



União dos Escoteiros do Brasil
Região do Distrito Federal
Equipe Regional de Formação



Dicas e Sugestões

Número 2



Ramo Lobinho

Jogos Cooperativos

Os jogos cooperativos requerem o desenvolvimento de estratégias onde a cooperação é necessária para que um determinado objetivo seja atingido, superando as condições ou regras estabelecidas. Em lugar da competição pessoal, é estimulado o desenvolvimento da mútua ajuda e do trabalhar com os outros para um objetivo comum. Como ninguém é desclassificado, todos os intervenientes podem retirar total satisfação do jogo, porque ninguém corre o risco de se sentir inferiorizado perante o grupo. A satisfação pessoal advém não do fato de ganhar aos outros mas do melhorar progressivo das suas capacidades individuais, que são usadas para atingir um objetivo grupal. Através de jogos cooperativos torna-se mais fácil criar um bom espírito de grupo, de elementos ligados por laços solidários e afetivos.

Antes de começar uma sessão de jogos cooperativos convém que as pessoas se conheçam mutuamente para criar um ambiente mais familiar. Os jogos de apresentação podem constituir um bom instrumento para criar esse ambiente favorável.

No final dos jogos cooperativos deve haver um espaço para todos dialogarem sobre a experiência, fazendo uma análise entre estratégias competitivas e cooperativas. O que se ganha e o que se perde em cada uma delas?

Dança das Cadeiras

Este é o tradicional jogo das cadeiras, em que os jogadores se deslocam à volta de um grupo de cadeiras ao som de uma música e, de repente, quando a música pára, têm de se sentar. Mas aqui, as regras são diferentes. Em lugar de se eliminar o jogador que não se conseguiu sentar numa cadeira, impõe-se a condição de este não ficar com os pés no chão. Resultado, ele terá de se sentar ao colo de outro jogador. Cada vez que pára a música, é retirada uma cadeira. Então, à medida que o número de cadeiras diminui, os jogadores são levados a cooperar entre si, para se poderem equilibrar todos sobre a(s) cadeira(s) respeitando a regra de não ter os pés no chão. Todos saem vencedores e muito divertidos.

Pulo Gigante

Dois jogadores têm de trazer duas cadeiras até uma linha marcada, que está a vários metros do ponto de partida, sem que coloquem nem as mãos nem os pés no chão. Uma hipótese de resolver a situação é saltitar cada um deles em sua cadeira. Outra, é encontrarem uma estratégia cooperativa, deslocando-se sobre as cadeiras (avançam uma cadeira, passam os dois para cima desta, etc). O jogo pode ser repetido aumentando o número de jogadores e de cadeiras.

Puzzle da Paz

Pedir ao grupo para pintar um grande cartaz em cartão ou cartolina, sobre o tema "Paz", que poderá ter vários metros de comprimento. Cortar este cartaz em pedaços, de forma a criar um puzzle de peças grandes. Colar um pouco de fita adesiva atrás de cada uma destas peças. Depois das peças serem embaralhadas e distribuídas pelos participantes, pede-se para que estes as disponham numa superfície coberta de tecido (onde as peças colem), de modo a completar corretamente o cartaz.

Atravessar a Ponte

Disponer uma tábua de 25 cm de largura e alguns metros de comprimento a alguns centímetros do chão. Distribuir os jogadores de pé sobre a tábua (o número de jogadores depende do comprimento da tábua). Dividi-los ao meio e atribuir uma t-shirt, um boné ou uma fita de cor que os diferencie em dois grupos: os da metade direita e os da metade esquerda da ponte. Pedir para que, sem pôr o pé no chão, os jogadores se desloquem sobre a ponte de modo a que, os que estão na metade esquerda passem a ocupar a metade direita e vice-versa.

Transporte sem Mãos

Os jogadores juntam-se aos pares. Cada par deve transportar ou passar a outro par um mínimo de quatro objetos diferentes, mas sem utilizar as mãos (só ao princípio, quando se pega no objeto). Pode-se utilizar objetos diversos, desde naturais como frutas (laranjas, maçãs, etc.) até objetos manufaturados como arcos, blocos de esponja, bolas, etc. As estratégias de transporte também são livres: caminhar dois a dois com o objeto frente a frente; ombro com ombro; peito com peito; traseiro com traseiro; etc. Logo que os objetos tenham sido passados, trocam-se os pares e continua-se o jogo. O jogo pode realizar-se depois com grupos de mais elementos e também se podem introduzir novas regras.

Levantar balões

Depois de encher um conjunto de balões com ar, pede-se aos participantes para formarem um grupo de três elementos. O objetivo é que os jogadores mantenham fora do chão o maior número possível de balões quando soar uma campainha (2 ou 3 minutos depois de o jogo começar). A estratégia pode ser dinâmica, tocando continuamente nos balões para que se mantenham no ar, ou mais estática, encontrando uma forma de os segurar entre os participantes. O jogo pode ser repetido com outros elementos e com maior número de participantes.

Carrossel

Para este jogo é necessário haver um número de participantes de quatro em diante. Os jogadores formam um círculo alternando um de pé com um deitado. Os que estão deitados unem os pés no centro do círculo, agarram as mãos dos que estão em pé e esticam-se levantando as costas a uns 30 cm do chão. O carrossel começa então a dar voltas numa só direção; os jogadores suspensos mantêm os corpos rígidos e vão sendo arrastados pelos companheiros que giram sempre na mesma direção. Ao princípio o carrossel vai lentamente, ganhando velocidade progressivamente. Ao fim de algum tempo, invertem-se os papéis.

Sem Preconceito

Este é um jogo que favorece a quebra de barreiras entre as pessoas. Dispõe-se o grupo numa roda onde cada elemento está voltado para as costas do que está à sua frente. Ao sinal, começam todos a cantar e a andar (dançando) ao ritmo de uma canção escolhida. Cada vez que aquela termina (ou chega a um refrão), o animador indica ao grupo uma nova ação que devem realizar em simultâneo com o andar, repetindo-se até nova ordem ser dada. As ordens podem ser, por exemplo, pôr as mãos na cabeça do elemento da frente, agarrar os seus joelhos, os ombros, a cintura, o umbigo, etc. Ao chegar a esta fase o animador manda unir as pontas dos pés com os calcanhares do da frente. Logo, sem mudarem de posição, manda agarrar o umbigo do que está adiante do da frente; o jogo pode continuar dando outra volta sem mãos e, mesmo, se o grupo ainda se mantém de pé, pode ser sugerido que dêem a volta na mesma posição, mas a andar para trás.

Cooperação com Letras

Os jogadores trabalham aos pares ou em grupos de 3. Pede-se aos jogadores para formarem letras, verticalmente ou horizontalmente, com o corpo de pé, de joelhos ou deitados no chão. Tentar formar palavras com todos os participantes – que tal a palavra "cooperação"?

Bandeira da Paz

Pode ser feita em papel ou em tecido, conforme for para fixar num painel ou para içar num mastro. Começa-se por pintar um Sol no centro da

bandeira. Cada participante pinta o contorno da sua mão à volta desse Sol, de forma que este fique rodeado de mãos (voltadas para fora como se os dedos fossem raios do Sol). O contorno de cada mão deve sobrepor um pouco o contorno da antecedente, para que fiquem todas ligadas. Depois de desenhar a sua mão, cada participante escreve por baixo desta o seu nome.