes que ele caia no chão.

Toda vez que o papel cair ao chão, o facilitador deve cortá-lo ao meio. O objetivo do grupo será manter o papel o quanto maior possível.

Dinâmica enviada por: Armando Pastore Mendes Ribeiro

Pensare Consultoria

www.pensareweb.com.br

(009) Cesta de Frutas

Categorias: cooperação

Objetivos: esta dinâmica tem o propósito de descontrair, desbloqueando e estimulando a criatividade das pessoas e do grupo, por gerar oportunidades para a flexibilidade e originalidade dos participantes.

Nº de Participantes: até 30 participantes

Material: uma caixa, tiras de papel em número suficiente para os participantes, lápis ou caneta, sala ampla com cadeiras colocadas em semicírculo.

Desenrolar:**Etapa 1**

O facilitador inicia o trabalho com uma atividade de dança circular ou outra similar. Solicita para que todos se assentem, enquanto distribui as tiras de papel - uma para cada participante.

Pede para cada pessoa escrever na tira de papel o nome de uma fruta de sua preferência, e, ao terminar, cada um deve colocar o papel escrito na caixa que se encontra no centro da sala.

Em seguida, o facilitador recolhe todos os papéis e faz a leitura, para verificar quais são as frutas da preferência do grupo, se há repetições e propõe as regras da dinâmica.

Etapa 2

Redistribuir os papéis com os nomes das frutas para cada participante. A tarefa para os participantes agora é a seguinte: cada participante deve criar um gesto e um som para a sua fruta, procurando fazer gestos bem amplos, descontraídos inusuais e pouco comuns em seu dia-a-dia. Para apresentar para todos do grupo.

O facilitador diz:

a) Toda vez que eu apontar para uma pessoa, esta deverá ficar em pé, ir para o centro do círculo, dizendo o seu nome no mínimo 3 vezes e, ao chegar ao centro, fazer sua representação e trocar de lugar com um outro participante.

b) Ao fazer isso, deve dizer uma tarefa para este colega executar, enquanto ele muda para um outro lugar.

c) Quando eu disser "cesta", todos devem trocar de lugar, fazendo os sons de suas frutas, mas....sem pressa.

d) Deve salientar que não há necessidade de se ter pressa nesta troca de lugares, respeitando o outro e apreciando o seu som.

e) Estimule os participantes à não repetir gestos ou sons.

Etapa 3

Quando todos já tiverem realizado o exercício, o Facilitador solicita que "as frutas" se reúnam em grupos de 4 ou de 6 pessoas para criar o "Coral Fruto - Cooperação "

Este é um momento de criatividade e de descontração para todos e de grande alegria no grupo.

Para esta fase, dar o tempo de 10 minutos, no máximo, para preparar o coral e apresentar em 5 minutos.

Etapa 4

Ao final, ler um texto ou poema sobre cooperação/ comunicação, refletindo sobre o exercício realizado.

Dicas:

Este exercício pode também ser usado como vitalizador durante as atividades, treinamentos, laboratórios, especialmente quando o grupo estiver cansado, ou sentado durante muito tempo.

Como variação, pode-se solicitar que os participantes desenhem a fruta em lugar de escrever.

Também podemos usar outros estímulos, tais como objetos que tenho na minha casa, instrumentos musicais, animais em lugar da cesta das frutas. Caso isto ocorra, logicamente, muda-se o nome da dinâmica para Objetos falantes, Sonorizando, Zôo de idéias (são nomes que geralmente utilizo).

Pode ocorrer de se ter algumas frutas repetidas. Quando isto acontecer, o facilitador deve ficar atento para colocar no final do exercício estas pessoas juntas, para fazerem a coreografia desta fruta comum, cada um utilizando-se de sons e gestos bem diferentes.

Um participante poderá ir várias vezes ao centro, quando trocar de lugar.

Incentive os participantes para não repetir gestos e sons.

(010) Caminhando entre Obstáculos

Categorias: confiança / resolução de problemas e tomada de decisão

Objetivos: permitir uma discussão sobre as dificuldades e obstáculos que encontramos no mundo, ressaltando, porém que não devemos temer as adversidades.

Nº de Participantes: não há limites

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

Desenrolar: os obstáculos devem ser distribuídos pela sala. Os participantes devem caminhar lentamente entre os obstáculos sem a venda, com a finalidade de gravar o local em que eles se encontram.

As pessoas deverão colocar as vendas nos olhos de forma que não consigam ver e permanecer paradas até que lhes seja dado um sinal para iniciar a caminhada.

O facilitador, com auxílio de uma ou duas pessoas, imediatamente e sem barulho, tirarão todos os obstáculos da sala.

O facilitador insistirá para que o grupo tenha bastante cuidado, em seguida pedirá para que caminhem mais rápido. Após um tempo, o facilitador pedirá para que todos tirem as vendas, observando que não existem mais obstáculos.

Dica: enquanto os obstáculos são retirados por outro facilitador, é importante conversar com os participantes sobre o que será feito em seguida a fim de que eles não escutem pequenos ruídos que possam ser causados por algum descuido na retirada dos objetos.

Dinâmica enviada por: Adilson Machado

(011) Consenso

Categorias: assertividade / comunicação / cooperação

Objetivos: desenvolver o trabalho em equipe, assertividade e comunicação.

Nº de Participantes: não há limites

Material: uma cópia do checklist para cada participante.

Desenrolar: o facilitador distribui uma cópia do checklist para cada participante. Cada um deve selecionar as dez qualidades que consideram mais importantes em ordem decrescente de importância.

Quando tiverem terminado, pede-se para riscarem as cinco menos importantes.

Dão-se 10 minutos para o grupo chegar ao consenso sobre quais são as qualidades mais importantes para um profissional.

Checklist de qualidades pessoais: Para mim é importante que uma outra pessoa:

<input type="checkbox"/> tenha senso de humor	<input type="checkbox"/> seja sábia
<input type="checkbox"/> seja bondosa	<input type="checkbox"/> diga o que pretende
<input type="checkbox"/> seja divertida	<input type="checkbox"/> seja lógica
<input type="checkbox"/> seja compreensiva	<input type="checkbox"/> seja receptiva
<input type="checkbox"/> seja amigável	<input type="checkbox"/> tenha conhecimento
<input type="checkbox"/> seja ultrajante	<input type="checkbox"/> saiba escutar
<input type="checkbox"/> seja digna de confiança	<input type="checkbox"/> seja cínica
<input type="checkbox"/> seja extrovertida	<input type="checkbox"/> seja generosa
<input type="checkbox"/> tenha espírito esportivo	<input type="checkbox"/> seja confiante
<input type="checkbox"/> seja honesta	<input type="checkbox"/> seja atraente
<input type="checkbox"/> seja crítica	<input type="checkbox"/> seja calma
<input type="checkbox"/> seja capaz de entender os outros	<input type="checkbox"/> me compreenda
<input type="checkbox"/> seja falante	<input type="checkbox"/> seja correta
<input type="checkbox"/> escute com atenção	<input type="checkbox"/> seja agressiva
<input type="checkbox"/> seja criativa	<input type="checkbox"/> mantenha o controle
<input type="checkbox"/> seja elegante	<input type="checkbox"/> faça o melhor possível
<input type="checkbox"/> seja espontânea	<input type="checkbox"/> seja ativa
<input type="checkbox"/> seja madura	<input type="checkbox"/> seja previsível
<input type="checkbox"/> tenha espírito infantil	<input type="checkbox"/> seja consistente

Dinâmica enviada por: Armando Pastore Mendes Ribeiro

Pensare Consultoria

www.pensareweb.com.br

(012) Dinâmica da Carruagem

Categorias: cooperação / quebra gelo

Objetivos: dinâmica divertida, sobre a importância de cada pessoa dentro do grupo, onde cada um tem seu papel definido e deve desempenhá-lo com alegria.

Nº de Participantes: não há limites

Material: não necessita material

Desenrolar: o facilitador irá contar uma história (texto abaixo). Toda vez que for mencionada uma personagem da história, a pessoa que a representa deve se levantar e bater uma palma e, logo em seguida, sentar-se. Quando for dita a palavra carruagem, todos devem se levantar e bater duas palmas e sentar em seguida.

O facilitador deve certificar-se de que todos tenham entendido e se lembrem quem são suas personagens, fazendo uma vez, bem devagar, para treinar. Em seguida, será feito para valer.

Dá-se um personagem para cada um dos participantes, sendo que alguns se repetirão na quantidade abaixo:

Cocheiros – 2

Rodas – 4

Passageiro magro – 1

Passageira – 1

Menininho chorão – 1

Bancos – 2

Portas – 2

Molas – 4

Cavalos – 4

Carruagem – todos

História

A viagem estava atrasada porque os cocheiros estavam consertando a roda dianteira da carruagem.

O atraso deixava os passageiros cada vez mais irritados. O passageiro magro andava de um lado para o outro, enquanto a passageira acalmava o menininho chorão.

Quando a carruagem ficou pronta, os cocheiros apressaram-se.

O passageiro magro acalmou-se e até sorriu para o menininho chorão que agora, todo feliz, fazia ranger com seus pulos, as molas dos bancos da carruagem.

A carruagem iniciou a viagem puxada pelos cavalos enquanto que a passageira sorria para o passageiro magro.

