



# *DINÂMICAS*

CJC/PB – 2014

Pesquisado e organizado pelo Coord. Estadual Joab Jr.

## **1. O Presente**

Esta dinâmica nos foi enviada e funciona muito bem no lugar de um amigo oculto em festas de fim de ano, para um grupo onde os membros já se conheçam bem. É um trabalho muito interessante para ressaltar as qualidades de cada um desse grupo, dando oportunidade de reconhecimento de certos sentimentos e causa um impacto muito interessante entre os participantes. Experimente!

Envie sua dinâmica e enriqueça nossa página! Como desenvolver a dinâmica: Estabelece-se o número de participantes e seleciona-se o mesmo número de qualidades para serem abordadas durante a dinâmica. Poderão ser introduzidas algumas que achar relevante dentro da situação em que vive. A pretensão é que todos escolham uns aos outros durante a mesma, podendo acontecer de algum participante não ser escolhido. O Presente: O organizador pode escolher como presente alguma guloseima como uma caixa de bombom com o mesmo número de participantes, ou outro que possa ser distribuído uniformemente no final da dinâmica. Este presente deve ser leve e de fácil manejo, pois irá passar de mão em mão. Tente embrulhá-lo bem atrativo com um papel bonito e brilhante para aumentar o interesse dos participantes em ganhá-lo. Disposição e local: os participantes devem estar em roda ou descontraidamente próximos.

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

1. PARABÉNS! \*Você tem muita sorte. Foi premiado com este presente. Somente o amor e não o ódio é capaz de curar o mundo. Observe os amigos em torno e passe o presente que recebeu para quem você acha mais ALEGRE. Ao repassar o presente, a pessoa que recebe deve ouvir o parágrafo 2 e assim por diante:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

12. A caridade é como diz São Paulo aos Coríntios: "ainda que eu falasse a língua dos anjos, se não tiver caridade sou como o bronze, que soa mesmo que conhecesse todos os mistérios, toda a ciência, mesmo que tomasse a fé para

transportar montanhas, se não tiver caridade de nada valeria. A caridade é paciente, não busca seus próprios interesses e está sempre pronta a ajudar, a socorrer. Tudo desculpa, tudo crê, tudo suporta, tudo perdoa". Você que é assim tão perfeito na caridade, merece o presente. Mas mesmo assim, passe o presente a quem você acha **PRESTATIVO**.

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

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

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

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

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

## **2. Dinâmica do Desafio**

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

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

## **3. Dinâmica "Tiro pela Culatra"**

Em círculo cada participante deve dizer uma tarefa (mico, prenda) para que esse colega da direita execute.

Quando todos tiverem escolhido a tarefa, Coordenador dá um novo comando: \_Cada pessoa deverá praticar a tarefa, exatamente como foi escolhida para o colega da direita. É uma dinâmica bem engraçada e é muito utilizada como "quebra gelo". Não desejar para o outro aquilo que não que pra si mesmo.

#### **4. Dinâmica do Sociograma**

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

**Material:** papel, lápis ou caneta.

**Desenvolvimento:** Distribui-se um pedaço de papel e caneta para cada componente do grupo. Cada um deve responder as seguintes perguntas com um tempo de no máximo 20-60 segundos, cronometrados pelo Coordenador da dinâmica. Exemplo de Perguntas:

- 1) Se você fosse para uma ilha deserta e tivesse que estar lá por muito tempo, quem você levaria dentro desse grupo?
- 2) Se você fosse montar uma festa e tivesse que escolher uma (ou quantas desejarem) pessoa desse grupo quem você escolheria?
- 3) Se você fosse sorteado em um concurso para uma grande viagem e só pudesse levar 3 pessoas dentro desse grupo, quem você levaria?
- 4) Se você fosse montar um time e tivesse que eliminar (tantas pessoas) quem você eliminaria deste grupo?

**Obs:** As perguntas podem ser elaboradas com o fim específico, mas lembrando que as perguntas não devem ser diretas para o fim proposto, mas em situações comparativas. De posse dos resultados, contasse os pontos de cada participante e interpretasse os dados para utilização de estratégias dentro de empresas e grupos.

#### **5. Dinâmica do Emboladão**

Esta dinâmica propõe uma maior interação entre os participantes e proporciona observar-se a capacidade de improviso e socialização, dinamismo, paciência e liderança dos integrantes do grupo. Faz-se um círculo de mãos dadas com todos os participantes da dinâmica. O Coordenador deve pedir que cada um grave exatamente a pessoa em que vai dar a mão direita e a mão esquerda. Em seguida pede que todos larguem as mãos e caminhem aleatoriamente, passando uns pelos outros olhando nos olhos (para que se despreocupem com a posição original em que se encontravam). Ao sinal, o Coordenador pede que todos se abracem no centro do círculo "bem apertadinhos". Então, pede que todos se mantenham nesta posição como estátuas, e em seguida dêem as mãos para as respectivas pessoas que estavam

de mãos dadas anteriormente (sem sair do lugar). Então pedem para que todos, juntos, tentem abrir a roda, de maneira que valha como regras: Pular, passar por baixo, girar e saltar.

