

COLEÇÃO DFP
competências humanizadas

JOGOS DE SER E CRESCER

DINÂMICAS DE GRUPO
PARA TODAS AS IDADES

ANA PAIS



edições ispa

JOGOS DE SER E CRESCER

DINÂMICAS DE GRUPO PARA TODAS AS IDADES
ACTIVIDADE DE ESTRUTURA

JOGOS DE SER E CRESCER

ANA PAIS

© ISPA-CRL

RUA JARDIM DO TABACO, 34, 1149-041 LISBOA

COMPOSIÇÃO: ISPA – INSTITUTO UNIVERSITÁRIO

ISBN: 972-989-8384-72-0

ANA PAIS

JOGOS DE SER E CRESCER

DINÂMICAS DE GRUPO PARA TODAS AS IDADES
ACTIVIDADE DE ESTRUTURA

I S P A

L i s b o a

Í N D I C E

APRESENTAÇÃO E INTRODUÇÃO	9
OBJECTIVOS QUE SE GANHAM E VANTAGENS DAS DINÂMICAS DE GRUPO	12
OBJECTIVOS ESPECÍFICOS PROPORCIONADOS PELAS ACTIVIDADES DE ESTRUTURA	13
AS ACTIVIDADES DE ESTRUTURA	14
Arca das notícias	14
Acordos e desacordos	14
Acrescenta uma ideia	14
Alfabeto	15
Barra do tema	15
Cadeia de emoções	16
Caixa de perguntas	16
Cartazes	17
Cartões sentimentais	17
Cebola do Cuca	18
CD de...	18
Chapéu dos desejos	19
Chuva de ideias	19
Círculo de ideias	20
Com audiovisuais	20
Contos e lendas	21
Debate ao estilo político	21
Desempenhando papéis	21
Diapositivos	22
Dicionário de...	22
Discussão escrita	23

Do fim, novo começo	23
Dramatização	23
É a minha vez de falar	24
Emissão radiofónica	24
Entrevista	24
Entrevista colectiva	25
Escala de valores	25
Estudo de caso	25
Eu tenho o direito de...	
Eu acho que isto é injusto, porque...	
Se a resposta é não, então...	26
Fazer um baralho de cartas	26
Fotopalavra – Imagens que falam por si	27
Girar	27
História acabada	27
História para continuar	28
Hoje, eu vi...	28
Imaginação colectiva	29
Jogo de cartas	29
Jogo das festas	30
Jogo da Glória	30
Jornal de...	31
Leilão de...	31
Leilão de objectos	32
O leilão de dores de barriga	32
Mesa-redonda	32
Mural	33
Notícias do mundo	33
Notícias que nos fazem pensar	34
Novelo	34
O fala-criterioso	35
O que se pode fazer para...	35
O que sentes?	36
O que ouves?	36
Opções convergentes	37
Os azuis estão de acordo	37
Palavra a palavra	38

Palavras cruzadas	38
Passar o testemunho	39
Penso que devias	39
Philips 6x6	39
Poemas que falam	40
Provérbios que nos fazem pensar	41
Publicidade	41
Puzzle	42
Realizador	42
Roda da opinião	43
Roulotte mágica	43
Simpósio	43
Slogan	44
Tantas ideias	44
Perito	44
Tiras de BD para pensar	45
Toalha de papel	45
Toalha que roda	46
Tribunal	47
Turbilhão de ideias	47
Zum-zum	48
Impacto ou a pedra no charco	48
Territórios / CUBOS / países	49
Olhar atento	49

APRESENTAÇÃO E INTRODUÇÃO

As actividades aqui apresentadas estão inscritas no âmbito das Dinâmicas de Grupo e têm em comum a possibilidade de serem adaptadas a diversos temas, situações-problema ou questões em análise, daí o nome “Actividades de Estrutura”. Assim Actividades de Estrutura são actividades que funcionam como esqueleto, dando estrutura a um encontro relacional que pretende analisar, pensar, debater, partilhar, expandir e aprofundar uma determinada temática. As temáticas possíveis são tão variadas quanto os diversos aspectos, âmbitos da vida das pessoas, o que nos rodeia, interessa e preocupa. São temas que se inscrevem em grandes leques de temáticas como: família, escola, rua, cidade, instituição, ambiente, consumo, paz, mundo, espaço, direitos, deveres, eu, outro, alimentação, saúde, sexualidade, afectos, sentimentos, conflitos, desejos, medos, problemas, e muitas mais.

Existem outros âmbitos, campos de Dinâmicas de Grupo como:

- “Actividades de Quebra-gelo”, boas quer para facilitar o início de um encontro onde as pessoas não se conhecem, úteis para o desbloquear do início da relação dinâmica, quer para proporcionar um momento de alegria e diversão
- “Actividades de Apresentação”, boas quando um grupo se começa a encontrar e ainda nem se conhecem todos os nomes, facilitam o conhecimento e hetero-conhecimento; quando o animador lhe consegue imprimir profundidade podem ser adaptadas a dinâmicas mais introspectivas e ainda interrelacionais
- “Actividades de Reflexão Pessoal – Eu”, boas para proporcionar um momento de encontro com o próprio, de olhar para si, para o seu mundo interno, que ajudam a pensar quem é, como é, como quer ser
- “Actividades de Relação Interpessoal – Eu/Outro”, boas para facilitar a dinâmica de relação, o receber e dar, conhecer-se e conhecer o outro, a partir do outro saber de si
- “Actividades de Comunicação e Gestão de Conflito”, boas para analisar, pensar e compreender as relações no grupo, úteis para ajudar o grupo a crescer enquanto grupo, a pensar os seus conflitos, a olhar o papel de cada um no grupo.

Estes âmbitos, campos de Dinâmicas de Grupo identificados, têm também, uma variedade extensa de propostas de actividades que ficarão para vos apresentar noutra oportunidade. Muitas das Actividades de Estrutura aqui descritas são possíveis de serem trabalhadas e adaptadas para um ou outro destes âmbitos e campos relacionais.

As actividades que apresento estão ordenadas por ordem alfabética para dar ênfase à ideia e ao sentir de que não existe uma actividade melhor do que outra; todas as actividades têm mais-valias para um determinado grupo, num determinado momento e trabalhando um determinado tema. E na procura do critério de ordenação da apresentação das actividades este era o mais simples, claro e idóneo.

As actividades apresentadas podem ser implementadas e dinamizadas seguindo o descritivo que elaborámos para cada uma, mas todas as ideias complementares, alternativas e mudanças até de fundo que surjam na mente de quem as lê e quer dinamizá-las com o seu grupo são critérios muito importantes a serem tidos em conta e certamente enriquecerão a actividade, melhorá-la-ão e, em última instância, beneficiarão sempre o grupo e cada pessoa que nele vive e participa.

A apresentação descritiva de cada actividade de dinâmica de grupo beneficia em clareza e sistematização se se referenciam os seguintes aspectos: (1) *Nome da actividade*, isto é a denominação por que fica conhecida aquela dinâmica; um dia mais tarde elemento do grupos que a viveram, sentiram e experienciaram dirão (apenas para ex.) “vamos jogar ao Cara a Cara” ou “e se voltássemos a fazer os Cubos” e assim chamasse uma actividade como quem chama um ente conhecido; (2) *Enquadramento*, isto é, em que âmbito aquela actividade se situa; as actividades aqui apresentadas são todas Dinâmicas de Grupo – Actividades de Estrutura possíveis de serem dinamizadas em diferentes temas, contextos e até para reflexão, introspecção pessoal, apresentação pessoal, interacção grupal, inter-relacional; (3) *Material*, isto é, a explicitação do material que será necessário para a dinamização daquela actividade; (4) *Tempo*, ou seja, a duração mais adequada prevista para o decorrer da actividade; (5) *Desenvolvimento*, isto é, a descrição, não exaustiva, mas que permita perceber como se “joga”, como se “lança” aquela proposta de actividade para o grupo; (6) *Reflexão*, isto é, prever um momento para pensar como cada um se sentiu, como viveu o grupo, o que cada um aprendeu, pensou, o que aprendeu o grupo, o melhor, o pior.

A apresentação e descrição das actividades têm sempre o nome e o desenvolvimento. A explicitação do material só é feita quando é necessária para a dinâmica. A referência ao tempo de duração da dinâmica só é dada, em casos excepcionais, quando é absolutamente importante ter esse dado em conta. As dinâmicas são momentos de encontro, connosco, com o outro, com os outros, com o que nos rodeia. Um grupo nunca tem todo o tempo do mundo, naquele momento da dinâmica, mas tem o seu tempo, que não raras vezes ronda os 45 a 90 minutos; evidentemente que existem grupos que se encontram menos de 45 minutos e outros mais de 90 minutos. A mesma dinâmica pode ser “feita” (prefiro vivida) em pouco tempo, porque o grupo tem esse constrangimento (provavelmente o próprio grupo voltará a ela da próxima vez que se encontrar) ou pode desfrutar de um tempo mais alargado. O tempo de 90 minutos é um tempo muito útil. Dá tempo para que os elementos do grupo cheguem, para que se faça o acolhimento e que se “ponha alguma conversa em dia”; dá tempo para a apresentação da dinâmica; dá tempo para que o grupo e cada um a viva e dá tempo para finalizar aquele encontro daquele grupo, assim como houve um acolhimento no início se possa ter um momento de fecho no fim. Por vezes, acontece que uma dinâmica num determinado grupo demora mais tempo e, muitas vezes, isso fica a dever-se à profundidade com que o grupo viveu aquele

momento, entregando-se e participando mais. O tamanho do grupo também tem alguma influência: grupos maiores precisam de mais tempo para que cada um tenha o seu minuto. 90 minutos é o tempo mais vantajoso; sabemos, no entanto, que por vezes só se dispõe de 45 minutos, é manifestamente pouco e exigirá do animador a adaptação do desejável ao possível. O que é muito importante é que o grupo tenha um dia de encontro fixo, definido com hora de início e de fim, se possível sempre os mesmos. A periodicidade semanal é muito vantajosa.

Relativamente aos objectivos das actividades apresentadas descrevem-se os objectivos mais abrangentes e importantes antes de iniciar a apresentação das actividades, pois são comuns às Actividades de Estrutura e de uma forma ou de outra todas as actividades que se seguirão permitem e facilitam aqueles itens. Só quando nalguma actividade se destaca um objectivo com mais pertinência, será explicitado.

Deve-se deixar os elementos do grupo participarem espontaneamente, tomando a palavra livremente; no entanto, há grupos que precisam que seja dada uma orientação e pode-se sugerir que os elementos do grupo falem por ordem dos lugares em que estão sentados mas, se assim for, há medida que o grupo vai ganhando consistência e os elementos do grupo vão sendo mais capazes de gerir a sua própria participação é importante para o fluir da dinâmica do grupo que se abandone essa estratégia securizante das pessoas falarem à vez seguindo a ordem dos lugares sentados. No caso de um grupo organizado, com capacidade de respeitar o direito de expressão de cada um, em que não se fale simultaneamente e não se monopolize o espaço de actividade, então o animador poderá optar por não impor nenhuma ordem de intervenção, proporcionando deste modo maior fluidez e espontaneidade, abrindo-se espaço para um campo mais dinâmico, criativo e relacional. Com o tempo e a vivência em grupo os próprios elementos do grupo vão desenvolvendo essas competências interrelacionais, a capacidade de escuta e de esperar pela sua vez, e até de participação activa, livre e criativa.