Mas, de repente, os cavalos tropeçaram, os bancos inclinaram-se, as portas se abriram e os cavalos se assustaram, obrigando a carruagem a parar para consertar as molas do assento e a roda que havia se soltado novamente da carruagem.

Fonte: Voz Missionária Jan/Fev 2006

Dinâmica enviada por: Eliana de Paula Ferreira

Olmos Ferreira Consultoria

www.olmosferreirarh.com.br

(013) Dominó de todos nós

Categorias: cooperação

Objetivos: o propósito é desenvolver a noção da influência das ações individuais no todo. Os jogadores terão que pensar bem para fazer jogadas que ajudem o jogador seguinte, visando o objetivo comum do jogo.

Nº de Participantes: não há limites

Material: jogos de dominó, papel e caneta para anotar.

Desenrolar: todos os jogadores são um time tentando fazer com que o menor número de peças não jogadas reste ao final do jogo.

Divididas as peças de dominó entre os jogadores, eles colocam alternadamente as pedras no jogo unindo números ou figuras idênticos como no jogo tradicional.

O jogo termina no momento em que não há mais possibilidades de colocação de nenhuma peça de qualquer jogador. Anota-se quantas peças sobraram e inicia-se outro jogo com o desafio de que, na próxima vez, restem menos peças.

Dicas:

O jogo de dominó pode ser jogado só de uma forma?

NÃO!

Variações aumentam o desafio. Os jogadores podem jogar os dominós de modo que os lados das peças unidas somem os números 3, 5, ou múltiplos de 3 e 5. Ou então jogar de forma que somem 7. Por exemplo, se uma peça 4-2 inicia o jogo, o próximo jogador precisará de um 3 (para colocar ao lado do 4) ou de um 5 (para colocar ao lado do 2). Lados em branco das peças podem ser coringas correspondendo a qualquer número designado a eles.

Contando quantas restaram, é desafiador também jogar de novo e tentar terminar com menos peças.

A princípio, este é um jogo de diversão para todas as idades. Contudo, é possível colocá-lo como parte integrante de um trabalho voltado para o relacionamento em grupo e desenvolvimento de estratégias. Cabe refletir e discutir sobre estas questões durante o jogo e ou ao final de várias rodadas.

(014) Emoções

Categorias: comunicação / comunicação não verbal

Objetivos: introduzir o tema "Comunicação no Atendimento"

Nº de Participantes: não há limites

Material: 2 baralhos, Flip Chart, pincel.

Desenrolar: numerar todas as cartas do baralho no flip chart.

Solicitar que sejam atribuídas emoções a cada carta do baralho (do Ás ao Rei).

Embaralhar as cartas e distribuir de 7 a 11 cartas para cada participante (dependerá do tamanho do grupo)

Regras do jogo:

- Um voluntário deve escolher uma emoção e separar a(s) carta(s) correspondente(s), atentando para que o restante do grupo não descubra a carta escolhida.
- Dirigir-se à frente da sala e expressar a emoção sem verbalizá-la (duas no mínimo). Os outros participantes separam a(s) carta(s) relativa(s) à emoção apresentada (sem mostrar a figura ou comentar em voz alta).
- Ao sinal do facilitador, todos viram as cartas.
- Quem acertou, tira as cartas em questão do jogo.
- Quem errou, recebe duas novas cartas por carta que tinha separado.

- O participante que terminar as cartas pode optar por sair do jogo ou solicitar mais cartas ao facilitador.

Nota: todos devem representar emoções. Se mais de 50% do grupo errar a emoção apresentada por um participante, este recebe carta, porque provavelmente não soube expressar a emoção adequadamente.

Fechamento: o facilitador deve reforçar que a comunicação seja ela verbal (entonação de voz por exemplo) ou não verbal (movimentos faciais e corporais, gestos, olhares, etc.) é muito importante nas relações com as pessoas. Como estamos nos relacionando o tempo todo com nossos clientes, devemos utilizar e saber interpretar essas reações.

Ao praticar a gerência por circulação (acompanhamento) é possível identificar através da observação da postura do funcionário diante do cliente, bem como através das reações expressadas pelos clientes, obter indicativos para avaliar se o atendimento está adequado ou não. Não é possível acompanhar todos os funcionários individualmente, durante o tempo todo. Porém pode-se ficar atento ao movimento dos negócios e avaliar o desempenho dos funcionários e satisfação dos clientes, através da observação de posturas e atitudes.

Ao praticar este tipo de acompanhamento, deve-se ter o cuidado de agir com naturalidade e espontaneidade, a fim de não propiciar um clima de tensão e insegurança por parte dos funcionários.

Comentar a importância da comunicação no processo de gerenciamento de pessoas e desenvolver o tema com base no conteúdo da apostila e material de apoio.

Dinâmica enviada por: Adilson Machado

(015) Fábrica de Sulfite

Categorias: gestão de tempo

Objetivos: sobre a necessidade de administrar o tempo.

Nº de Participantes: de 20 a 40 participantes

Material: 200 folhas de sulfite, flip-chart, canetas, uma cadeira para cada participante.

Desenrolar: previamente, o facilitador deve enumerar folhas de papel na ordem crescente de 01 a 10. Formando blocos contendo:

10 folhas de número 01;

10 folhas de número 02; sucessivamente até 10 folhas de número 10, perfazendo um total de 200 folhas (100 para cada grupo).

Os números deverão ser anotados no canto superior direito de cada folha. O facilitador dispõe duas fileiras de cadeiras (de acordo com a quantidade de participantes), sendo que o ideal é trabalhar com grupos de até 20 participantes. Ao formar as duas fileiras de cadeiras, as mesmas devem estar dispostas de costas entre si. Uma dica para que a dinâmica fique mais interessante: a quantidade de folhas e de cadeiras poderá ser maior ou menor, dependendo do número de participantes. Isso permitirá que você explore ao término da atividade: adequação dos recursos utilizados (pessoas e material); participação na atividade; controle do tempo para a execução, etc.

Solicita-se aos participantes que se dividam em 2 grupos, orientando que as cadeiras serão o único local de trabalho.

Informa-se aos 2 grupos que eles são um dos poucos fornecedores deste trabalho e que você necessita trabalhar com a melhor empresa do ramo.

Explica-se que o material a ser confiado é ÚNICO, PRECIOSO E MUITO CARO, sendo que eles serão responsabilizados por qualquer avaria detectada no material.

O facilitador representará o empresário muito exigente, que só aceitará a entrega do material sem nenhum defeito (sem dobras nas folhas; números em ordem errada e no menor tempo).

1ª atividade

Orientar aos grupos que devem formar blocos de folhas de 10 a 01 (decrecente), intercalando os números, ou seja, 10 – 09 – 08 – etc até o número 01. Dispondo os blocos (10 folhas) de forma que cada bloco forme “uma cruz”.

Informar que não poderá haver espécie nenhuma de amassados ou orelhas; a disposição dos números deverá estar na ordem (decrecente) e não poderá ser colocado em ordem trocada, sendo responsabilizados.

O facilitador cronometra o tempo. Terminado o trabalho o facilitador anota o tempo final dos grupos no flip-chart e verifica criteriosamente o resultado, rejeitando e criticando as imperfeições.

2ª atividade

O facilitador diz: “como estou precisando deste trabalho e vocês são os únicos que realizam esta atividade, solicitarei um segundo trabalho onde as folhas devem ser agrupadas em blocos pelos nºs, formando um bloco único, da mesma maneira como foi passado na primeira vez”. (crescente).

“Vocês conseguem diminuir o tempo?”

O facilitador permite aos grupos que planejem por 5 minutos antes de iniciar o trabalho (não é permitido tocar no material que deverá estar sob uma das cadeiras). Após o tempo para planejamento, cronometra-se a atividade.

Terminado o trabalho o facilitador anota o tempo final dos grupos no flip-chart e verifica criteriosamente o resultado, rejeitando e criticando as imperfeições.

Pergunta-se aos grupos: “o que trabalhamos aqui?”. Respostas desejadas: planejamento organização administrar o tempo trabalho em equipe. Os grupos reúnem-se novamente para que discutam sobre as dificuldades e facilidades da 1ª atividade e da 2ª atividade. Solicita-se aos grupos que mesquem os participantes.

Fechamento:

1ª atividade

Houve planejamento na 1ª atividade?

Todos puderam contribuir com idéias?

Houve comunicação?

Houve compreensão das idéias?

Havia alguém do grupo que liderou?

Alguém do grupo se sentiu preterido pelos demais integrantes?

Alguém controlou o tempo?

2ª atividade

Houve organização?

A experiência e conhecimento anterior da tarefa (know-how) contribuíram para o sucesso do grupo? (menor tempo)

Houve disponibilidade de todos?

Houve comprometimento e respeito às idéias?

O que foi planejado, foi executado?
 Houve compreensão das idéias?
 Alguém do grupo se sentiu preterido pelos demais integrantes?
 Alguém controlou o tempo?

Dinâmica enviada por: Ronaldo Pessa

(016) Grupos de Consenso

Categorias: coletivos / cooperação / união

Objetivos: desenvolver a conduta individual na busca de um consenso coletivo.

Nº de Participantes: não há limites

Material: não necessita material

Desenrolar: o grupo receberá uma situação e deverá chegar a um consenso. O facilitador também pode fazer com que cada um chegue a seu consenso, e depois pode chegar em consenso em grupo.

Situação:

“Você assumiu a gerência de um departamento de uma firma terrivelmente organizada. A sua missão objetiva é exatamente corrigir as irregularidades existentes. Para isso você tem plenos poderes. Você terá como primeira função, demitir metade dos seus funcionários. Portanto, dos funcionários abaixo, escolha 5 que deverão permanecer com você na empresa e 5 que deverão ir embora”.

O sr “A” tem cinqüenta anos de idade, sendo vinte no emprego. É rabugento, mal humorado e lento.

A senhorita “B” é secretária, muito bonita, mas de baixíssimo QI. Tem vinte e três anos, é assídua e pontual. É péssima em datilografia.

O sr “C” é jovem de dezenove anos, de bom potencial, mas bastante indisciplinado e impontual. Já sofreu várias punições, mas comenta-se que é apadrinhado de um diretor.

O sr “D” é um sujeito muito competente, apesar de muito nervoso e violento. Tem o mal habito de gritar com as pessoas.

A sra “E” é excelente datilógrafa, mas muito fofoqueira. Ocupa o telefone o dia inteiro batendo papo e fazendo fofocas. Além disso, tem saúde fraca, o que a faz ausentar-se com freqüência.

O sr “F” é economista, exímio na área econômico-financeira. Contudo, tem o vício da embriaguez, o que faz ausentar-se muito e ser grosseiro com as pessoas. Anda sempre armado.

O sr “G” é ex-toxicômano, recém saído de um tratamento. Admitido há menos de um mês, ainda não mostrou suas qualidades.

A senhorita “H”, escrituraria bilíngüe. Não leva o trabalho muito a sério, pois seu sonho é ser atriz, de cinema. Nos último doze meses, já mudou de emprego 4 vezes.

A sra “I” viúva de cinqüenta e nove anos. Exímia arquivista, mas de péssimo relacionamento. É a mais antiga na firma. Tem sérios problemas cardíacos, em razão não pode ser contrariada.

O sr “J” passa o dia contando piadas, ou fazendo brincadeiras de mau gosto. Sua única vantagem é a força física descomunal que possui, útil para trabalhos pesados. É muito preguiçoso.

Dinâmica enviada por: Armando Pastore Mendes Ribeiro

Pensare Consultoria

www.pensareweb.com.br

(017) Imitação

Categorias: quebra gelo

Objetivos: promover integração e desinibição das pessoas que compõem o grupo. Fazer com que os membros da equipe sejam mais observadores e atenciosos.

Nº de Participantes: não há limites

Material: não necessita material

Desenrolar: o facilitador solicita aos participantes que formem um círculo com todos em pé. Solicita então um voluntário para sair da sala. Na ausência dessa pessoa, o facilitador pede um outro voluntário para comandar movimentos (gestos), os quais todo o grupo deverá imitar. Como por exemplo: bater palma, castanhola, bater o pé no chão, etc. Em seguida, o facilitador pede a pessoa escolhida para iniciar com os gestos e o grupo começará a imitá-lo, pedindo em seguida a presença daquele colega que estava fora da sala.

O colega que acabou de chegar deve adivinhar quem está comandando os gestos do grupo. Aquele que comanda os gestos deverá mudar de gestos sem que o colega perceba. Quando o colega descobrir quem está comandando, solicita-se que uma outra pessoa do grupo se ausente da sala e repetir a dinâmica.

Dinâmica enviada por: Benedito Milioni
AssertRH
www.milioni.com.br

(018) Jogando Objetos Fora

Categorias: apresentação / quebra gelo

Objetivos: promover a integração, desinibindo as pessoas que compõem o grupo.

Nº de Participantes: não há limites

Material: papel e caneta.

Desenrolar: o facilitador solicita aos participantes que formem um grande círculo, orientando que escrevam em uma folha de papel seu nome, o que gostariam de jogar fora e porque estão jogando fora aquele objeto.

Exemplo: "vou jogar fora minha caneta porque está sem tinta; vou jogar fora minha bola porque está furada".

Informa-se aos participantes que todos devem escrever o nome do objeto que estão jogando fora e o porquê.

Em seguida o facilitador recolhe os papéis, embaralhando-os e redistribuindo-os novamente. Solicita-se então aos participantes, individualmente, que leiam o papel que se encontra em suas mãos, da seguinte forma: "vou jogar fora..." (ler o nome da pessoa ao invés de ler o nome do objeto) "...porque..." (ler o motivo pelo qual está jogando fora o objeto). E assim sucessivamente até que todos leiam o seu papel.

Dinâmica enviada por: Benedito Milioni
AssertRH
www.milioni.com.br

(019) Jogo das Armas

Categorias: quebra gelo

Objetivos: aquecimento.

Nº de Participantes: não há limites

Material: não necessita material

Desenrolar: os participantes deverão ficar em círculo de pé, e uma pessoa deverá ficar no meio. Essa pessoa dirá o nome de outra pessoa que esta na roda. Essa pessoa que foi dito o nome deverá se abaixar enquanto as duas pessoas que estão ao seu lado deverão se virar e apontar uma para outra como se estivessem segurando uma "arminha" e fingir que atiraram. Ao fazerem isso deverão dizer "bum" como se fosse o barulho da arma. A primeira pessoa que atirar na outra ganha, e quem "morreu" deverá ir para o meio da roda. Caso a pessoa que foi chamada não se abaixe, ou demorar em se abaixar, ela que levará o tiro, e irá para o meio.

Dinâmica enviada por: Armando Pastore Mendes Ribeiro
Pensare Consultoria
www.pensareweb.com.br

(020) Jogo das Letras

Categorias: Quebra gelo

Objetivos: Quebrar o Gelo.

Nº de Participantes: Não há limites

Material: Papel e caneta para cada participante.

Desenrolar: O facilitador organiza os participantes sentados num círculo. Explica então que o jogo consiste em formar o maior número de palavras começando com uma mesma letra, num tempo estipulado pelo facilitador. Para começar, o facilitador poderá pedir que, durante um minuto, todos escreverão palavras que iniciam com "A", por exemplo. Após um minuto, todos os participantes lerão as palavras escritas. Será vencedor aquele que escrever o maior número de palavras em um minuto.

Pode se ainda fazer uma historinha entre uma pessoa que fala normal e uma que fala só começado com "F" por exemplo: Uma garçonete e um freguês:

- Faça o favor
- Que deseja, senhor?
- Fineza fazer frango frito
- Com que?
- Farinha, feijão e farofa
- Mais alguma coisa?
- Filé e fígado

E assim por diante....

Dinâmica enviada por: Armando Pastore Mendes Ribeiro
Pensare Consultoria
www.pensareweb.com.br

(021) Jogo do Bicho

Categorias: Quebra gelo

Objetivos: Criar um clima de descontração, procurando relaxar as tensões.

Nº de Participantes: Não há limites

Material: Papel e caneta.

Desenrolar: O facilitador deverá escolher o nome de um animal da série do jogo do bicho e escrevê-lo em papeletas (uma para cada membro do grupo), sem que vejam o nome. Distribuem-se as papeletas aos membros do grupo, solicitando que não revelem a ninguém o nome que lhe foi designado. Informa-se ao grupo que alguns participantes (dois ou três), poderão estar com nomes idênticos.

Solicitar ao grupo que façam um círculo, entrelaçando-se os braços, formando uma sólida corrente humana. Avisar às pessoas que no momento em que o facilitador disser o nome do bicho, a pessoa que tiver com a papeleta referente ao bicho citado, deverá erguer os pés do chão, apoiando-se nos colegas, ficando suspensa.

O facilitador então dirá: “No jogo do bicho deu...” (e cita o nome do bicho). Citam-se dois ou três bichos diferentes daquele que consta nas papeletas, dizendo: “Será que não tem nenhum bicho premiado no grupo?”

Em seguida dizer o nome do bicho que consta nas papeletas provocando uma queda no solo de toda a corrente formada.

Bichos da Loteria

Avestruz	Águia	Burro	Borboleta	Cachorro
Cabra	Carneiro	Camelo	Cobra	Coelho
Cavalo	Elefante	Galo	Gato	Jacaré
Leão	Macaco	Porco	Pavão	Peru
Touro	Tigre	Urso	Veado	Vaca

Dinâmica enviada por:

Benedito Milioni

AssertRH

www.milioni.com.br

(022) Medo de Desafios

Categorias: Confiança

Objetivos: Demonstrar mostrar como somos temerosos diante de situações que possam representar perigo ou vergonha. Desenvolver a autoconfiança diante de situações desconhecidas.

Nº de Participantes: Não há limites

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

Desenrolar: O facilitador, previamente, enche a caixa com jornal para que não se perceba o que tem dentro. Coloca no fundo desta um chocolate ou outra guloseima e um bilhete dizendo: COMA O CHOCOLATE!