Existem diferentes nomenclaturas para o *orientador do grupo*, tais como: orientador, coordenador, líder ou animador. Pelo que de dinâmico a palavra encerra optou-se por este último. Assim, o animador de um grupo deve: ser mais facilitador, dinamizador e menos directivo; ponderar e evitar dar conselhos; não mobilizar o tempo do grupo, com exposições teóricas e monólogos; facilitar o acesso à informação, proporcionar espaço, tempo e recurso para a pesquisa; congregar os elementos do grupo em torno do próprio grupo; ser autêntico; ser um modelo alternativo de ser pessoa; ser coerente e consistente; facilitar a interacção entre os elementos do grupo; proporcionar um clima livre, dinâmico e criativo no grupo.

Dimensão do grupo: em torno dos 12 elementos. É o número mais favorável, podendo chegar até aos 15 e, sempre que possível, não deveria ultrapassar os 20. Mais uma vez, sabemos que muitos grupos, nomeadamente as turmas de alunos são por vezes bem mais numerosas. Assim sendo as actividades e as dinâmicas de grupo não deixam de ser benéficas e possibilitadoras de crescimento pessoal e social mas, mais uma vez, exigirá do animador uma capacidade de adaptação grande e criativa.

Dia e hora: o grupo deve reunir sempre no mesmo dia da semana e à mesma hora; qualquer alteração que surja como necessária introduzir deve ser avisada a todo o grupo ao mesmo tempo, sempre que possível, e tão cedo quanto possível.

Local: a sala deve ser sempre a mesma; o grupo vai criando uma identidade e afinidade também com o espaço, por isso é vantajoso privilegiar este ponto. Deve ser uma sala ampla, não sendo necessariamente muito grande (tem de se ter em atenção o número de elementos do grupo), mas sendo espaçosa, que permita, se possível, o trabalho do grupo junto e dos pequenos-grupos, quando o grupo é subdividido. Na sala, as cadeira devem estar dispostas em círculo (se não o estiverem, essa deve ser a primeira actividade a ser realizada e por todos os elementos do grupo); é vantajoso ter algumas mantas que se possam estender no chão, para que se possam realizar actividades com o grupo sentado no chão; as mesas podem estar colocadas junto da parede ou em locais da sala, servindo como mesas-de-apoio; é vantajoso pelo menos um armário para se guardar material e é muito enriquecedor para a dinâmica e vivência do grupo se nas paredes estiverem afixados placares que possam ser dinamizados com contributos dos elementos do grupo (fotografias, desenhos, poemas, cartazes, trabalhos, etc.).

No final de cada actividade, sempre que o animador considere necessário, útil, vantajoso e benéfico, pode propor ao grupo um momento de reflexão e partilha sobre a dinâmica e o modo como se sentiram.

Escrever este texto corresponde a mais de 20 anos de trabalho com grupos. Inicialmente e sempre grupos de crianças e de jovens, posteriormente grupos de técnicos de educação e de técnicos saúde; na última década grupos de grávidas e mães “recém-nascidas” e grupos de pais e os grupos dos cursos Dinâmicas de Grupo do Departamento de Formação Permanente do ISPA-IU. Foi viver, fazer, pensar e sentir os grupos, as dinâmicas nos grupos, o crescer do grupo, das relações, das pessoas no grupo, que me levaram a, como quem escreve um diário de bordo, ir escrevendo, guardando registos das actividades, pensá-las, melhorá-las. E hoje alargá-las ao trabalho com grupos de geriatria.

Este registo não seria possível sem este caminho feito com outros caminhantes. Afinal e sempre as dinâmicas de grupo são vivas e para serem vividas.

OBJECTIVOS QUE SE GANHAM E VANTAGENS DAS DINÂMICAS DE GRUPO

- Conhecer-se melhor a si e aos outros
- Aceitar as suas qualidades, reconhecer os defeitos, procurar melhorar como pessoa
- Promover mudança interna consistente, que sustente o crescimento e melhoria de si
- Receber dos outros uma imagem de si positiva e realista
- Promover um olhar positivo de si, a sua identidade
- Descobrir pontos em comum

- Aceitar a diferença
- Privilegiar o desenvolvimento de competências pessoais e sociais de relação; como a empatia, o altruísmo, a tolerância
- Fomentar o gosto por descobrir e saber, aceitar a diferença e compreendê-la como um ganho e uma mais-valia
- Valorizar a capacidade de apoiar e ajudar os outros
- Aceder e partilhar informação; pensar, analisar, reflectir e decidir
- Facilitar o contacto e a aprendizagem de competências saber e saber-fazer
- Promover a flexibilidade, criatividade de ser, pensar e agir

OBJECTIVOS ESPECÍFICOS PROPORCIONADOS PELAS ACTIVIDADES DE ESTRUTURA

- Fazer a exploração inicial de um tema, ter acesso a informações, confrontar as suas ideias, pensamentos e sentimentos com os outros. Pensar criativa e activamente e escutar de modo compreensivo
- Desenvolver competências de cooperação, responsabilidade e autonomia
- Desenvolver a criatividade e o espírito crítico. Facilitar a associação de ideias e pensamentos, descobrir e explorar novos temas; fazer a sensibilização e exploração de um tema e alargar o pensamento. Pensar, questionar, obter informações, aprofundar argumentos e opiniões e debater ideias. Fomentar a partilha e reflexão. Expressar opiniões pessoais, sentimentos e ideias. Respeitar a opinião do outro. Aceitar e acolher ideias diferentes das suas. Explorar várias ideias sobre uma determinada temática. Reflectir sobre acontecimentos da actualidade; explorar temáticas actuais e recolher informação real sobre uma temática. Sintetizar informação e integrar ideias diferentes
- Vencer temores e inibições e superar tenções. Estimular a comunicação entre os elementos do grupo; desenvolver hábitos de escuta activa. Promover técnicas de resolução de problemas. Melhorar a auto-estima e as estratégias e competências de interacção social. Perceber as dificuldades do outro numa determinada situação; apoiar. Contribuir para criar segurança no grupo e despertar uma atitude positiva
- Participar numa experiência colectiva e incentivar a reflexão, a apresentação e exposição, a improvisação
- Alicerçar a confiança, expandir o pensamento, a capacidade de expressão e o sentir

AS ACTIVIDADES DE ESTRUTURA

Arca das notícias

Desenvolvimento

Numa caixa colocam-se notícias de jornais, que o animador e os elementos do grupo recolheram. Num determinado momento o animador propõe que, para a análise de um tema, se inicie por fazer uma recolha de notícias e a partir delas fazer uma sensibilização para o tema, ter acesso a informação. O grupo, dividido em pequenos grupos, pode trabalhar uma notícia ou várias encontrando uma forma de apresentar os aspectos que entender mais significativos. A Arca das Notícias pode ser feita só para um tema ou ter diferentes arcas para cada tema. Pode estar disponível e ser um recurso sempre ao dispor e pode estar a ser constantemente actualizada.

Acordos e desacordos

Desenvolvimento

O animador distribui aos elementos do grupo cartões com situações alusivas a situações reais, família, escola, mundo, ambiente, etc. Estas situações implicam a expressão de acordo e de desacordo. Cada pequeno grupo trabalha uma ou mais situações durante um tempo estipulado pelo animador e depois representa-a para os outros, salientando a posição de acordo ou desacordo. Os restantes membros do grupo assistem à representação e extremam as suas posições entre acordo e desacordo, colocando-se em locais diametralmente opostos da sala. No final da representação da situação abre-se o debate, começam por falar as pessoas da assistência defendendo as suas posições de acordo ou desacordo. Alarga-se o debate ao grupo que representou a situação. Quando se esgotar a temática, o animador faz a síntese e passa-se a um outro grupo-situação.

Variante: o pequeno grupo pode analisar, debater entre si a situação e, em vez de a representar, pode apresentá-la ao grande grupo, destacando as várias questões que estiveram em apreciação, os aspectos contra a e favor.

Acrescenta uma ideia

Desenvolvimento

Sentados em círculo. O animador levanta-se e apresenta uma ideia sobre a temática que estão a trabalhar, senta-se. Um elemento do grupo levanta-se e acrescenta uma ideia, senta-se e assim sucessivamente. Só pode falar um de cada vez e quem fala levanta-se.

Depois de se “ter dado a volta” pelo círculo do grupo uma ou mais vezes, abre-se o debate para esclarecer alguns pontos, confrontar ideias, trocar opiniões.

Alfabeto

Objectivos

Dar vida a um grupo, que num determinado momento, está pouco activo, pouco criativo.

Material

- Folhas de papel A₄, folha de papel A₃ (ou se possível maior)
- Recipiente com as letras do alfabeto
- Marcadores

Desenvolvimento

Afixa-se uma grande folha de papel. Além disso entrega-se a cada membro do grupo uma folha de papel. O animador tira à sorte uma letra do alfabeto. Cada elemento do grupo irá escrevendo no seu papel individual as palavras que começam por essa letra, e que lhe vêm espontaneamente à mente.

Passados alguns instantes, cada qual dirá as palavras que escreveu, e que serão escritas na folha grande afixada. Como alternativa pode-se utilizar uma caixa para cada letra, constituindo-se ficheiros por letra.

O exercício recomeça com outra letra tirada à sorte.

No final, todos dialogam, procurando ver nas palavras escritas quais os centros de interesse do grupo, e que devem ser objecto de reflexão.

Barra do tema

Desenvolvimento

O animador define com o grupo a temática da actividade. Formam-se dois grupos, separando os elementos de cada um e colocando-os frente a frente. A cada elemento do grupo é atribuído um número, de acordo com a combinação interna do grupo, sendo que em ambos os grupos existem números de 1 ao número máximo de elementos por grupo. É chamado um número, como se se jogasse à Barra do Lenço. O elemento dos grupos correspondentes a esse número devem avançar um passo e dar um contributo à exploração do tema em análise. Podem descrever uma situação que se tenha passado com eles, com alguém que lhes é próximo, podem dar a sua opinião, podem dizer um pensamento; podem fazer uma pergunta para que o outro responda. Avança-se para o número seguinte e assim sucessivamente. Atingido o número máximo de cada grupo.

Variante: os elementos do grupo podem, em vez de falar, representar uma atitude ou emoção associada à temática que estão a abordar.

Cadeia de emoções

Desenvolvimento

Escolhe-se a temática em análise e reflexão. Organiza-se o grupo em pequenos grupos. Os grupos colocam-se em fila, sentados ou em pé. O animador ou um elemento do grupo escolhe uma emoção que transmite ao ouvido do primeiro elemento da fila. A tarefa deste consiste em transmitir essa emoção ao elemento do grupo imediatamente atrás de si, recorrendo apenas à expressão facial. Não são permitidos sons. Uma vez captada a emoção pelo segundo elemento do grupo, repete o procedimento com o terceiro elemento da fila e assim sucessivamente, até que a mensagem chegue ao último elemento do grupo, que deve dizer em voz alta a emoção que pensou reconhecer. O animador pode optar por transmitir a mesma emoção a todos os grupos em actividade ou atribuir emoções diferentes a cada grupo.

Caixa de perguntas

Objectivos

Assumir dúvidas e ideias face a um tema.