Pede-se ao grupo que faça um círculo. O coordenador segura a caixa e explica o seguinte ao grupo: Estão vendo esta caixa? Dentro dela existe uma ordem a ser cumprida, vamos

passá-la de mão-em-mão ao estilo "batata-quente". Aquele que ficar com a caixa terá que cumprir a tarefa sem reclamar. Independente do que seja e ninguém vai poder ajudar, o desafio deve ser cumprido apenas por quem ficar com a caixa (é importante deixar o grupo temeroso para que eles sintam medo da caixa, imaginando que dentro dela poderá existir uma tarefa extremamente difícil ou vergonhosa). Começa a dinâmica, com a música ligada. O grupo vai passando a caixa de mão-em-mão. Quando a música for interrompida (o facilitador 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 participante não deve repartir o presente com ninguém).

(023) Nó

Categorias: Quebra gelo

Objetivos: promover a descontração e a integração do grupo. Despertar o espírito de trabalho em equipe.

Nº de Participantes: Não há limites

Material: Não necessita material

Desenrolar: Forma-se um círculo, com quinze a vinte pessoas, voltadas para o centro. Todas devem dar as mãos da seguinte forma: a palma da mão direita para cima ao lado do ombro direito e a palma da mão esquerda para baixo, ao lado do ombro esquerdo, pedindo-se que olhem bem para seus colegas da direita e da esquerda e memorizem suas fisionomias. Orienta-se então para que todos soltem as mãos e se misturem, sem se dispersarem muito. À medida que forem se misturando, informar que quando for dado um sinal para pararem, que permaneçam como "estátua" onde se encontrarem neste momento. Pedir que dêem as mãos novamente como no início, encontrando seus pares, mas sem mover os pés do chão. Formar-se-á um nó com os braços de todos. O facilitador pede então que desfaçam o "NÓ", retornando-se à posição inicial (um círculo, voltadas para o centro), sem soltarem as mãos umas das outras.

Dinâmica enviada por: Benedito Milioni

AssertRH

www.milioni.com.br

(024) Nomes e Adjetivos

Categorias: Apresentação / Quebra gelo

Objetivos: Permitir a apresentação dos participantes de um grupo, destacando as características individuais de cada um.

Nº de Participantes: Não há limites

Material: Questionário e caneta para cada participante.

Desenrolar: O facilitador distribui o Questionário de Autodefinição as pessoas presentes, solicitando que estas o respondam. Concedem-se dez minutos para responderem. Em seguida distribuem-se as folhas de Adjetivos. Em seguida um por um se apresenta. Enquanto cada um se apresenta, cada um do grupo deve dar cinco adjetivos à pessoa que está se apresentando, preenchendo a folha Adjetivos com o nome da pessoa e os adjetivos adequados a ela. Após todas se apresentarem, recolher as folhas Adjetivos,

procedendo a compilação individual dos adjetivos e dando retorno. O facilitador lê os referidos adjetivos atribuídos a cada uma das pessoas e fazendo um comentário sobre a forma pela qual as pessoas foram percebidas, se reais ou não.

Obs.: Passar uma outra atividade ao grupo enquanto faz a compilação ou trazer na próxima sessão. O facilitador deverá participar do processo.

Questionário de Autodefinição

Quem sou eu (nome, profissão)?

Onde eu estudo, onde eu trabalho, o que faço no trabalho, qual o meu objetivo nos estudos?

O que faço além de trabalhar e estudar?

Sou comunicativo? Porque?

Sou uma pessoa observadora?

É importante para mim o que os outros pensam a meu respeito? Porque?

Quais são os meus objetivos de vida?

Quando eu solto a imaginação, o que costumo fazer?

O que mais me emociona na vida?

Formulário de Adjetivos

Nome da pessoa que está se apresentando:

Adjetivos:

Dinâmica enviada por: Benedito Milioni

AssertRH

www.milioni.com.br

(025) O Nome

Categorias: Apresentação / Quebra gelo

Objetivos: 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.

Nº de Participantes: Não há limites

Material: Não necessita material

Desenrolar: 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.

Variação: 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.

(026) Oito Papéis

Categorias: Apresentação / Quebra gelo

Objetivos: Quebrar o gelo e facilitar o conhecimento inicial dos participantes de um grupo.

Nº de Participantes: Não há limites

Material: Papel e pincel atômico.

Desenrolar: Cada participante irá receber uma folha de papel, a qual irão dividir em 8 partes. Em cada parte, deverá escrever seu nome, e após isso, recortar os 8 pedaços. O facilitador deverá recolher os papéis, misturá-los e jogá-los no centro da roda. Cada participante, deverá então recolher 8 papéis, sem se importar se é o seu ou não. Após isso, cada participante deverá trocar com os demais participantes, a fim de recuperar os seus oito papezinhos, perguntando o nome de cada participante.
Dinâmica enviada por: Armando Pastore Mendes Ribeiro
Pensare Consultoria www.pensareweb.com.br

(027) Passeio às Cegas

Categorias: Confiança / Questões de Minorias / Respeito e Valores Pessoais

Objetivos: Demonstrar o quanto dependemos uns dos outros e o quanto podemos contribuir para crescimento de cada um.

Nº de Participantes: até 20 participantes

Material: Não necessita material

Desenrolar: Pode-se começar formando duplas. Um dos componentes da dupla fecha os olhos e passa a andar guiado pelo outro durante dois minutos. Não é permitido abrir os olhos e nem tocar no companheiro, tão somente o som da voz do outro o guiará. Logo em seguida, trocam-se os papéis e o que antes era o guia, passa ser o guiado. Depois de terminada esta dinâmica, todos se reúnem para um momento de compartilhar, onde são respondidas várias perguntas:
O que você sentiu durante o tempo em que estava sendo guiado pelo outro?
Aconteceu de sentir-se tentado a abrir os olhos?
Teve total confiança em seu líder?
Pensou em se vingar do outro quando chegasse sua vez de ser o guia?
Sentiu-se tentado a fazer alguma brincadeira com o "ceguinho"?
Procure esclarecer juntamente com o grupo a definição dos termos "coração compassivo, longanimidade, humildade", etc.

Faça perguntas do tipo: "O que falta em você para que as pessoas confiem mais no seu auxílio?" e "Qual a maior ajuda que você pode prestar neste momento de sua vida para as pessoas e para o grupo?".

Conclusão: Precisamos, sem dúvida alguma, uns dos outros.

Para que a mutualidade possa ocorrer de forma dinâmica e eficaz, é preciso desenvolver características de caráter que nos capacitem a desempenhar nosso papel fraterno.

Dinâmica enviada por: Adilson Machado

(028) Prédio do Ciúme

Categorias: Comunicação / Cooperação / Liderança

Objetivos: Desenvolver a flexibilidade, liderança e a capacidade de comunicação através do consenso.

Nº de Participantes: Não há limites

Material: Cópia do texto para cada participante.

Desenrolar: O facilitador irá entregar o texto abaixo a cada participante, pedindo que, após a leitura, classifique os personagens conforme orientado ao final do texto:

JOÃO é casado com FÁTIMA há muitos anos.

Depois de um certo tempo, JOÃO começa a perceber um distanciamento por parte da esposa e fica carente.

JOÃO reencontra MÔNICA, com quem teve um caso no passado, e retomam a relação às escondidas.

MÔNICA visita JOÃO em seu apartamento quando FÁTIMA vai trabalhar.

CRISTIANE é irmã de FÁTIMA. Ela desconfia que seu marido PEDRO tem um caso com MÔNICA, pois a vê transitando muito pelo prédio onde mora.

O casal JOÃO e FÁTIMA mora no mesmo prédio de CRISTIANE e PEDRO.

CRISTIANE atravessa uma fase de muitos transtornos psicológicos e tem um ciúme doentio do marido, mas não tem a preocupação em se tratar.

PEDRO, já impaciente com a doença da esposa, não se preocupa mais em dar satisfação sobre seus possíveis casos amorosos.

FÁTIMA, por sua vez, por antipatizar com MÔNICA, começa a falar mal dela para sua irmã, dizendo que ela é uma oferecida e que não vale nada.

FLÁVIO, um vizinho que conhece bem os moradores do prédio, sabe que CRISTIANE gostaria de comprar uma arma. Ele vende a sua para ela em três parcelas sem juros.

Quando CRISTIANE vê MÔNICA sair do seu prédio com o cabelo molhado, tem uma crise de ciúmes e dá três tiros em MÔNICA, que morre.

Após ler com atenção o texto, coloque os personagens em ordem de culpa, ou seja, o número 01 como o maior responsável pelo que aconteceu e os demais em ordem decrescente, ficando o número 06 para o menos culpado.

Opinião Pessoal:

ORDEM PERSONAGEM

1º

2º

3º

4º

5º

6º

Opinião do Grupo:

ORDEM PERSONAGEM

1º

2º

3º

4º

5º

6º

Dinâmica enviada por: Rosele M. R. Raposo Haluli Asfora
Coord. Desenv. RH - rosele@italiana.com.br

(029) Presente Surpresa

Categorias: Cooperação

Objetivos: Exercitar o loveback - feed back positivo. Criar um momento de reforço de atitudes e valores positivos no grupo, e dos conceitos AUTO (autoestima, autoconfiança...).

Nº de Participantes: de 6 a 20 participantes

Material: Caixa de presente bonita e vistosa, Envelopes numerados externamente contendo as frases (baixo) na ordem correta, e bombons, flores e o que o facilitador quiser presentear ao grupo.