Material

- Papel e lápis
- Uma caixa

Desenvolvimento

Cada elemento do grupo escreve num pequeno papel ou cartão uma questão sobre o tema que o grupo está a analisar. Colocam-se todos os papéis numa caixa. O animador, ou um elemento do grupo, vai tirar o papel e lê-lo em voz alta e de seguida fala sobre ele; quando finalizar todos poderão participar acrescentando ideias, pensamentos, relatos de uma experiência. O animador promove a participação de todos na construção da(s) resposta(s) àquela pergunta. O animador deve facilitar o debate, o aprofundar das ideias. No final, um elemento do grupo faz a síntese da “resposta” à questão e passasse para outra pergunta. A caixa com os cartões pode ser guardada para outras ocasiões.

Cartazes

Objectivos

Conseguir consenso.

Material

– Cartazes, posters ou reproduções de quadros... dispostos de forma bem visível.

Desenvolvimento

O animador solicitou previamente ao grupo que trouxesse para o encontro vários cartazes, quadros ou gravuras, pode introduzir uma determinada temática ou não. De entre todos os cartazes que existirem na sala, cada elemento do grupo escolhe três deles. De seguida dá-se um tempo para cada pessoa apresentar as suas escolhas e explicar a sua eleição, dando a conhecer as suas ideias, pensamentos e sentimentos. Junta-se a outro pessoa que também escolheu três cartazes, e depois de terem argumentado a razão das suas escolhas, vão escolher três do total dos seis cartazes que tinham para análise. Este par junta-se a outro par para escolher, entre todos, três cartazes. O jogo termina quando o conjunto do grupo escolheu três únicos cartazes.

Deve analisar, no final, o que favoreceu o consenso, o que é que foi preciso renunciar para que fosse possível o consenso, o que dificultou o consenso, etc.

Cartões sentimentais

Objectivos

Facilitar o pensar relacionado com os sentimentos, revelar e discutir sentimentos.

Desenvolvimento

Fazer a dinâmica Chuva de Ideias para o tema sentimentos. O animador ou um voluntário escreve as palavras que vão surgindo no grupo em cartões coloridos. Depois de terminada a chuva de ideias e de existirem vários cartões cada um com palavras-sentimento, cada pessoa vai tirando um cartão e fala sobre aquele sentimento. Faz-se uma ronda por todo o grupo de modo a que todos tenham oportunidade de participarem. No mesmo encontro, se existir tempo para o efeito, ou no encontro seguinte, formam-se grupos de 3 elementos que escolhem 3 palavras e mimam-nas ou representam-nas de modo a que os restantes elementos do grupo as adivinhem. Noutro momento, mais profundo e reflexivo, o animador solicita aos membros do grupo que relatem experiências reais sobre o cartão-sentimento; podem ou não tirá-lo à sorte.

Cebola do Cuca

Material

- Jornais
- Fita-cola
- Papel e canetas

Desenvolvimento

O animador traz para o grupo vários jornais que servirão para fazer as camadas da cebola.

O animador introduz sucintamente o tema ou, se for um tema que o grupo tem vindo a trabalhar, diz apenas a temática e solicita que cada pessoa escreva em tiras de papel perguntas, afirmações, pensamentos sobre o tema em análise, trabalho e reflexão, cada um num pedaço de papel. Todos os elementos do grupo devem escrever pelo menos uma questão e uma afirmação, mas se quiserem poderão escrever mais do que um contributo para a elaboração da Cebola. À medida que os pedaços de papel vão sendo escritos o animador e/ou um voluntário vão fazendo a Cebola, ou seja, colam a uma folha de jornal um e apenas um papelinho ou com questão, ou com afirmação ou com pensamento, amachucam essa folha e noutra folha colam outro pedaço de papel, essa folha de jornal envolve a anterior e assim sucessivamente de modo que cada folha de jornal com o seu papelinho é uma camada da cebola. Quando a Cebola estiver terminada, tendo sido colocados todos os contributos de todos os elementos do grupo, iniciasse o jogo.

Sentados em roda o animador ou outro elemento do grupo tem a Cebola e atira-a para outra pessoa, esta agarra-a e retira a primeira camada da cebola, isto é, retira a primeira folha de jornal e lê o que está escrito no papelinho. Responde à pergunta, completa, comenta o pensamento ou afirmação. Ninguém pode falar. Só quem tem a Cebola. Quando esta pessoa tiver terminado atira a Cebola para outro elemento do grupo. O animador face ao grupo, à dinâmica deste e aos objectivos da actividade pode ou não permitir que se possa falar após cada pessoa ter acabado a sua intervenção.

CD de...

Objectivos

Escrever ideias, sentimentos e pensamentos; divulgar descobertas feitas ao longo da reflexão sobre o tema.

Desenvolvimento

O animador apoia o grupo na exploração das várias secções que se poderão incluir no CD: artigos, desenhos, fotografias, músicas, *links*, perguntas e respostas, etc.

Distribuem-se pelos elementos do grupo as várias secções que o grupo definiu para o seu CD e constituem-se pequenos-grupos. Distribuem-se as tarefas. Dá-se tempo para a elaboração das tarefas e marca-se nova reunião para aglutinação de material.

O grupo pode ter anteriormente realizado exploração de determinada temática e o CD servir de veiculador de síntese e de exploração de informação. O CD pode ser divulgado e distribuído pela comunidade.

Chapéu dos desejos

Material

- Chapéu
- Papelinhos
- Canetas

Desenvolvimento

Joga-se em círculo. Cada elemento do grupo escreve num pequeno papel uma frase com o seu pensamento, sentimento, sobre um assunto que se irá debater. Depois de todos os elementos do grupos terem escrito as suas frases, dobram-se os papelinhos e colocam-se num chapéu. Este vai circulando, cada um tira um papel e lê-o ao grupo; dá a sua opinião, e faz os seus comentários. Só pode falar o elemento do grupo que tem o chapéu. Depois de o elemento do grupo ter falado outro poderá pedir a palavra acrescentando algo. Tirando, no final da sua intervenção, novo papel e assim sucessivamente até se terem esgotado todos os papelinhos do chapéu.

Chuva de ideias

Objectivos

Libertar a imaginação, sensibilizar e explorar uma temática.

Material

- Folha grande de papel ou cartolina ou pedaço de papel de cenário
- Marcadores

Desenvolvimento

O animador apresenta um tema ou situação-problema ao grupo, e fá-lo em termos claros e durante pouco tempo. No final, sintetiza toda a questão numa única palavra ou

pergunta curta, que escrever no centro de uma grande folha de papel. Durante o tempo que for necessário, os membros do grupo deverão dizer livremente tudo o que pensam e sentem sobre a temática em análise. Não se põem entraves à imaginação. Ninguém deve responder, nem criticar, nem apoiar, pois é um tempo de total liberdade de expressão, onde não se pretende a argumentação, mas antes a exploração máxima de ideias e sentimentos. As ideias registadas devem servir para a sistematização de aspectos concordantes, de ideias díspares, de expectativas adequadas e desadequadas. E a partir delas desenvolver o debate, a análise e projectos de reflexão-acção.

Círculo de ideias

Desenvolvimento

Todos os membros do grupo se sentam em círculo. O animador, ou um dos elementos do grupo que previamente tenha ficado destinado ou porque se voluntariou ou porque foi designado/escolhido, começa por apresentar o tema em análise. Começa por intervir a pessoa sentada à direita de quem fez a apresentação do tema, expõe as suas ideias, sentimentos e pensamentos. Passará a palavra à pessoa sentada à sua direita e assim sucessivamente. Se algum dos participantes não quiser intervir na discussão passa-se ao seguinte. Cada pessoa só poderá falar na sua vez. Quando o círculo estiver completo a palavra estará novamente com o apresentador do tema, que pode dar a sua opinião e lançar novas perspectivas sobre o assunto em questão e dar início a novo círculo de ideias.

Com audiovisuais

Material

– Filmes, noticiários televisivos, programas de televisão, concursos, entrevistas, debates, mesas-redondas, reportagens.

Desenvolvimento

O grupo quer abordar um tema com base em informações veiculadas nos meios de comunicação audiovisual. O animador promove a recolha de informação, cada pessoa ou em pequenos grupos faz a pesquisa e recolhe material. Todos os elementos do grupo colaboram com material. Cada pequeno grupo ou cada pessoa apresenta as suas recolhas e ao fazer a sua apresentação faz uma análise crítica do material recolhido. O animador dinamiza o debate com base em possíveis contributos através dos recursos audiovisuais. O animador apoia a descodificação das mensagens, promove a crítica sobre a qualidade e pertinência, dinamiza o debate.

Contos e lendas

Desenvolvimento

O animador dá a cada elemento do grupo um texto com um conto ou lenda. Cada qual faz a sua leitura, ou então faz-se a leitura para todo o grupo. Segue-se um debate sobre o texto, o animador deve incentivar o pensamento questionante, proporcionar as ligações com as situações da vida real, e pessoal. Pode-se: formar pequenos grupos, e fazer trabalho de aprofundamento. Cada grupo analisa, debate e representa as suas ideias, opiniões e sentimentos sobre o tema e ensaia uma técnica de expressão para apresentar ao grande grupo: dramatização, montagem com diapositivos de acetato, montagem audiovisual, mímica, banda desenhada. No final, estando todos juntos, acontece o plenário iniciasse com as apresentações, segue-se com o debate. O animador promove o debate e no final faz a síntese de alguns aspectos relevantes.

Debate ao estilo político

Desenvolvimento

Situação simulada de um debate televisivo, onde existe um moderador e três líderes políticos. Aos temas lançados pelo moderador, um dos intervenientes estará de acordo, outro expressará o seu desacordo e outro ainda terá uma atitude passiva. Estas situações poderão ser sorteadas pelo moderador. Os temas propostos são temáticas do interesse do grupo, podem ser utilizados alguns problemas quotidianos do grupo ou de elementos do grupo. Os temas podem ser previamente seleccionados ou não, podem ou não ser do conhecimento dos intervenientes no debate. O animador pode escolher a melhor forma de apresentar os problemas, oralmente ou por cartões. O moderador do debate pode ser o animador ou outro elemento do grupo, que terá de se preparar anteriormente para essa tarefa.

Desempenhando papéis

Desenvolvimento

O animador apresenta a temática e descreve a situação. O animador propõe uma situação concreta de âmbito familiar, escolar, social, laboral, namoro ou outra. Alguns dos elementos do grupo assumem um determinado papel, enquanto os restantes assistem à dramatização da situação. Iniciam a dramatização; cada personagem assume um conjunto de ideias, sentimentos e atitudes. Ou seja, dão corpo de facto à personagem, caracterizando a sua personalidade, inventando diálogos e comportamentos. Terminado

o desempenho de papéis, inicia-se o debate em torno do que aconteceu, do que se disse e do que foram pensando e sentido os observadores e os actores.

Diapositivos

Desenvolvimento

Face a um determinado tema em análise no grupo, o animador recolheu um conjunto vasto de imagens, e/ou solicitou também aos elementos do grupo que fizessem uma recolha tão exaustiva quanto possível de recursos; que posteriormente o animador pode formatar em diapositivos. Organizou as imagens em formato informático por forma a ser possível projectá-las num ecrã. Passam-se as imagens, em silêncio, ficando cada imagem projectada entre 5 a 7 segundos. Cada pessoa fará uma anotação das imagens que mais marcaram, sensibilizaram ou fizeram pensar, sentir. Voltam-se a passar as imagens e cada pessoa poderá pedir a palavra e comunicar ao grupo o que a imagem mobilizou em si. Deve-se procurar remeter apenas para a imagem apresentada. O animador poderá fazer uma impressão das imagens em miniatura da sequência de imagens de cada um dos elementos do grupo ou fazer-se uma sequência de imagens do grupo que também poderá ser impressa e distribuída a cada pessoa.

Dicionário de...

Material

- Folhas de papel A₄, folha de papel A₃ (ou se possível maior)
- Canetas

Desenvolvimento

Afixa-se uma grande folha de papel. Entrega-se a cada membro do grupo uma folha de papel.

O animador apresenta o tema ou âmbito da temática a trabalhar. Cada elemento do grupo individualmente e em silêncio irá escrevendo no seu papel as palavras que começam por cada uma das letras do alfabeto, e que lhe vêm espontaneamente ao espírito, constituindo assim um Dicionário ou Vocabulário do tema em debate. Cada qual dirá as palavras que escreveu, e que serão escritas na folha grande afixada, agrupadas por letra. No final, todos dialogam, procurando ver nas palavras escritas quais os centros de interesse, as ideias, as representações, as preocupações, os sentimentos do grupo, e que devem ser objecto de reflexão. Pode-se dar continuidade à actividade seleccionando o conjunto de palavras que se pretendem analisar, aprofundar, em torno delas constituem-se grupos de trabalho que farão a pesquisa.

Discussão escrita

Material

– Papel de cenário e marcadores

Desenvolvimento

O animador lança ou apresenta, sem desenvolver em demasia, determinado tema. Mas a actividade pode também dar continuidade à análise e debate de um tema que tenha vindo a ser desenvolvido pelo grupo. Útil na tentativa de fazer síntese do trabalho de exploração de ideias feito anteriormente. O animador escreve de forma dinâmica no centro do papel de cenário o tema em aberto. Os elementos do grupo vão dando a sua opinião escrevendo, sucintamente, sob a forma de uma ou duas palavras ou de uma pequena frase. Tem de se imprimir um ambiente de silêncio e de calma, onde não se pode falar, apenas escrever. Quando a folha estiver repleta ou quando o grupo entender ser o tempo inicia-se uma fase de debate com base nas ideias escritas.

Do fim, novo começo

Desenvolvimento

Todos os elementos do grupo incluindo o animador estão sentados em roda. O animador com o grupo definiu o tema da actividade e inicia-o dizendo uma palavra relacionada com a temática a analisar e pensar. Um elemento do grupo deve, então, dizer outra palavra começado pela última letra da palavra anteriormente dita. E segue-se assim espontaneamente. Sempre que é dita uma palavra, o próprio ou outra pessoa, deve escrevê-la num painel, possível de ser guardado e utilizado noutras sessões. O animador pode definir um sistema de ajuda de modo a que todos participem, impedindo que só os mais rápidos ou desinibidos tomem parte activa na actividade.

Dramatização

Desenvolvimento

O grupo explorou determinado tema. Posteriormente, com orientação do animador, o grupo sintetiza as informações essenciais, ideias e sentimentos, experiências e vivências, personagens activas e passivas. De seguida elabora-se um guião para suporte da dramatização. Também se pode optar por utilizar ou adaptar um texto já existente. As personagens devem ter poucos adereços, apenas um ou dois que sirvam de caracterização. Não se procura o realismo, mas a simbolização. Pode escolher-se um narrador que vai acompanhando a encenação ou pode optar-se por se proceder à

gravação prévia do texto. Faz-se a dramatização. No final todos poderão participar, dizendo o que pensaram, sentiram, como se viram a viver aquela situação.

É a minha vez de falar

Desenvolvimento

Não é necessária uma preparação prévia das temáticas. O animador apresenta a temática em debate e de seguida vai fazendo perguntas, com base num conjunto de questões-guia que já traz elaborado, estas podem ter sido escolhidas de entre contributos que foram dados por todos os elementos do grupo. O animador convida os elementos do grupo a inscreverem-se para participarem dando a sua opinião. As pessoas vão intervindo por ordem de inscrição. O animador, ou um dos elementos do grupo previamente definido, faz a síntese final, identifica pontos de concordância e de discordância e extrai algumas conclusões possíveis.

Emissão radiofónica

Desenvolvimento

O animador juntamente com o grupo escolhe determinado tema para trabalharem. Em pequenos grupos analisa-se e explora-se o tema, prepara-se um programa de rádio para divulgar as questões e aspectos a que se chegaram. Pode-se incluir apresentação de informação, entrevistas, discursos, diálogos, debates, músicas, publicidade, noticiários, humor, canções, etc. O animador deve definir com o grupo quanto tempo se poderá dedicar à apresentação do programa e quanto tempo para a preparação do programa. Se possível pode-se fazer a emissão na rádio local, ou na rádio da escola ou da associação. Para isso, em conjunto podem-se seleccionar partes dos programas, ou se todos tiverem qualidade, a totalidade dos programas apresentados. Pode-se fazer a divulgação em CD.

Entrevista

Desenvolvimento

Entrevista a um especialista em determinada matéria que é convidado ou um dos elementos do grupo que é especialista em determinada matéria ou um dos elementos do grupo que se torna especialista em determinada matéria (ou seja que estuda e aprofunda uma determinada questão) é entrevistado. Define-se a pessoa a entrevistar tendo em vista o assunto escolhido e escolhe-se o entrevistador. O entrevistador deve ser cordato, ter facilidade de expressão e também terá de trabalhar aquele tema, deve preparar um conjunto de questões-guia. O entrevistador pode ter um grupo de apoio que o ajuda na

elaboração das questões-guia para a entrevista. O entrevistador apresenta muito sucintamente o tema e apresenta o entrevistado. Dinamiza a entrevista. Antes de concluir a entrevista faz uma breve síntese dos aspectos que foram tratados. Proporcionar o debate, a colocação de questões e a troca de opiniões na assistência.

Entrevista colectiva

Desenvolvimento

Previamente, o grupo prepara um conjunto de questões de interesse para abordar o tema. Escolhem-se os elementos dos grupos para entrevistadores, que prepararam previamente as questões com base no trabalho já feito pelo grupo. O coordenador apresenta o(s) entrevistado(s) perito(s) e estes de cada vez terão 3 minutos para apresentarem as suas opiniões. Seguem-se as perguntas dos entrevistadores. O coordenador vai dando a palavra, gere a participação e vai fazendo a síntese. O coordenador abre a discussão e dá a palavra à assistência.

Escala de valores

Desenvolvimento

O grupo e o animador escolhem a temática a avaliar; estabelecendo os dois extremos da escala de valores. Determina-se o canto da sala para um dos extremos e o canto oposto para o outro extremo da escala de valores. Cada elemento do grupo coloca-se entre esses dois cantos da sala, de acordo com a sua opinião ou prática, ao longo da linha imaginária que vai de um canto ao outro da sala, ou seja de um extremo ao outro da escala de valores. Se dois ou mais elementos quiserem ocupar o mesmo ponto, podem formar uma fila. Não se critica a escolha que cada jogador fizer. Depois de todos posicionados, abre-se o debate. Cada elemento explica por que motivos escolheu uma determinada localização. Pode-se repetir a actividade para outra temática-valor.

Estudo de caso

Desenvolvimento

O animador pode optar por propor inicialmente aos elementos do grupo que tragam relatos de vida real que lhe chamaram a atenção, em alternativa pode ser o animador a trazer o relato para o desenvolvimento da actividade. Em pequenos grupos, cada elemento do grupo dará a sua opinião e o seu ponto de vista sobre aquela situação, na tentativa de o analisar de vários prismas e segundo vários aspectos. Cada grupo sintetiza o conjunto de ideias abordadas e procura chegar a um consenso. O animador chama a

atenção para a variedade de pontos de vista, valorizando os contributos. Encontram-se formas de divulgar as soluções ou alternativas encontradas.

Eu tenho o direito de...

Eu acho que isto é injusto, porque...

Se a resposta é não, então...

Objectivos

- Conhecer e assumir os seus direitos
- Perceber situações de injustiça
- Ter um olhar crítico face a situações de injustiça
- Perceber os sentimentos e pensamentos pessoais face a situações em que recusam ou lhe negam algo
- Explorar hipóteses de como lidar com a frustração
- Desenvolver competências assertivas face à injustiça, quando um direito não é respeitado ou face à recusa

Desenvolvimento

O animador e todo o grupo fazem o levantamento de uma série de situações-problema, conflitos relacionais, questões ou dilemas da vida quotidiana, todas elas onde esteja em causa o respeito por um direito de alguém. Essa listagem é registada num painel, possível de ser utilizado em situações futuras. O grupo, ou este dividido em pequenos grupos, escolhem trabalhar uma situação, pensam sobre ela, analisam-na, tentam encontrar soluções ou hipóteses para lidar com a falta de respeito do direito em questão. Encontram um modo de transmitir ao resto do grupo, sendo que devem privilegiar a representação da situação focando a falha de determinado direito e o modo como agir. No fim da representação abre-se o debate, onde todos são livres de expor o seu sentir, as suas ideias e pensamentos. O animador deve ir colocando questões que ajudem a perceber a importância de se respeitar e de se ser respeitado nos direitos, ajudar a pensar e a ir mais além na reflexão pessoal e na mais-valia para o grupo.

Fazer um baralho de cartas

Desenvolvimento

O animador introduz o tema, sem se alongar, optando por ser o mais breve possível e sem introduzir polémicas ou informações adicionais. Formam-se grupos de 6 elementos cada. A cada pessoa é dado um conjunto de 5 cartas brancas, formando-se assim no total um baralho de 30 cartas. Sobre cada carta, cada qual deve exprimir, por palavras ou por

imagens o que sente, pensa, sabe, quer discutir sobre o tema em análise. Cada carta serve para uma ideia chave. Quando cada um terminou o seu conjunto de 5 cartas, reúnem-se todas as cartas e baralham-se e voltam a distribuir-se 5 a cada pessoa. Debate-se e aprofundam-se as ideias, questões. Cada pequeno grupo pode fazer um relato do percurso da actividade e partilhar as ideias que surgiram. Este baralho pode ser utilizado noutros encontros do grupo.

Fotopalavra – Imagens que falam por si

Material necessário

– Imagens

Desenvolvimento

Os elementos do grupo irão procurar e recortar imagens que expressem questões e/ou ideias face ao tema em análise. Cola-se cada imagem numa folha em branco, de forma a que a imagem seja preservada e possivelmente utilizada no futuro e por outro o estar sob o fundo branco destaca-a. Cada um irá escolher algumas imagens e através delas dizer o que pensa, sente face ao tema em análise

Girar

Desenvolvimento

O animador apresentado o tema em análise e para debate. Formam-se pequenos grupos, distribuídos por toda a sala. Em cada grupo haverá um secretário, que é inamovível. Cada dez minutos, ao sinal feito pelo animador, um dos membros deixa o seu grupo e vai juntar-se ao grupo vizinho. Este girar faz-se no sentido dos ponteiros do relógio. No momento em que o novo elemento chega ao grupo, o secretário deve pô-lo ao corrente do que se disse. Por sua vez, o recém-chegado dará uma visão rápida do que se disse no grupo que acaba de deixar. Depois de todos terem circulado, à excepção dos secretários, reúnem-se todos em plenário. Os secretários apresentarão o que se discutiu. Trocam-se ideias e cada um pode tomar a palavra e acrescentar algo. O animador ou um ou dois elementos dos grupos farão a síntese final.