Desenrolar:

Coloca-se dentro da caixa de presente os bombons e/ou presentes a serem distribuídos para o grupo. Em outra caixa colocamos uma pilha de envelopes com frases e instruções para o jogo (abaixo). O facilitador coloca que como é o último dia de encontro trouxe um presente. A pessoa a quem o presente se destinada é a pessoa na qual ele notou uma grande dose de extroversão durante o evento. Então o facilitador entrega o primeiro envelope para esta pessoa, e a caixa. A pessoa lê o bilhete em voz alta para todo o grupo e segue entregando o pacote e o próximo envelope para outra pessoa do grupo conforme a instrução do seu bilhete. Essa pessoa lê o bilhete destinado a ela (segunda pessoa) e o jogo segue, sempre entregando o presente e o próximo bilhete da pilha, até que o presente tenha passado pela mão de todas as pessoas do grupo. No final, a dica é para o presente ser compartilhado entre todos.

Frases:

Envelope 1

Parabéns! Você foi a pessoa escolhida para iniciar o jogo, por ter demonstrado muita **EXTROVERSÃO**, ofereça o presente junto com o envelope 2, a uma pessoa TÍMIDA.

Envelope 2

Ser uma pessoa tímida tem suas vantagens, permite tirar maior proveito da observação, pois

o fato de manter-se mais quieta, dá-lhe oportunidade de prestar muita atenção em tudo. Ofereça-o junto com o envelope 3, a uma pessoa com atitudes PERSEVERANTES.

Envelope 3

Uma atitude perseverante traz sempre bons resultados pois nos leva a transcender as limitações. Siga transpondo cada vez mais os obstáculos e entregue o presente junto com o envelope 4, para uma pessoa com uma atitude COMUNICATIVA.

Envelope 4

A comunicação é algo presente a todo o momento. Poder usar a comunicação de forma positiva e amorosa ajuda muito nossos relacionamentos. Entregue portanto o presente junto com o envelope 5, para uma pessoa com a atitude AMOROSA.

Envelope 5

Uma atitude amorosa pode curar e transformar as pessoas ao redor e os obstáculos no caminho da auto-realização. Com sua amorosidade, entregue o presente junto com o envelope 6, a uma pessoa com atitude OTIMISTA.

Envelope 6

A verdadeira atitude de otimista não se aliena dos desafios e aventuras que precisam ser encarados e vividos. Tem a capacidade de transformá-los em impulsos criativos que atraem melhores situações. Entregue o presente junto com o envelope 7, para uma pessoa com atitudes CRIATIVAS.

Envelope 7

Quando usamos nossa energia criativa para atrair e olhar para as situações de uma forma diferente estamos abrindo um leque de opções para uma ação muito melhor. Nesse momento uma boa dose de sensibilidade pode ser de grande ajuda. Entregue o presente junto com o envelope 8, a uma pessoa SENSÍVEL.

Envelope 8

Uma atitude sensível é estar atento ao que nos une a tudo e a todos através dos pensamentos e sentimentos que emitimos. Entregue o presente junto com o envelope 9, a uma pessoa com atitudes COOPERATIVAS.

Envelope 9

A atitude cooperativa é aquela que enfatiza os pontos de convergência dentro de um grupo ou relacionamento para criar solidariedade e parceria. Seja solidário e passe o presente junto o envelope 10, para uma pessoa PARTICIPATIVA.

Envelope 10

Uma atitude participativa nos estimula a compartilhar com o "todo maior" o significado único da nossa singularidade, adicionando valor e qualidade de consciência ao meio em que vivemos, isso nos traz grande alegria, entregue o presente junto com o envelope 11, a uma pessoa ALEGRE.

Envelope 11

Quando escolhemos o caminho da alegria todas as nossas atitudes ganham um brilho especial. Entregue o presente junto com o envelope 12, a uma pessoa com atitudes de DESAPEGO.

Envelope 12

Uma atitude de desapego conecta você cada vez mais com a sua alma agindo com o puro amor. Quando compreendemos o sentido da impermanência das coisas, deixamos a vida fluir com maior consciência da abundância divina. Entregue o presente junto com o envelope 13, a uma pessoa de atitude SINCERA.

Envelope 13

Honestidade e sinceridade são sinônimos, por nos trazer a paz interior que surge quando estamos sintonizados com a Alma. Isso é uma decisão. Portanto entregue o presente junto com o envelope 14, a uma pessoa com atitudes DECIDIDAS.

Envelope 14

A atitude decidida nos convida a abandonar a condição passiva de ficar apenas "desejando", dando-nos um impulso para a ação. Experimentar conscientemente um ato de vontade é dar expressão à capacidade de autodeterminação que carregamos na alma. Expresse, e entregue o presente junto com o envelope 15, a uma pessoa com atitudes GENEROSAS.

Envelope 15

Tudo na natureza é espontaneamente generoso. Podemos ser generosos na ação, no sentimento e no pensamento. Quando agimos generosamente, partimos de uma consciência de prosperidade e abundância, na qual a ênfase está na qualidade e não na quantidade. Quando sentimos generosamente, nossa doação é espontânea e invisível. Quando pensamos generosamente, compreendemos que a alegria de dar e a capacidade plena de receber são partes de uma única dádiva. Abra o presente e ...

Dicas:

- a) Cuide para que este seja um momento de carinho e feedback positivo no grupo.
- b) Deixe que as pessoas riem e se divirtam com respeito uns pelos outros e pelo jogo.
- c) Pode colocar uma música suave de fundo, e na distribuição do presente algo mais tocante. Faça esse jogo com grupos muito grandes e o grupo pode dispersar.
- d) As sugestões de frases que utilizamos, foram inspiradas pelo livro: "O livro das Atitudes" de Sônia Café com ilustrações de Neide Innecco da Editora Pensamento. Faça outras frases, crie, transforme... o mais importante é que sejam sempre positivas para aumentar o astral, valorizar pontos positivos e auto-estima das pessoas.
- e) Após o jogo, feche com uma música significativa para o grupo, onde todos cantem juntos ou com uma dança circular.

(030) Problemas

Categorias: Cooperação / União

Objetivos: Desenvolver o sentido de cooperação e união.

Nº de Participantes: Não há limites

Material: Bexiga, tiras de papel.

Desenrolar: O grupo forma um círculo. Cada participante recebe uma bexiga vazia, 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 quando deixou a bexiga?

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, tranqüilidade, troca, crítica, motivação, aceitação, etc.(as palavras devem ser escolhidas de acordo com o seu objetivo)

(031) Quem falta?

Categorias: Apresentação / Quebra gelo

Objetivos: Promover integração e descontração entre os componentes do grupo.

Nº de Participantes: Não há limites

Material: Não necessita material

Desenrolar: O facilitador solicita aos participantes que formem um círculo, explicando em seguida que cada um deverá pegar o crachá do colega da direita, assumindo o seu nome. Em seguida, quando todos estiverem prontos, com os crachás afixados, o facilitador deverá dizer:

- verificando a lista de presença, percebi que fulano não veio (cita o nome de um dos componentes do grupo).

A pessoa que estiver com o crachá, ou seja, aquela pessoa que assumiu o nome do participante citado, dará um passo à frente, respondendo:

- fulano não falta, quem falta é cicrano, e retorna ao seu lugar.

Aquele que errar deve sair do círculo.

Considera-se erro quando o nome citado demora a ser respondido.

Dinâmica enviada por: Benedito Milioni

AssertRH www.milioni.com.br

(032) Técnica do Jornal

Categorias: Coletivos / Cooperação / Quebra gelo / Respeito e Valores Pessoais / União

Objetivos: Trabalhar o equilíbrio, o ato de acolher e ser acolhido, e o sentimento em relação ao próximo.

Nº de Participantes: Não há limites

Material: Uma folha de jornal para cada participante do grupo.

Desenrolar: Cada pessoa recebe uma folha de jornal, abre e coloca no chão à sua frente. O facilitador fala: DENTRO - a pessoa pisa sobre o jornal. Depois fala FORA - a pessoa sai de cima do jornal.

Depois fala: TROCANDO DE LUGAR - a pessoa pisa sobre o jornal do colega ao lado.

Após alguns comandos, o facilitador retira um jornal e quem sobrar, fica junto a outro colega no jornal dele. E assim sucessivamente vai tirando outros jornais, até que não caiba mais todos no mesmo jornal.

Dinâmica enviada por: ADILSON MACHADO

(033) Troca de Bastões

Categorias: Cooperação / Quebra gelo

Objetivos: Desenvolver a agilidade motora. Iniciar uma discussão sobre colaboração. Quebrar o gelo.

Nº de Participantes: de 5 a 30 participantes

Material: bastões de madeira de 1,5m ou cabos de vassoura (um para cada participante).

Desenrolar: O facilitador pede aos participantes que formem um círculo, entregando para cada um um bastão de madeira. Cada participante deverá estar voltado para dentro do círculo e segurando o bastão na vertical com a ponta apoiada no chão. A um sinal sonoro (pode ser um apito ou similar) do facilitador, os participantes deverão soltar os seus bastões e correr para o lado esquerdo a fim de pegar o bastão do colega que acabou de ser solto. O objetivo é que todo o grupo consiga fazer o giro, ao sinal sonoro, pegando o bastão do companheiro do lado, sem que ninguém deixe o bastão cair no chão.

No início muitos deixarão cair o bastão, porém o facilitador deve estimular o grupo para que isso não ocorra, conduzindo-os de forma colaborativa ao objetivo final.

Nesta dinâmica o facilitador poderá observar a união entre o grupo e como cada um procura ajudar ao colega, deixando o bastão aprumado para não cair tão rápido ou forçando a queda do mesmo a fim de prejudicar quem vai pegá-lo. A dinâmica também pode ser utilizada para aquecer um grupo.

Dica: surte melhores resultados se aplicada em uma área aberta ou sobre um gramado.

Dinâmica enviada por: Eduardo Fornaro

Union Call www.unioncall.com.br

(034) Troca de Palavras

Categorias: Cooperação

Objetivos: Pensar, juntos, sobre a importância de soluções viáveis para as questões ambientais e sociais, trabalhar os Valores Humanos e a cooperação intra e inter-grupal.

Nº de Participantes: Não há limites

Material: Tiras de papel e Canetas.

Desenrolar: As tiras de papel são previamente preparadas com palavras-solução de questão ambiental, por exemplo. Outras tiras com palavras-problema ? poluição, desmatamento, miséria, entre outras.

Os participantes são divididos em grupos e recebem as palavras problema. São distribuídas até que todas acabem. Em seguida os grupos recebem as palavras-solução, da mesma maneira. O objetivo é que cada grupo disponha as palavras problema em ordem de prioridade a serem solucionadas. Usarão, então, depois as palavras-solução.

Em seguida o grupo escolherá um relator que comentará a experiência. Há possibilidade dos grupos trocarem palavras-solução para melhor adequação e resolução do problema. Dicas: Este é um jogo de re-flexão que pode ter inúmeras variantes de acordo com o grupo. Para grupos em que haja conflitos, por exemplo, o facilitador pode dispor das palavras-problema de maneira que possam proporcionar a discussão destes conflitos e suas causas.

Outra possibilidade, em se tratando de um Jogo Cooperativo, é a troca de palavras ou mesmo de participantes que funcionarão como conciliadores, podendo experimentar uma outra situação. O importante é o exercício da discussão, da re-flexão e da co-operação para a solução de conflitos.

(035) Um Grande Desafio

Categorias: Comunicação / Cooperação / Criatividade / Liderança / Negociação e gestão de conflitos / União

Objetivos: Explorar: comunicação, liderança, conflitos, união, participação, objetivos, criatividade, etc.

Nº de Participantes: Não há limites

Material: Folhas com instruções, envelopes, quadro com palavras.

Desenrolar: O facilitador irá expor ao grupo o seguinte texto:

Estamos no ano 2402. No centro da ilha no caminho para esta sala está situado o centro de inteligência e logística de um grande complexo termonuclear que está funcionando satisfatoriamente há quatro séculos. Após todo esse tempo e com a eficiência dos demais centros produtores de energia. O complexo Alfa tornou-se obsoleto e foi esquecido pela humanidade. Passou a funcionar somente em ocasiões especiais. Com o tempo e com o descuido da manutenção, o centro entrou em colapso e está prestes a explodir. Caso isso ocorra todo planeta sofrerá danos irreparáveis. Estima-se que em pouco mais de dois dias nenhum ser humano sobreviverá à explosão. O problema ocorre pela artimanha dos construtores que prosaicamente definiram uma única maneira de desligar o sistema controlador do complexo. O desligamento impedirá a explosão e com isso toda a humanidade estará salva. Infelizmente há quatro séculos atrás como os inventores não tinham a tecnologia atual, desenvolveram um sistema de auto desligamento, que prescindisse do contato humano, um método simples que consiste dar a resposta a cinco enigmas (códigos) simultaneamente. O encontro simultâneo das respostas dos enigmas desligará todo o sistema. O boneco que está no centro representa o local onde deverá ser o encontro simultâneo das cinco respostas e está localizado em uma área que não permite contato humano nenhum num perímetro de 3 metros de distância. Cada resposta terá que sair de locais diferentes, distantes entre si pelo menos um metro e meio e a 3 metros do boneco. Não há possibilidade nenhuma de treino real. Tanto tempo depois de criados os enigmas (códigos) e com a falta de atenção das gerações anteriores esses enigmas foram totalmente alterados de forma que não se tem absoluta certeza que as palavras que constam de cada envelope tem a chave completa para a solução de cada enigma.

O desafio é de todos vocês.

O tempo previsto para a explosão é de 30 minutos. Só poderá haver uma única tentativa. Se as respostas de qualquer um dos enigmas não chegar ao local onde está o boneco simultaneamente o complexo explodirá em 10 segundos e destruirá a Terra.

A equipe será dividida em 5 grupos, e cada um terá a tarefa de estudar como salvar o mundo, ficando responsável por um envelope que se supõe tem um enigma.

Cada equipe receberá as instruções para localizar o seu envelope.

O tempo será contado a partir do momento que não houver nenhuma dúvida sobre a missão.

Boa sorte.

Reproduza o quadro abaixo, cortando nas linhas e colocando as palavras nos envelopes:

MASSA	VEZES	O
QUADRADO	DA	VELOCIDADE
PRODUZ	A	SOMA
DOS	QUADRADOS	DOS
CATETOS	É	IGUAL
AO	A	FORÇA
É	PRODUTO	DA
O	RATO	ROEU
A	ROUPA	DO
REI	DE	DA
LUZ	QUADRADO	DA

PALAVRAS CHAVES: ROMA, HIPOTENUSA, ENERGIA, UNIÃO

Instruções para o facilitador:

A equipe dividida em 4 subequipes deverá descobrir quais são as palavras chaves.

As frases são:

- ENERGIA É IGUAL A MASSA VEZES A VELOCIDADE DA LUZ AO QUADRADO ... FALTA A PALAVRA ENERGIA
- HIPOTENUSA AO QUADRADO É A SOMA DOS QUADRADOS DOS CATETOS ... FALTA A PALAVRA HIPOTENUSA
- FORÇA É PRODUTO DA UNIÃO ... FALTA A PALAVRA UNIÃO
- O RATO ROEU A ROUPA DO REI DE ROMA ... FALTA A PALAVRA ROMA

Primeiro Passo:

Antes do evento prepare quatro envelopes brancos sem nenhuma instrução, recortando as palavras da

página anterior (2) embaralhando-as e colocando em proporções iguais em cada envelope de forma que em nenhum deles uma das frases acima possa ser completada. Lacre os envelopes.

Segundo passo:

Antes do início do exercício, durante o horário de almoço ou de intervalo faça um círculo de aproximadamente 3 metros de diâmetro no centro da sala de treinamento com fita crepe e não responda a nenhuma pergunta sobre o que significa. Não faça nenhum comentário. Diga apenas que é para o próximo exercício. Leve um boneco ou algum objeto para simbolizar o local onde deverão chegar as quatro palavras.

Terceiro passo:

Distribua a folha de instruções (1) para os participantes e faça uma leitura completa complementando com as informações abaixo:

- O boneco ou objeto que está no centro do círculo é sensível apenas ao toque. Ele é surdo e mudo.
- O boneco é sensível ao toque, mas se for humano o complexo Alfa explodirá em 10 segundos. Isso se deve ao diâmetro do círculo que foi previamente preparado. Qualquer

contato humano no interior do círculo em qualquer altura do solo ao infinito provocará a destruição do Alfa.

- Foi realizada uma reunião entre os máximos dirigentes da terra e foi descartada qualquer hipótese de evacuação do planeta. A única alternativa é o desligamento do complexo Alfa.
- Enfatize que poderão ser utilizados quaisquer objetos, instrumentos, informações etc disponíveis naquele momento. A intenção é salvar o planeta.
- Enfatize que o tempo somente será contado a partir da total ausência de dúvidas dos participantes. Quando for iniciada a contagem regressiva dos trinta minutos nenhuma resposta será dada.

Quarto passo:

Não havendo mais dúvidas distribua os envelopes orientando as sub-equipes que verifiquem com atenção se nenhuma palavra ficou no interior do envelope.

Ligue o cronômetro ou comece a contar o tempo.

Quinto passo:

Verifique as situações, comportamentos, planejamento e outros componentes e fenômenos organizacionais que irão aparecer durante o exercício.

Anote frases interessantes. Verifique se as palavras são encontradas com rapidez.

Solução do exercício:

Uma vez encontradas palavras independentemente de serem as corretas, verifique se obedecerão as instruções de fazê-las chegar ao boneco ou objeto, simultaneamente, através de toque, não humano e, principalmente se sairão de locais distantes entre si de 1,5 metros.

Vale qualquer objeto ou material.

Só forneça a resposta correta após o final do tempo ou após a conclusão dos trabalhos da equipe.

Encerramento e debates - Processamento do exercício:

- Pergunte quais foram as fases do exercício.
- Quantas eram as tarefas ? neste caso duas ? uma descobrir as quatro palavras certas e outra como chegar ao objeto ou boneco simultaneamente.
- Faça um inventário junto como participantes de todos os fenômenos organizacionais que apareceram durante o exercício. Coloque-os de forma positiva e outros de pontos a melhorar.