História acabada

Desenvolvimento

O grupo organiza-se em grupos de cinco elementos. O animador pede aos elementos dos grupos para lhe ditarem 20 palavras relacionadas com um tema escolhido pelo animador

e/ou pelo grupo, que entretanto vai registando num painel de parede que possa ser utilizado mais tarde. O animador informa os elementos dos grupos que dispõem de 15 minutos para escreverem uma história subordinada àquele tema, integrando nela aquelas 20 palavras. Cada secretário lê a história elaborada pelo respectivo grupo. Quando todas as histórias tiverem sido lidas o animador abre o debate, cada qual pode dar os seus contributos pessoais, referir as suas ideias e sentimentos, o que ia pensando, sentindo, vivendo relacionando-o com o tema em questão. As histórias podem ser publicadas no jornal da instituição e/ou Internet.

História para continuar

Desenvolvimento

Um grupo formado por 4 ou mais pessoas decide a escolha de um tema para uma história. Começa a desenvolver a história e as personagens escolhidas. A certa altura, o animador substitui os 4 primeiros elementos por outros, para que estes peguem no que os primeiros 4 estabeleceram e continuem a história. Podem introduzir pequenas modificações, mas têm de dar continuidade às personagens e ao tema. A história pode ir sendo alargada, de modo a que todos os elementos participem. No final, discutem-se os pontos centrais da acção e o modo como evoluíram com a entrada de novos elementos.

Hoje, eu vi...

Material

- Autocolantes
- Acetatos e canetas para acetato
- Papel de cenário
- Canetas de feltro

Desenvolvimento

Pede-se aos elementos do grupo para, durante uma semana, registarem as cenas positivas e negativas que observarem na escola, na família, na instituição, na associação e na rua. No início da semana seguinte, em grupo expõem o que observaram. Seleccionam os casos que mais os impressionaram e propõem soluções para os casos de atitudes negativas, registando as conclusões em papel de cenário ou cartaz. Os cartazes produzidos pelos grupos serão apresentados pelo porta-voz de cada grupo. Distribui-se um autocolante a cada elemento do grupo, onde este regista a solução que escolheu.

Promove-se o debate sobre as cenas observadas durante a semana e as soluções encontradas.

Imaginação colectiva

Desenvolvimento

Os elementos do grupo sentam-se (ou deitam-se) em roda, de modo a não se verem uns aos outros: de costas ou de olhos fechados. Devem imaginar uma aventura em grupo. Cabe ao animador dar o contexto em que o grupo se encontra: uma ilha desconhecida, um castelo, um acampamento, uma festa, uma cidade em que estão de visita, uma loja, uma sala de espectáculos, etc. Se o animador decidir participar na actividade, deve acrescentar ao que foi dito uma acção, uma descoberta, um acontecimento. Cada elemento do grupo acrescenta sempre uma nova ideia. Não é obrigatório que o que seja dito se refira ao próprio e pode envolver outras pessoas na sua acção. Nenhum elemento do grupo pode recusar algo que tenha sido dito anteriormente; apenas pode dar continuidade à acção, sugerindo alternativas às situações de que discorda. Caso o animador não participe, o grupo poderá escolher o elemento do grupo que inicia a “imaginação colectiva” ou o animador pedir um voluntário.

Jogo de cartas

Material

- Cartolinas cortadas em cartões pequenos
- Canetas

Desenvolvimento

O animador começará por dividir os elementos dos grupos em pequenos grupos de seis elementos cada. Em cada pequeno grupo haverá um responsável pelo jogo. A cada pequeno grupo são dadas trinta cartas em branco, feitas de cartolina, e são distribuídas cinco a cada elemento do grupo. Cada elemento do grupo deverá agora escrever em cada uma, afirmações ou questões referentes ao assunto em debate. Depois deste trabalho individual, cada responsável de grupo recolhe todas as cartas. Baralha-as bem. Em seguida, distribui cinco a cada um. Cada um observa as cartas que lhe foram atribuídas. Reflete sobre o que os outros escreveram, e coloca as cartas por ordem de preferência. Começa o jogo propriamente dito; Cada elemento do grupo lança na mesa uma carta de cada vez, começando com as cartas de menos interesse. Deixará as mais importantes para o final. Ao lançar a carta, dirá: “Eu lanço esta carta, porque...” e dirá o que pensa

da questão. Joga um elemento do grupo de cada vez. O grupo vai escolhendo uma carta de consenso até se chegar às últimas cinco cartas, e se possível escolher apenas uma. Faz-se um debate mais alargado onde cada um pode falar sobre o que acha mais importante sobre o assunto. Estando todos reunidos em plenário, faz-se uma reflexão da actividade: Quais as afirmações que cada grupo considera importantes? Como se sentiu ao ver as suas cartas a serem as menos importantes? Que aspectos se ressalvam? Que síntese final se poderia fazer?

Jogo das festas

Desenvolvimento

Improvizam-se festas, recepções ou reuniões, colóquios, etc. É conveniente ser o grupo a decidir que tipo de evento se vai improvisar. Cada elemento decide quem é e o que vai improvisar. Divide-se o grupo em pequenos grupos. Cada grupo organiza determinado aspecto do evento. Cada pessoa assume o seu papel e é responsável por lhe dar corpo e alma e o fundamentar. Um dos elementos do grupo anuncia a chegada dos convidados e o evento começa.

Jogo da Glória

Material

- Uma cartolina grande onde o animador desenha o Jogo da Glória, com 34 casas pintadas a cores e 16 casas onde se desenha pontos de interrogação (que significa que terá de responder a uma pergunta) ou colam imagens referentes ao(s) tema(s) em análise
- Dados e pedras
- 16 envelopes com perguntas
- Folhas brancas

Desenvolvimento

Joga-se como o tradicional jogo da Glória. Este jogo deve ser construído pelo grupo ou pelo animador com base no(s) tema(s) que o grupo andou a trabalhar. Quando um jogador chega à casa com um ponto de interrogação, tem de parar e responder à questão correspondente aquele número e que se encontra no respectivo envelope. As perguntas devem começar de questões mais simples e genéricas para irem evoluindo para questões mais difíceis sobre as temáticas ou levantando até alguns conflitos e dilemas.

Jornal de...

Objectivos

Escrever ideias, sentimentos e pensamentos, divulgar descobertas feitas ao longo da reflexão sobre o tema.

Material

– Material variado de papelaria

Desenvolvimento

O animador descreve ao grupo as várias funções de um conselho de redacção de um jornal ou coloca o grupo organizado por equipas de trabalho a fazer uma pesquisa sobre cada: secções, artigos, desenhos, fotografias, notícias, entrevistas, dossier, publicidade, humor, correio dos leitores, breves, última hora, anúncios, etc.

Distribuem-se pelos elementos do grupo as várias funções de redacção e constituem-se pequenos-grupos. Distribuem-se as tarefas. Dá-se tempo para a elaboração das tarefas e marca-se nova reunião para aglutinação de material.

O grupo pode ter anteriormente realizado exploração de determinada temática e o Jornal servir de veiculador de síntese e de exploração de informação. O Jornal pode ser divulgado e distribuído pela comunidade.

Leilão de...

Desenvolvimento

O animador é o organizador do Leilão, noutra vez que se vier a jogar poderá ser um elemento do grupo a ser o leiloeiro. São distribuídos por cada elemento do grupo 100 “conchas” para que possam fazer as suas compras. Em vez de “conchas” o grupo pode criar um nome próprio para a sua “moeda”. São leiloados cartões com valores universais, ou outros aspectos de uma temática que o grupo queira trabalhar. Os elementos do grupo devem tentar comprar/arrebatam os cartões com os valores que lhe são mais significativos. No final, cada pessoa apresenta ao grupo os cartões-valores que conseguiram, as razões porque são aspectos importantes para eles; podem pensar e explicar aos colegas de que forma o que compraram, poderá ou não afectar as suas vidas; e como aqueles seus “investimentos” são importantes para todos enquanto grupo ou enquanto sociedade. O animador deve controlar os valores em “conchas” gasto para não existirem irregularidades.

Leilão de objectos

Desenvolvimento

Cada membro decide leiloar um objecto imaginário e, depois de alguns preparativos individuais, os elementos do grupo improvisam um Leilão dos objectos. Cada membro do grupo deve participar como leiloeiro do objecto que propõe. Os objectos não são necessariamente objectos concretos, mas assume-se objecto tudo desde coisas, a pessoas, sentimentos ou ideias. Em grupo, pode-se discutir o grau de importância do objecto que cada um apresentou, a eficiência de cada um na apresentação e no leilão do seu objecto, o sentimento de cada um durante a dinâmica, ao expor-se, na apresentação do seu objecto, ao exercer as funções de leiloeiro.

O leilão de dores de barriga

O animador sensibiliza o grupo para o facto de todas as pessoas terem problemas, preocupações, medos, aborrecimentos, chatices, coisas que não querem ou não gostam de fazer, etc., ao fim e ao cabo “dores de barriga”. O animador distribui pelos elementos do grupo vários cartões, onde cada um escreverá em cada cartão uma “dor de barriga”. Juntam-se todos os cartões escritos no grupo, e se se entender por bem, acrescenta-se uma série de cartões, contendo cada um uma “dor de barriga” já previamente escritos pelo animador. Num primeiro momento, lê-se toda a lista em voz alta e depois, cada “dor de barriga” é posta a leilão. Cada um dispõe de 100 “martelos” (ferramenta útil para resolver qualquer problema) para gastar e não pode fazer ofertas que excedam esse limite. O objectivo do Leilão é encontrar quem possa descobrir, avançar hipóteses de solução, alternativas para lidar com aquela “dor de barriga”. Acabado o leilão, as pessoas que tiverem cartões explicam porque é que optaram por os adquirir e de que forma propõem lidar com essas “dores de barriga”; até que ponto a resolução daquelas “dores de barriga” são importantes e de que forma afectam a vida das pessoas, a do próprio, dos seus familiares, ou outros. Reserva-se uma folha de papel para anotar o valor a que chegou cada “dor de barriga”; esta anotação permite também controlar quanto cada pessoa já gastou.

Variante: Fazer uma Chuva de Ideias no início para escolha da lista de “dores de barriga”.

Mesa-redonda

Desenvolvimento

O animador reúne com os elementos do grupo que se voluntariaram para participarem na mesa-redonda. Combinam o desenvolvimento das apresentações, a disposição das pessoas, o tempo de intervenção, o tempo de comunicação individual, o tempo para debate e o tempo para plenário. O moderador da mesa-redonda, pode ser o animador ou

um elemento do grupo, introduz a temática, apresenta o assunto e os participantes. O moderador tem de ser imparcial, objectivo e dinâmico. O moderador da mesa tem a função de dar a palavra aos convidados, de realçar os diferentes pontos de vista, sintetizar, sublinhar as ideias principais, colocar questões aos participantes. No tempo final, dá-se oportunidade ao auditório (restantes elementos do grupo) para fazerem perguntas e comentários. Cabe ao moderador fazer a síntese final.