Alguns fenômenos que podem ser explorados:

Comunicação;

Liderança;

Conflitos;

União;

Participação;

Objetivos;

Criatividade; etc.

Variações:

Você poderá utilizar músicas no início e no final do exercício.

Uma sugestão é iniciar com uma música de suspense e terminar com Also Sprach Zarastuta (2001 Uma Odisséia no Espaço).

Se o local tiver espaços externos que podem ser aproveitados, esconda os envelopes e dê a cada uma das sub-equipes charadas ou enigmas para encontrá-los. Abaixo alguns exemplos:

Instruções para o grupo A

(Local: Uma churrasqueira/restaurante)

Seu grupo ficou responsável pelo envelope do Enigma 1.

O envelope é especial e foi colocado pelo Mestre dos Prazeres da Carne em um local próprio para ser utilizado entre as 12 e 14 horas e 18 e 20 horas.

Normalmente as pessoas se dirigem a esse local nesses horários e desfrutam também dos efeitos do malte e lúpulo e dos efeitos do produto sabiamente criado pelo Deus Baco. Normalmente Ninfas, Elfos e Duendes podem ser avistados nesse local, após saciado os prazeres da carne. Morpheu costuma passar várias horas junto com as pessoas que utilizam esse local.

Instruções para o grupo B

(Local: Jardim/Bosque/Floreiras)

Seu grupo ficou responsável pelo envelope com o Enigma 2.

A Deusa do Amor, Afrodite, guardou esse envelope num local que costuma despertar fortes paixões entre os homens.

Lembro-lhes que a beleza do local é fruto de uma variedade de cores e aromas próprios das coisas sensíveis e delicadas.

É preciso cuidado para caminhar nesse local.

Pise com cuidado pois poderá estragar a beleza que ali reina.

Instruções para o grupo C

(Local: árvore ou torre)

Seu grupo ficou responsável pelo envelope Enigma 3.

A Deusa Ceres, resolveu colocá-lo num lugar protegido das coisas da terra.

Escolheu então um local mais alto e que pudesse estar longe dos pés dos humanos.

Não é um lugar qualquer. Destaca-se pelo tamanho e importância. Sendo imponente e quase toca os céus.

Produz sombra para quem dele precisa e descanso para os que merecem.

Cuidem para localizar local tão imponente, central e de muita visibilidade. Ele é a morada dos Deuses Alados.

Instruções para o grupo C

(Local: lago/piscina/córrego/rio)

Seu grupo ficou responsável pelo envelope Enigma 4.

O Deus Netuno, não sabendo onde guardá-lo recorreu a um humano que construiu esse local em homenagem ao Deus dos Mares.

Para localizar esse local o grupo deverá percorrer imaginariamente um mar revolto e com cuidado retirar o envelope.

Netuno descansa nesse local toda vez que vem para terra e não gosta de ser incomodado.

Instruções para o grupo E

(Local: porta de entrada/portal/portão/entrada principal do local)

Seu grupo ficou responsável pelo Envelope Enigma 5

Os criadores dos Enigmas reservaram um local especial para este envelope.

Construíram um portal especial para ele tão visível e tão visitado que normalmente as pessoas comuns não perceberam que ali poderiam encontrar a chave para uma das soluções. É o local mais importante de um palácio.

Todos da equipe passaram por ali sem prestar atenção.

É o lugar do início e do fim.

Outra dica:

Se o numero de participantes for superior a trinta divida em mais sub-equipes e providencie mais envelopes e mais frases.

Dinâmica enviada por: Armando Pastore Mendes Ribeiro

Pensare Consultoria www.pensareweb.com.br

(036) Vou viajar

Categorias: Apresentação / Quebra gelo

Objetivos: Quebra Gelo que ajuda a conhecer os nomes dos elementos do grupo.

Nº de Participantes: de 6 a 20 participantes

Material: Não necessita material

Desenrolar: Nesta dinâmica não existem vencedores ou vencidos. A equipe poderá ajudar quanto alguém se sentir com dificuldades. O líder deve usar de perspicácia para induzir o grupo, quando necessário, à auto-ajuda.

A dinâmica pode ser aplicada de duas formas:

1a. Variante

Esta forma necessita de um líder para cada equipe. Cada equipe se posicionará na forma de um círculo e afastada das demais equipes. O líder por sua vez irá até equipe de sua responsabilidade, fazendo parte do círculo e dirá a frase: "Eu vou viajar e vou levar...", e diz qualquer coisa que lhe ocorra como por exemplo: "...um óculos".

O seguinte à sua esquerda irá dizer então: "Eu vou viajar e vou levar o óculos do...", repete o nome do líder, e continua dizendo " e também...", daí acrescenta outro objeto a sua escolha como por exemplo: "... um cãozinho".

A dinâmica prossegue com cada um mencionando os itens e respectivos donos de cada um que já tenha falado e assim por diante até o final do jogo.

Veja como ficaria o diálogo acima de forma contínua:

Marcelo (líder): "Eu vou viajar e vou levar um óculos."

Diana: "Eu vou viajar e vou levar: o óculos do Marcelo e um cãozinho."

Bruno: "Eu vou viajar e vou levar: o óculos do Marcelo, o cãozinho da Diana e um par de meias."

Cícero: "Eu vou viajar e vou levar: o óculos do Marcelo, o cãozinho da Diana, o par de meias do Bruno e mais uma caixa de bombons."

2a. Variante

Procede-se exatamente igual a 1a. variante da dinâmica mas sem separar em equipes, de forma que todo o grupo interaja.

Aqui existe a vantagem de que um único líder é o suficiente, entretanto esta variante se torna mais difícil para os participantes. Quanto o número for muito grande (acima de 10 participantes) é melhor considerar a 1a. variante da dinâmica (apesar de que determinados grupos conseguem ultrapassar facilmente este limite).

(037) Venda Simulada

Categorias: Comunicação / Cooperação / Criatividade / Expressão emocional / Liderança / Resolução de problemas e tomada de decisão

Objetivos: Permitir a observação individual dos participantes no tocante à: trabalho sob pressão, criatividade, planejamento, liderança, trabalho em equipe, comunicação e equilíbrio emocional.

Nº de Participantes: Não há limites

Material: Não necessita material

Desenrolar: Cada grupo deverá sortear um produto e organizar uma apresentação para vender este produto.

Em sua apresentação deverá demonstrar aos outros grupos que seu produto deve ser comprado, sendo que este não deverá ser modificado ou trocado. Os participantes deverão considerar o produto, dar-lhe um preço, informar as formas de pagamento, propaganda (podem utilizar slogan, música, propaganda, etc...) embalagem e forma de distribuição para a rede de lojas. As apresentações deverão ser feitas em 15 minutos, sendo que iniciam imediatamente após o sorteio do produto.

Objetos a serem sorteados:

- Cadeira com 3 pernas
- Tubo de pasta de dentes vazio
- Papelão Molhado
- Mamadeira sem bico e rachada
- Pente sem dentes
- Escova de dente sem cabo
- Mala para viagem com 2 metros quadrados sem alça
- Aparelho telefônico sem tecla ou disco
- Caixa de fósforos usados e molhados
- 10 CDs riscados ou quebrados
- Fita K7 desfiada
- Jogo de 6 copos quebrados
- Faca de corte sem cabo ou apoio

Dinâmica enviada por: LUANA ZANELLI MOREIRA DE OLIVEIRA

(038) O Alienígena de Tênis

Categorias: comunicação

Objetivos: desenvolver a comunicação e desenvoltura no repasse de informações.

Nº de Participantes: de 5 a 20 participantes

Material: cópia do texto para cada participante.

Desenrolar: esta é uma dinâmica divertida e animada, em que os participantes dão instruções orais a um "alienígena" de como por meia e tênis. O facilitador não deve fazer nenhum tipo de demonstração prévia, a fim de não prejudicar a espontaneidade dos participantes. O objetivo é fazer com que os participantes compreendam a necessidade

dar instruções claras. Esta dinâmica foi, idealmente, elaborada para funcionários que precisem dar instruções a clientes por telefone. O que fazer?

O facilitador representará no papel de alienígena, entrando na sala com uma meia e um tênis amarrado em um pé e com o outro pé descalço. Distribui roteiros para os participantes e senta-se, pondo no chão a meia, o cordão e o tênis à sua frente, e esperando as instruções dos participantes.

A tarefa do facilitador é ajudar os participantes a perceberem que precisam dar instruções claras. O facilitador não deve falar mas apenas executar exatamente o que os participantes pedirem. Se um participante disser "ponha a meia no pé" pega-se a meia e a coloca-se por cima do pé. Se ele disser "pegue o cordão", pega-se pelo meio e não pela ponta. Se o participante disser "ponha o cordão no buraco do tênis", coloca-se a ponta do cordão em qualquer furo, não necessariamente no primeiro, ou coloca-se o cordão dentro do tênis.

Se vários participantes derem instruções ao mesmo tempo, ou se um deles ficar muito irritado ou frustrado ou gritar palavrões, o facilitador pode parar de brincar, jogando-se no chão. O facilitador pode ser "ressuscitado" se os participantes falarem ou disserem algo que faça com que ele queira voltar a brincar de novo.