Mural

Material

- Jornais e de revistas
- Papel de cenário
- Cartolinas
- Cola
- Tesouras, etc...

Desenvolvimento

O animador apresenta o tema a ser analisado, reflectido, trabalhado e debatido. Deverá decidir se a actividade se desenrola em pequenos grupos ou em grande grupo, tendo em conta, para tal, os objectivos com que pretende implementar a actividade e o seu conhecimento da dinâmica do grupo.

Dispõe o material necessário: recortes de jornais e de revistas, papel de cenário, cartolina, cola, tesouras, marcadores, e demais materiais de expressão plástica e artística. O grupo começará por reflectir sobre o tema proposto, definem os pontos fundamentais, estabelecem os aspectos em que estão de acordo e em desacordo, encontrando uma maneira gráfica e pictórica de dar relevo às ideias em debate.

O animador, se for caso disso, deve ajudar o grupo a integrar todos os seus elementos de modo a que todos assumam tarefas e que ninguém fique inactivo.

Segue-se o plenário. Cada grupo apresenta o seu mural, explicando o porquê daqueles recortes, daquelas frases e, sempre que possível, descrevendo ou ilustrando com exemplos o processo que o grupo viveu.

Na análise de debate devem ser valorizados os aspectos mais ricos e o que se conseguiu evidenciar nestes aspectos.

Notícias do mundo

Material

- Notícias de jornais e revistas

Desenvolvimento

O animador e os elementos do grupo trazem para a reunião vários jornais ou já recortadas as notícias de jornais sobre um ou mais acontecimento noticioso da actualidade ou sobre vários temas que o grupo pretende trabalhar. Os elementos do grupo, organizados em pequenos grupos, exploram as várias notícias organizando-as em dossiers por temática. Cada pessoa individualmente e/ou em pequeno grupo recolhem e sistematizam informação, levantam-se outras questões, procuram-se comentários, fazem-se comentários acrescidos e inovadores, aprofunda-se tanto quanto possível o(s) tema(s).

Em plenário, cada grupo apresentará o conjunto de informação trabalhado sobre determinado tema e a sua reflexão.

Notícias que nos fazem pensar

Material

– Notícias de jornal

Desenvolvimento

O animador pode optar por propor inicialmente aos elementos do grupo que tragam notícias que lhe chamaram a atenção, no âmbito de determinada temática que estão a trabalhar, em alternativa pode ser o animador a escolher e trazer a notícia para o desenvolvimento da actividade.

Em pequenos grupos, cada elemento do grupo dará a sua opinião e dirá o seu ponto de vista sobre a notícia, na tentativa de analisar o acontecimento de vários prismas e segundo vários aspectos.

Cada grupo sintetiza o conjunto de ideias abordadas e procura chegar a um consenso.

O animador chama a atenção para a variedade de pontos de vista e para dificuldade de chegar ao consenso, amplia a reflexão e o debate, alargando os pontos de vista e procurando destacar os pontos de interface e de ruptura.

Novelo

Desenvolvimento

O animador introduz o tema, quase simplesmente dizendo a palavra chave ou âmbito. O animador lança o novelo, ficando com a ponta presa nos seus dedos, para um dos elementos do grupo fazendo-lhe uma pergunta, este responde, prende a linha nos seus dedos e volta a lançar para outra pessoa fazendo uma pergunta sobre o tema ou dizendo uma opinião, ideia, relatando uma experiência. Todos os elementos do grupo deverão participar, de forma a

ficarem unidos na rede que o novelo vai tecendo entre todos. Todas as participações são válidas, todas elas têm de estar relacionadas com a temática em grupo.

O fala-criterioso

Desenvolvimento

Ao invés do fala-barato que fala de tudo e de nada e não fundamenta o seu pensar, o fala-criterioso apresenta um tema dando a sua opinião, expondo o seu sentir e as suas vivências, sendo crítico e livre simultaneamente.

Coloca-se uma cadeira em frente do grupo. Cada membro terá oportunidade de se sentar nela e de falar ao grupo. O animador pode indicar que a apresentação de cada um pode versar qualquer tema à sua escolha, ou então propõe que todos se centrem sobre a mesma temática. Esta segunda modalidade permite que o grupo cresça na diversidade, que se confrontem ideias e opiniões, que se aprofunde e alargue o pensamento, as informações, as vivências sobre determinada temática. Podendo posteriormente utilizar-se a mesma actividade para outro tema do interesse do grupo. Esta actividade permite um olhar diversificado sobre um tema, situação-problema que podem resultar em debates no grupo e em várias maneiras de solucionar um problema.

O que se pode fazer para...

Material

- Papéis
- Canetas
- Papel de cenário
- Materiais para a dramatização (facultativo)

Desenvolvimento

O animador apresenta o problema em questão e organiza as equipas de trabalho. Cada equipa estabelece um secretário, que registará todas as ideias iniciais e a síntese final, as ideias consensuais e as discrepantes; poderá também fazer um registo do processo de trabalho e de reflexão do tema no seu grupo.

Etapas de trabalho de equipa:

- 1) Identificar a questão em debate
- 2) Todos os membros da equipa vão dando a sua opinião; aceitam-se todas as ideias
- 3) Proceder-se à clarificação das ideias:
 - Rejeitam-se as opiniões inconsistentes, sem fundamento e desadequadas

- Identificam-se as ideias que reúnem consenso
- Identificam-se as opiniões e ideias contraditórias
- Os vários elementos da equipa apresentam, fundamentam e defendem as ideias com que se identificam
- Identificar as ideias mais criativas e adequadas.

Cada equipa, pequeno grupo de trabalho, organiza a forma de apresentar a questão em debate e as ideias síntese. Se animador e grupo assim o entenderem e desejarem, as apresentações podem ter a forma de dramatização.

No final, o animador promove o debate e troca de ideias, comentam-se as conclusões de cada equipa, realçam-se aspectos em comum e outros contraditórios.

Num momento seguinte, pode-se promover o debate, também, em torno dos procedimentos: como se chegou ao consenso; porque determinadas equipas não chegaram a consenso; que dificuldades surgiram; como surgiu a liderança; como cada um se sentiu, de que forma se sentiram quando a sua ideia era ou não aceite e/ou valorizada.

O que sentes?

Desenvolvimento

O animador vai mostrando fotografias uma a uma e cada pessoa vai dizendo o que sente face a cada uma. Fala-se espontaneamente, todas as pessoas podem falar em todas as fotografias. Depois de terem sido vistas todas as fotografias, ou se o animador entender que o clima do grupo é propício a isso, deve incentivar o debate, o aprofundar das ideias e sentimentos, a partilha. O grupo pode focar-se sobre os aspectos que cada um tem em comum ou não com os outros; identificando partes suas com outras pessoas que lhe pareçam não terem tanto a ver consigo. É importante e necessário que o animador consiga facilitar um clima de confiança, liberdade e segurança de modo a que todos possam participar. Num momento inicial da vida de um grupo, a actividade pode ser dinamizada só proporcionando a livre expressão e associação de ideias e sentimentos às imagens, sem se julgar, criticar ou rejeitar nenhuma.

O que ouves?

Desenvolvimento

O animador vai mostrando fotografias uma a uma e cada pessoa vai dizendo o que poderia ouvir se estivesse “dentro” da fotografia. Fala-se espontaneamente, todas as pessoas podem falar em todas as fotografias. Depois de terem sido vistas todas as fotografias, ou se o animador entender que o clima do grupo é propício a isso, deve incentivar o debate, o aprofundar das ideias e sentimentos, a partilha.

Opções convergentes

Objectivos

Escolher democraticamente os temas de maior interesse para o grupo.

Material

- Cartões de tamanho A₆
- Canetas

Desenvolvimento

Os membros do grupo juntam-se dois a dois, por escolha espontânea. Estes pares dispõem de 15 minutos para elaborar conjuntamente 3 problemas ou 3 temas que julguem de interesse para uma discussão em grupo. Terminada esta reflexão, reúnem-se todos em plenário e vão-se apontando no quadro todos os problemas ou os temas propostos.

Formam-se agora grupos de 4 elementos, juntando-se dois pares dos previamente estabelecidos. Estes grupos têm quinze minutos para seleccionar os 3 temas, dos expostos no quadro, que julgam de maior interesse.

Juntam-se todos novamente para ver quais os problemas ou temas mais escolhidos. De todos eles, verão quais os mais votados, e que devem ter prioridade no grupo.

Variante: em vez de três problemas ou temas, escrevem-se 3 aspectos, ideias ou opiniões sobre o tema em análise.

Os azuis estão de acordo

Objectivos

Permitir a reflexão e sentido crítico; trabalhar a partir da análise de um texto.

Material

- Marcadores azuis vermelhos e pretos
- Textos para reflexão

Desenvolvimento

O animador prepara um texto, escrevendo-o ele mesmo ou utilizando ou adaptando um texto de outro autor. Arranja um exemplar para cada membro do grupo. Cada pessoa terá ainda à sua disposição marcadores azuis, vermelhos e pretos.

Distribuídos os textos, o animador explica que cada um deverá reflectir sobre o texto em questão. Em seguida, utilizará os marcadores para sublinhar de azul as passagens com as quais está de acordo, a vermelho o que não concorda e a negro o que questiona.

Feito este trabalho individual, os elementos do grupo juntam-se em pequenos grupos. Em seguida, analisam e discutem entre si e marcam a azul o que é comum em concordância.

Em plenário, cada grupo apresenta as suas reflexões. O animador fará a síntese e destaca-se a azul com setas ou com outra simbologia o que é comum para todos. Noutra sessão analisam-se as áreas de dúvida ou que levantam questões e faz-se uma exploração do tema.

Variante: individualmente cada um só sublinha a azul o que concordam ou acham mais importante; a vermelho sublinha-se o que é comum no pequeno grupo e a preto sublinha-se o que é comum em plenário, ou seja as partes do texto que foram destacadas por todos os elementos do grande grupo.

Palavra a palavra

Material

- Papel de cenário
- Marcadores ou canetas de feltro grossas

Desenvolvimento

O animador organiza o grupo, dividindo-o em três, ficando cada grupo numa fila, em frente ao papel de cenário, que, entretanto, será dividido em três partes.

Cada elemento do grupo escrever apenas uma palavra, de modo que cada grupo construa uma ou mais frases no âmbito da temática ou situação problema em debate ou análise.

O animador informará os participantes que deixarão de jogar se fizerem qualquer tipo de comentário às frases dos colegas, se fizerem barulho ou se revelarem atitudes desadequadas.

Em plenário cada pequeno grupo apresenta o seu desenvolvimento processual, apresenta ainda o seu trabalho gráfico. Posteriormente, analisam-se e discutem-se as ideias subjacentes às frases bem como as atitudes positivas e/ou negativas a elas associadas.

Palavras cruzadas

Desenvolvimento

A partir de uma palavra-tema escrita em letras grandes em cartolina ou papel de cenário, cada elemento do grupo vai escrevendo outras palavras, que se relacionam com o tema em análise e que nasçam das letras da palavra inicial e de outras letras de outras palavras sucessivamente.

Um dos elementos do grupo ou um pequeno grupo fará um cartaz em palavras cruzadas das palavras que ajudaram a explorar o tema.