Depois de dez minutos, para-se a atividade e faz-se as perguntas para discussão. Os participantes devem ser capazes de dar instruções mais claras na segunda vez.

(039) Perguntas e Respostas

Categorias: quebra gelo

Objetivos: integração, interação, descontração, vitalizador, aquecimento.

Nº de Participantes: até 20 participantes

Material: cartões ou filipetas com as respostas, impresso de apoio ao facilitador com as perguntas.

Desenrolar: os participantes sentam em círculo. A cada um é entregue, aleatoriamente, um pequeno cartão (ou filipeta) com respostas iguais ou semelhantes aos exemplos abaixo.

O Facilitador formula perguntas, uma a uma, sendo que a resposta está contida no cartão do participante.

Não há lógica entre perguntas e respostas o que dá o tom de descontração à dinâmica.

Lista de perguntas (SUGESTÕES)	Lista de respostas (SUGESTÕES)
Você é feliz?	Sim, na escuridão
Você já fugiu de casa?	Sim, no galinheiro
De quem você tem mais medo?	Sim, no carro
Você tem namorado(a)?	Sim, na igreja
Você tem amigos?	Sim, na escola
Você se sente amado?	Sim, à noite
Você tem defeitos?	Sim, às vezes
Você chora?	Sim, durante a semana
Você é chato com os outros?	Sim, no final de semana

Dinâmica enviada por: LUANA ZANELLI MOREIRA DE OLIVEIRA

(040) Passeio às Cegas

Categorias: confiança / questões de Minorias / respeito e Valores Pessoais

Objetivos: demonstrar o quanto dependemos uns dos outros e o quanto podemos contribuir para crescimento de cada um.

Nº de Participantes: até 20 participantes

Material: Não necessita material

Desenrolar: pode-se começar formando duplas. Um dos componentes da dupla fecha os olhos e passa a andar guiado pelo outro durante dois minutos.

Não é permitido abrir os olhos e nem tocar no companheiro, tão somente o som da voz do outro o guiará. Logo em seguida, trocam-se os papéis e o que antes era o guia, passa ser o guiado. Depois de terminada esta dinâmica, todos se reúnem para um momento de compartilhar, onde são respondidas várias perguntas:

- 1- O que você sentiu durante o tempo em que estava sendo guiado pelo outro?
- 2- Aconteceu de sentir-se tentado a abrir os olhos?
- 3- Teve total confiança em seu líder?
- 4- Pensou em se vingar do outro quando chegasse sua vez de ser o guia?
- 5- Sentiu-se tentado a fazer alguma brincadeira com o "ceguinho"?

Procure esclarecer juntamente com o grupo a definição dos termos "coração compassivo, longanimidade, humildade", etc.

Faça perguntas do tipo: "O que falta em você para que as pessoas confiem mais no seu auxílio?" e "Qual a maior ajuda que você pode prestar neste momento de sua vida para as pessoas e para o grupo?".

Conclusão: Precisamos, sem dúvida alguma, uns dos outros. Para que a mutualidade possa ocorrer de forma dinâmica e eficaz, é preciso desenvolver características de caráter que nos capacitem a desempenhar nosso papel fraterno.

Dinâmica enviada por: ADILSON MACHADO

(041) Redação em corrente

Categorias: comunicação - criatividade

Objetivos: percepção, sintonia, expectativas, interação, criatividade, descontração, sensibilização, comprometimento, avaliação, motivação, conhecimentos teóricos, análise e síntese.

Nº de Participantes: até 20 participantes

Material: papel sulfite

Desenrolar: escrever, em uma folha, uma palavra qualquer para iniciar a corrente da redação (por exemplo: EU, NÓS, SE, TALVEZ, SEI QUE, ESPERO, etc.).

Cada participante contribui com a redação, colocando uma palavra ou pequena frase que dê continuidade. Sucessivamente, todos os participantes escrevem.

O exercício se encerra após avaliação do que foi escrito.

VARIAÇÕES: fazer o exercício verbalmente. Direcionar a redação para fixação ou avaliação da retenção de conhecimentos teóricos.

Dinâmica enviada por: LUANA ZANELLI MOREIRA DE OLIVEIRA

(042) Vermelho e Verde

Categorias: confiança - cooperação - liderança - negociação e gestão de conflitos - poder, persuasão e influência – união.

Objetivos: estimular a competição entre equipes, focando a importância da sintonia entre as partes para o bom desenvolvimento do todo e discutir processos de confiança entre grupos. Enfocar a relação "ganha X ganha" como processo de desenvolvimento.

Nº de Participantes: de 12 a 32 participantes

Material: cartões coloridos (4 verdes e 4 vermelhos), flip-chart e caneta hidrocor para anotar os resultados.

Desenrolar: o facilitador divide o grupo em 04 equipes e informa que se trata de um jogo do grupo com o facilitador (passar esta informação sucintamente).

Distribui 2 cartões para cada equipe, sendo um vermelho e um verde. Informa-se que o jogo consiste na escolha de uma cor por cada uma das equipes (representada pelo cartão que será exibido) e ao final da escolha das equipes será avaliada a pontuação (conforme quadro de pontuação em anexo, que deve estar exposto na sala). No total o jogo conta com 10 rodadas de escolha de cores. Explicar a pontuação.

As equipes devem definir um nome para si. As equipes são proibidas de comunicar-se uma com as outras.

A escolha da cor por cada equipe deve ser em consenso e sigilosa para as demais equipes. Após a escolha das equipes o facilitador pede que um de cada equipe exiba o cartão selecionado. Todas as equipes irão exibir seu cartão ao mesmo tempo (como "dois ou um"). O facilitador anota a cor que cada equipe escolheu na rodada, assinalando-as no flip-chart e pontuando-as conforme a tabela abaixo. É importante tratar esta parte da dinâmica com suspense, pois assim estimulamos a competição. Estimular o grupo com maior ponto.

Proceder desta forma da 1ª a 4ª rodada. O que ocorre é que as pessoas vão tender a jogar vermelho porque a equipe ganha mais pontos, porém em detrimento de outra equipe. Se as equipes jogarem vermelho e verde, sempre alguém ganhará e outro perderá; se as equipes jogarem todas verde, todos ganham; se no afã de ganhar todos jogam vermelho, todos perdem. Portanto o melhor é jogar verde. Esta informação não pode ser passada as equipes, elas devem descobrir isto.

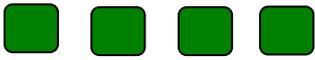
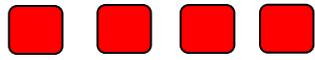
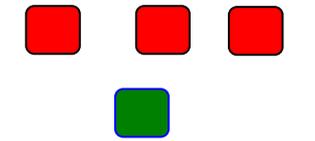
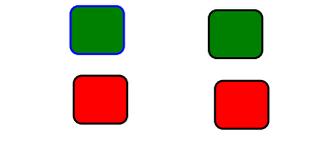
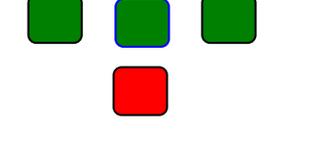
Na 5ª rodada, como provavelmente haverá equipes perdendo e outras ganhando, propor que as equipes elejam um líder que irá, fora de sala, em conjunto com o líder das outras equipes discutir qual será a escolha de cores. O líder deverá trazer para sua equipe a decisão consensada com os outros líderes e definir a escolha da 5ª rodada com sua equipe. O facilitador deverá fazer a apuração como nas rodadas anteriores.

Geralmente ao retornar aos grupos, mesmo que o líder tenha consensado com os demais líderes a jogar verde, o grupo força-o a jogar vermelho para ganhar mais. Isto gera conflitos entre os grupos, causa desconfiança e por vezes até esquentam os ânimos, principalmente das equipes que já entenderam o jogo e não conseguem convencer as demais.

Por vezes a equipe que entendeu o jogo, passa a manipular o grupo ganhando sempre mais, porém desonestamente. Continuam-se as escolhas com os líderes em negociação fora da sala e se o clima estiver tenso, indaga-se ao grupo se é melhor negociar fora ou voltar ao esquema inicial de cada equipe por si. Administra-se o jogo conforme as escolhas do grupo até a 10ª jogada. Geralmente na 8ª ou 9ª jogada as equipes já entenderam e jogam toda verde.

Fechamento: levantam-se os sentimentos dos líderes, dos membros das equipes e abordar com profundidade cada um dos aspectos surgidos no jogo, tendo como foco seu objetivo.

Quadro de pontuação:

JOGADAS	PONTOS
	+ 1
	- 4
	+ 1 - 3
	+ 2 - 2
	+ 3 - 1

Lê-se:

- 04 escolhas verdes: cada equipe ganha 01 ponto;
- 04 escolhas vermelhas: cada equipe perde 04 pontos;
- 03 escolhas vermelhas e 01 verde: quem jogou vermelho ganha 01 ponto, quem jogou verde perde 03 pontos;
- 02 escolhas vermelhas e duas verdes: quem jogou vermelho ganha 02 pontos, quem jogou verde perde 02 pontos;
- 01 escolha vermelha e três verdes: quem jogou vermelho ganha 03 pontos, quem jogou verde perde 01 ponto.

Dinâmica enviada por: LUANA ZANELLI MOREIRA DE OLIVEIRA