A partir das palavras-cruzadas inicia-se um debate orientado.

Passar o testemunho

Desenvolvimento

O animador segura o testemunho e indica que ninguém pode falar, a não ser quem o tenha na sua posse. Pode ser o animador a começar a falar, apresentando as suas ideias e opiniões sobre o tema em análise. Passa o testemunho à pessoa que está a seguir ou a quem levantar a mão pedindo para participar. Depois de esse elemento do grupo expor as suas ideias, passa a outro e assim sucessivamente dando a todos a oportunidade de falarem. Pode-se pedir novamente a vez para falar. Podem-se fazer perguntas, pedir esclarecimentos. Só não se pode entrar em confrontos de diade estremando posições entre concordo e discordo. O importante é explorar, ampliar a reflexão e o olhar sobre determinado problema, situação ou tema.

Penso que devias

Desenvolvimento

O animador e todo o grupo fazem o levantamento de uma série de situações-problema, conflitos relacionais, questões ou dilemas da vida quotidiana, familiar, escolar, associativo, institucional, de cidadania. Essa listagem é registada num painel, possível de ser utilizado em sessões de grupo futuras. O grupo, ou este dividido em pequenos grupos, escolhem trabalhar uma situação, pensam sobre ela, analisam-na, tentam encontrar soluções ou hipóteses para lidar com a situação. Encontram um modo de transmitir ao resto do grupo, sendo que devem privilegiar a representação da situação conflito e a(s) ajuda(s) ou apoio(s) que se foram explorando. Os elementos do grupo têm de representar a situação escolhida, respeitando sempre os direitos do outro, sem negligenciar os seus. No fim da representação abre-se o debate, onde todos são livres de expor o seu sentir, as suas ideias e pensamentos. O animador deve ir colocando questões que ajudem a pensar e a ir mais além na reflexão pessoal e na mais-valia para o grupo.

Philips 6x6

Objectivos

Conseguir que, em poucos minutos, todos possam falar sobre um determinado assunto, dando a sua opinião.

Material

– Relógio

Desenvolvimento

Os membros do grupo dividem-se em pequenos grupos de seis pessoas. Estando assim divididos, o animador explica como se vai desenrolar o trabalho.

Cada grupo vai ter seis minutos para falar sobre um determinado assunto, dando um minuto a cada elemento do pequeno grupo. Antes, porém, é preciso proceder à escolha de um secretário para grupo, e também à escolha de um cronometrista.

Ao sinal dado pelo animador, todos os grupos começam a trabalhar. Se o cronometrista contou bem o tempo destinado a cada um, daí a seis minutos os trabalhos estão terminados.

No caso de não ter nada para dizer ou de terminar antes do tempo expirar, todo esse tempo fica sem palavras; ficam todos em silêncio. Seguindo o ponteiro do relógio um elemento de cada pequeno grupo sai do seu grupo e junta-se a outro grupo. E volta-se a repetir a metodologia anterior. E segue-se esta dinâmica mais 4 vezes.

No final, em plenário, cada secretário de grupo apresentará o que se falou no seu grupo, procurando fazer a síntese, realçando os aspectos que cada nova entrada de elemento para o grupo trouxe de ganho para o grupo. Cada pessoa pode participar, aprofundando alguma ideia, colocando questões, manifestando como se sentiu e que ganho teve ao alargar o seu pensamento sobre aquele tema.

Poemas que falam

Desenvolvimento

O animador leva para o grupo vários poemas e pediu, anteriormente, que cada pessoa também trouxesse um ou mais poemas que de qualquer forma se relacionem com o tema que o grupo se propõe trabalhar, pesquisar, explorar.

Os poemas podem ser escritos e dinamizados em folhas de papel de cenário e podem ser colados nas paredes ou estender-se no chão.

Dá-se tempo para que os elementos do grupo circulem, vejam e leiam os poemas.

O grupo divide-se em pequenos grupos e a cada grupo é atribuído ou escolhe um poema, sendo que o mesmo poema pode ser escolhido por mais do que um grupo.

Cada grupo explora a temática em debate com base naquele poema e apresenta de forma dinâmica e criativa as suas ideias e pensamentos e a reflexão que em grupo cada pessoa fez.

Os grupos reúnem-se em plenário para se fazerem as apresentações, e para partilhar as suas reflexões, ideias, vivências e sentimentos.

Provérbios que nos fazem pensar

Desenvolvimento

O animador distribui por cada pequeno grupo uma lista de provérbios. Cada pessoa escolhe 3 provérbios que lhe dizem mais. Juntam-se em pequenos grupos e cada grupo fará uma leitura e uma curta análise dos provérbios seleccionando 3 em que todos concordam, pensam numa maneira de apresentar ao resto de grupo, é importante também apresentarem o impacto desse provérbio, porque concordam com ele, em que situações já se confrontaram com esse dizer. Após cada apresentação do pequeno grupo abre-se um espaço para apresentação e análise do provérbio, exposição de ideias, pensamentos, opiniões, sentimentos e vivências e alarga-se a discussão.

Alguns provérbios:

Mais vale um pássaro na mão que dois a voar; Burro com fome até cardos come; Os amigos conhecem-se nas ocasiões; Uma pedra que rola não apanha musgo; Mais vale prevenir que remediar; A ausência é a mãe da paixão; As acções valem mais que as palavras; Nem tudo o que luz é ouro; Mais vale tarde do que nunca; A necessidade aguça o engenho; O segredo é a alma do negócio; Filho de peixe sabe nadar; O trabalho do menino é pouco, quem o despreza é louco; A união faz a força; Homem avisado fica duplamente armado; Filho és, pais serás, assim como fizeres assim acharás; Filho sem dor, mãe sem amor; Filhos criados, trabalhos dobrados; Antes que cases, olha o que fazes; Não contes com o ovo no cú da galinha; Burro velho não aprende línguas; Nunca é tarde para aprender; Aprender até morrer e morrer sem tudo saber; Árvore velha não é fácil de arrancar; Velhos são os trapos; Macaco velho, não trepa galho seco; Cada um colhe o que semeou; Cada macaco no seu galho; Quem tudo quer tudo perde; Entre marido e mulher não metas a colher; Os homens não choram; A união faz a força; As acções valem mais do que as palavras; O silêncio é de ouro e a palavra é de prata; Em casa onde não há pão, todos ralham, ninguém tem razão; Cada coisa a seu tempo; Junta-te aos bons, melhor serás; junta-te aos maus, pior ficarás; Mais depressa se apanha um mentiroso do que um coxo; O que não nos mata torna-nos mais fortes; Água mole em pedra dura tanto bate até que fura; A boca fala do que o coração está cheio; As aparências iludem; A asneira é sempre faladora; A boa vida é mãe de todos os vícios; A beleza está nos olhos de quem a vê; Uma geração planta a árvore debaixo da qual as futuras gerações descansarão à sombra (China); Cuidem dos mais novos e eles mais tarde cuidarão de vocês (Filipinas); Se as crianças da idade da pedra tivessem obedecido aos pais, estaríamos ainda a viver nessa época (Suécia); Não há frio, há más roupas (Noruega); Filhos de rãs são rãs (Japão).

Publicidade

Objectivos

Permite trabalhar os estereótipos sociais as opiniões preconceituosas associadas aos géneros; analisar e aprofundar as questões relacionadas como consumo.

Desenvolvimento

O animador e os elementos do grupo reúnem vários recortes de revistas com publicidade, muitos e variados, alguns grupos poderão trazer gravações em DVD. Cada pequeno grupo fica com um conjunto de anúncios de publicidade. Deverão decodificar as mensagens, analisar a informação explícita, e a informação subentendida ou latente, as características do produto, os aspectos benéficos e prejudiciais, etc. Cada grupo fará a apresentação das suas reflexões de forma a interpelar as restantes pessoas, sempre tentando chegar a aspectos mais camuflados, isto é, menos explícitos.

Puzzle

Desenvolvimento

O animador organiza pequenos grupos de trabalho, ou se for adequado faz-se a actividade com todos ao mesmo tempo. O animador distribuiu as peças de um puzzle, que preparou previamente.

Podem-se ter vários puzzles o que permitirá ter várias imagens, ou frases-chave que servirão de suporte ao trabalho sobre determinada temática.

Cada grupo ou pessoa fará a apresentação do seu puzzle e as reflexões em torno dela aprofundando-se a temática em análise.

Variante: existe só um puzzle para todo o grupo e cada pessoa só tem uma peça. O grupo todo em conjunto tentará construir a imagem ou frase do puzzle. A partir da construção do puzzle que permite abarcar toda a imagem ou pensamento inicia-se o debate em torno de determinada temática.

Realizador

Desenvolvimento

Um dos membros do grupo assume voluntariamente o papel de realizador e escolhe um tema-história que apresenta ao grupo. O grupo, em seguida, interpreta a história sob orientação do realizador. No final abre-se o debate e exploram-se os pontos críticos, os ganhos, as informações, a existência ou não de determinados estereótipos, ou preconceitos. Escolhe-se novo realizador/tema, ou pode-se manter o tema abrangente em análise, mas novo realizador propõe outro cenário, contexto, história e desenlace.

Roda da opinião

Desenvolvimento

O jogo começa com alguns arcos dispostos no chão em círculo. Em cada situação do jogo um dos elementos do grupo será eliminado. Em cada arco estará um cartão com uma opinião que o elemento do grupo terá que expressar sobre uma situação. Os elementos do grupo correm em volta dos arcos até o animador bater as palmas. Os participantes saltam para dentro dos arcos e pegam nos cartões correspondentes. O elemento do grupo eliminado é quem lê o “cartão problema” que lhe é fornecido pelo animador. Os elementos do grupo devem expressar as opiniões correspondentes criando vários envoltivos a partir da mesma situação-problema.

Roulotte mágica

Desenvolvimento

É explicado aos elementos do grupo que se encontram frente a uma “roulotte mágica”, onde o vendedor lhes dá tudo o que pedirem. Num primeiro momento em que se joga o jogo, o papel do vendedor é desempenhado pelo animador. A cada pedido desequilibrado, o vendedor informa que o cliente acabou de diminuir de tamanho. Para voltar a crescer, tem de adequar a sua escolha à construção de um mundo de paz e entendimento.

Simpósio

Desenvolvimento

O animador introduz o tema, expondo sucinta e claramente o assunto em análise (esta intervenção pode ficar a cargo de algum dos elementos do grupo) e apresenta também os especialistas.

Os especialistas tomam a palavra, tendo cada qual cerca de 10 minutos para a sua comunicação.

Terminadas as comunicações individuais passa-se a uma fase de debate e a assistência pode colocar questões.

O animador ou um elemento do grupo voluntário faz as conclusões.

Slogan

Desenvolvimento

O animador explica que o “slogan” é a formação de uma ideia ou mensagem feita em forma original, sintética, sonora e/ou visual, fácil de memorizar.

Criam-se pequenos grupos. Cada grupo irá inventar um “slogan” que sintetize o tema que o grupo tem vindo a aprofundar.

Cada grupo irá apresentar o “slogan” que criou.

Pode organizar-se uma forma de divulgação (exposição ou outra).

Tantas ideias

Desenvolvimento

O animador propõe aos elementos do grupo organizarem-se em grupos de três elementos. A cada um desses pequenos grupos atribui-se um tema ou temática específica dentro de um tema amplo. Os pequenos grupos prepararam o tema e assumirão a defesa de determinados pontos de vista. Valorizam-se as ideias originais, consistentes e diversas. Um dos elementos do grupo será o relator e no final de toda a actividade fará a síntese, valorizando os aspectos mais contrastantes, mais inovadores, mais originais.

O animador apresenta a temática em análise de forma sintética, e fará a primeira pergunta, os representantes dos pequenos grupos tomam a palavra e desenrola-se uma conversa informal, espontânea.

O animador fará nova pergunta e assim sucessivamente. A assistência poderá participar pedindo para intervir. O relator do grupo tem de assumir o seu papel com dedicação e empenho e fazer o resumo das comunicações.

Perito

Desenvolvimento

O animador convidou alguém exterior ao grupo para dar uma “palestra” pois é um perito na matéria em análise, cujo tema o grupo já vem vindo a trabalhar ou que desta forma toma contacto com a temática pela primeira vez, pelo menos em grupo. Ou se for adequado um elemento do grupo voluntaria-se para dar a palestra.

A pessoa que irá fazer a palestra tem cerca de 10 minutos, para falar sobre o tema, apresentar informações específicas, levantar questões ainda em aberto, deixar uma ideia-chave, etc.

O grupo, de seguida, pode pedir esclarecimentos, fazer perguntas, pedir para que se possa aprofundar determinado aspecto ou situação.

Se o animador achar adequado e o grupo estiver interessado pode-se utilizar esta metodologia com vários elementos do grupo que queiram apresentar um tema do seu interesse e que seja de interesse para o grupo e com esse leque de relatos fazer a abordagem de determinada temática e a partir dela promover a reflexão, a procura de informação e o esclarecimento face a ideias, sentimentos e acções.

Tiras de BD para pensar

Material

- Tiras de BD da Mafalda, do Calvin, do Zits, da Família Fox Trot, da Vida é Bella, dos Baby Blues, etc.

Desenvolvimento

O animador divide o grande grupo em pequenos grupos de quatro ou cinco elementos e distribui-lhes tiras de BD.

Cada grupo deve reflectir e discutir sobre o tema em análise, para que serve, como deveria ser, como cada um se sente e como cada um pode contribuir.

O porta-voz de cada grupo apresenta as ideias quer concordantes, quer as discordantes, que são discutidas por todos em plenário.

Um voluntário faz o resumo das ideias principais e cada um acrescenta o que considerar necessário. Um grupo voluntário fica responsável por trabalhar graficamente as ideias em debate e as tiras de BD; expondo o material na instituição.

Toalha de papel

Material

- Folha de papel (grande)
- Marcadores de várias cores
- Toalhas de papel de restaurante ou papel de cenário.

Desenvolvimento

O animador deve decidir se o trabalho se deve desenrolar em pequenos grupos ou no grupo todo, ponderando para isso a dimensão e dinâmica do grupo.

Estende-se uma grande folha de papel, em forma de toalha. Ao lado haverá marcadores de todas as cores.

O animador convida cada pessoa a escrever a propósito de um determinado tema proposto para análise e/ou reflexão. Escreverá o que pensa, sente, receia. Durante esse tempo é importante o silêncio absoluto.

Além de escrever, os elementos do grupo podem sublinhar frases dos outros, acrescentar alguma coisa ao que foi escrito, dinamizar ou embelezar, etc...

Os membros do grupo vão-se deslocando à volta da toalha de papel, num clima de confiança e respeito pelas várias imagens, pensamentos e sentimentos partilhados.

O exercício só termina quando a toalha estiver completamente cheia. Será a partir do que foi escrito que se iniciará a discussão ou a exposição do tema.

No final pode rasgar-se a toalha ficando cada qual com o que escreveu, e com as anotações que os outros lhe fizeram; ou ao contrário cada um oferece algo do que escreveu a alguém significativo dentro do grupo.

Toalha que roda

Material

- Folha de papel branco muito grande
- Marcadores de diversas cores.

Desenvolvimento

Há quem prefira escrever, em vez de falar, pode expressar o que sente e pensa. Há sempre elemento do grupos mais tímidos que preferem escutar os outros.

Esta técnica pretende ajudar os elementos do grupo, também os mais tímidos, a expressarem-se acerca de um tema determinado.

O animador deve decidir se o trabalho de desenrola em pequenos grupos, ou envolvendo todos os elemento do grupos.

Ao grande grupo, ou a cada grupo é entregue uma grande folha de papel branco, que é a toalha. Todos terão marcadores à sua disposição.

Num primeiro momento, cada elemento do grupo escreverá no papel que tem à sua frente uma pergunta, relacionada com o tema em questão. É evidente que todos terão uma pergunta a fazer, e que acham pertinente.

Escritas as perguntas, o animador indicará que a toalha gire, no sentido dos ponteiros do relógio. Cada um tem agora à sua frente uma questão de um colega que deve responder com toda a sinceridade. A resposta deve ser breve e bem pensada.

A toalha gira de novo, e cada elemento do grupo lerá a resposta do colega, que procurará completar.

E assim sucessivamente.

No final, estando todos juntos, serão lidas as perguntas e as respostas. Far-se-ão os comentários oportunos.

O animador ou um elemento do grupo fará a síntese. E se for pertinente, o animador convidará os elementos dos grupos a um trabalho posterior que prolongue a reflexão.

Tribunal

Desenvolvimento

Ao longo de algumas semanas e com várias actividades foi-se trabalhando, debatendo, explorando e sintetizando ideias, pensamentos, experiências e sentimentos sobre determinada temática.

O animador explica como funciona um tribunal, ou propõe ao grupo que explore as várias funções e papéis dos elementos de um Tribunal.

Distribuem-se os papéis e funções pelos vários elementos do grupo – advogado(s) de acusação, advogado(s) de defesa, testemunhas, réu(s), juiz(es), jurados, júris, escrivão, etc. Dá-se aos pequenos grupos tempo para se preparar para a sessão de tribunal.

Faz-se a sessão.

Promove-se o debate em torno das informações apuradas e da sentença.

Variante: O animador selecciona um tema e constitui três pequenos Grupos: os advogados de defesas (defendem uma postura a favor), os advogados de acusação (defendem uma postura contra) e os jurados (questionam os advogados e tomam uma decisão final). Os elementos do grupo devem defender a sua posição, mesmo que na realidade tenham uma opinião contrária. Definidos os grupos de trabalho, a actividade inicia-se com um período de discussão no interior de cada grupo, no sentido de definir estratégias de abordagem e argumentos. Aos jurados, a reflexão serve para fazerem um levantamento de dúvidas a colocar no decurso da discussão. No final do tempo destinado ao debate, os jurados reúnem e transmitem as decisões tomadas. Como variante, o animador pode introduzir o papel de juiz, a quem cabe a moderação do debate, dando a palavra, impondo ordem e pedindo esclarecimentos. Outro papel passível de ser introduzido é o de perito devendo para tal estar bem informado quanto ao tema em debate. Numa perspectiva de trabalho continuado, pode ser dado um período de tempo a todos os grupos, de modo a permitir um aprofundamento dos temas e a recolha de informação por parte do perito. Pode-se incluir um queixoso e um réu, simulando uma situação.

Turbilhão de ideias

Material

- Papel de cenário
- Marcadores

Desenvolvimento

Quando alguém tem uma ideia, deve expressá-la como lhe veio ao pensamento, sem reflectir demasiado e sem juízos de valor.

É proibido julgar qualquer intervenção, ou fazer qualquer comentário. Nada de aprovações nem de críticas. Nada de sorrisos ou mímicas que indiquem acordo ou desacordo.

Cada elemento do grupo deve dizer tudo o que se possa referir ao assunto em questão, mesmo que isso pareça absurdo ou mal formulado.

O objectivo é produzir o máximo de ideias, num tempo mínimo, ou tão curto quanto o proposto pelo animador.

Quando alguém tem uma ideia, levanta a mão e o animador dar-lhe-á a palavra.

É fundamental que se escute atentamente o que os outros dizem.

O animador pode optar por organizar pequenos grupos e o secretário de cada grupo vai tomando nota de tudo o que se vai dizendo, sem fazer quaisquer comentários, mas contribuindo também com as suas ideias.

Terminado o turbilhão de ideias, prepara-se o texto final. Para a sua elaboração deve ter-se em conta o que foi dito de mais original, de mais realista, de mais eficaz.

No final o animador ou um outro elemento do grupo faz a síntese.

Posteriormente podem ser elaborados cartazes com base nas ideias apresentadas. Estes poderão ser expostos na comunidade ou num contexto específico em que a temática trabalhada tenha particular relevo ou significado.

Zum-zum

Desenvolvimento

O animador propõe que a par cada elemento do grupo possa dar a sua opinião sobre o tema em análise. Cada par terá de ter a preocupação de falar em voz baixa, para que ninguém seja incomodado. O animador define com o grupo quanto tempo será dado aos pares para esse momento de conversa (cerca de 5 minutos).

Em plenário cada par é convidado a apresentar as descobertas feitas.

A partir desta abordagem inicial o animador proporá o conjunto de actividades para aprofundamento do tema.

O animador pode, ainda, propor dois momentos após a conversa a par. Um primeiro momento em que cada um dos elementos do par apresenta uma síntese das ideias do outro e vice-versa; e um segundo momento, para apresentação das descobertas e conclusões.

Impacto ou a pedra no charco

Material

- Papéis
- Lápis
- Borrachas
- Marcadores
- Quadro
- Papel de cenário

Desenvolvimento

Constituem-se pequenos grupos. A cada grupo é entregue um lápis, uma borracha, papel, um marcador e papel de cenário, para proceder à representação gráfica dos resultados da actividade.

Cada grupo irá reflectir sobre as consequências de determinada situação conflito; (1) consequências imediatas; (2) as consequências a médio prazo; e assim sucessivamente. A representação gráfica toma a forma de círculos concêntricos de pedra no charco, em que no primeiro círculo mais interno se escrevem as consequências imediatas e assim sucessivamente até às consequências mais a longo prazo.

Quando todos os grupos tiverem desenvolvido o máximo de ideias e de reflexão sobre o tema e o tenham representado graficamente, em grande grupo, um representante de cada grupo apresentará e comentará a representação.

Procede-se ao debate.

Territórios / CUBOS / países

Objectivos

Viver e experienciar valores, olhar sobre si próprio, desenvolver competências sociais, interacção grupal, expressão dramática e improvisação.

Material necessário

– Giz ou fita

Desenvolvimento

Divide-se o grupo em diferentes países ou Estados. Define-se o modo como cada país cria as suas leis dentro das suas fronteiras. Cada grupo-país delimita um território (marca-o a giz ou com fita) e faz as suas leis.

Os países interagem entre si, negociam, resolvem conflitos, embargos, visitas de Estado, visitas turísticas, etc.

Podem definir-se diferentes papéis dentro de cada grupo-país, e promover a interacção social.

Olhar atento

Desenvolvimento

Formam-se pares. O orientador vai mostrando objectos, dando tempo para que todos os observem com atenção. Os elementos dos grupos descreverão os objectos tendo em conta:

aspecto, características, finalidade, etc. No final, verifica-se se as descrições são objectivas e correspondem à realidade. Comenta-se e fazem-se acrescentos às descrições realizadas anteriormente.