O efeito é que todos, juntos, vão tentar fazer o melhor para que esta roda fique totalmente aberta. Ao final, pode ser que alguém fique de costas, o que não é uma contrarregra. O Coordenador parabeniza a todos se conseguirem abrir a roda totalmente! **Obs:** Pode ser feito também na água.

## **6. Dinâmica do Sentar-se no Colo**

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

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

## **7. Dinâmica do Nome**

Esta dinâmica propõe um "quebra gelo" entre os participantes. Ela pode ser proposta no primeiro dia em que um grupo se encontra. É ótima para gravação dos nomes de cada um. Em círculo, assentados ou de pé, os participantes vão um a um ao centro da roda (ou no próprio lugar) falam seu nome completo, juntamente com um gesto qualquer. Em seguida todos devem dizer o nome da pessoa e repetir o gesto feito por ela.

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

## **8. Dinâmica do "Mestre"**

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

## **9. Dinâmica do "Rolo de Barbante"**

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

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

## **10. Dinâmica da "Qualidade"**

Cada um anota em um pequeno pedaço de papel a qualidade que acha importante em uma pessoa. Em seguida todos colocam os papéis no chão, virados para baixo, ao centro da roda. Ao sinal, todos devem pegar um papel e em ordem devem apontar rapidamente a pessoa que tem esta qualidade, justificando.



## **11. Dinâmica da "Pegadinha do Animal"**

Entrega-se a cada participante um papel com o nome de um animal, sem ver o do outro. Em seguida todos ficam em círculo de mãos dadas. Quando o animal for chamado pelo coordenador, a pessoa correspondente ao animal, deve se agachar tentando abaixar os colegas da direita e da esquerda. E os outros devem tentar impedir que ele se abaixe. **Obs:** todos os animais são iguais, e quando o coordenador chama o nome do animal todos vão cair de "bumbum" no chão, causando uma grande risada geral. **Objetivo:** "quebra gelo" descontração geral.

## **12. Dinâmica: Sorriso Milionário**

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

## **13. Dinâmica: do 1, 2, 3**

**Objetivo:** Quebra-gelo **Procedimento:** 1º momento: Formam-se duplas e então solicite para que os dois comecem a contar de um a três, ora um começa, ora o outro. Fica Fácil. 2º momento: Solicite que ao invés de falar o número 1, batam palma, os outros números devem ser pronunciados normalmente. 3º momento: Solicite que ao invés de falar o número 2, que batam com as duas mãos na barriga, o número 3 deve ser pronunciado normalmente. Começa a complicar. 4º momento: Solicite que ao invés de falar o número 3, que dêem uma "reboladinha". A situação fica bem divertida. Grato. Ricardo José Rodrigues

## **14. Dinâmica: Dinâmica do Amor**

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

## **15. Dinâmica: “dos problemas”**

**Material:** Bexiga, tira de papel **Procedimento:** Formação em círculo, uma bexiga vazia para cada participante, com um tira de papel dentro (que terá uma palavra para o final da dinâmica) O facilitador dirá para o grupo que aquelas bexigas são os problemas que enfrentamos no nosso dia-a-dia(de acordo com a vivência de cada um), desinteresse, intrigas, fofocas, competições, inimizade, etc. Cada um deverá encher a sua bexiga e brincar com ela jogando-a para cima com as diversas partes do corpo, depois com os outros participantes sem deixar a mesma cair. Aos poucos o facilitador pedirá para alguns dos participantes deixarem sua bexiga no ar e sentarem, os restantes continuam no jogo. Quando o facilitador perceber que quem ficou no centro não está dando conta de segurar todos os problemas peça para que todos voltem ao círculo e então ele pergunta: 1) a quem ficou no centro, o que sentiu quando percebeu que estava ficando sobrecarregado; 2) a quem saiu, o que ele sentiu.

Depois destas colocações, o facilitador dará os ingredientes para todos os problemas, para mostrar que não é tão difícil resolvermos problemas quando estamos juntos. Ele pedirá aos participantes que estourem as bexigas e peguem o seu papel com o seu ingrediente, um a um deverão ler e fazer um comentário para o grupo, o que aquela palavra significa para ele.

Dicas de palavras ou melhores ingredientes: amizade, solidariedade, confiança, cooperação, apoio, aprendizado, humildade, tolerância, paciência, diálogo, alegria, prazer, tranquilidade, troca, crítica, motivação, aceitação, etc... (as palavras devem ser feitas de acordo com o seu objetivo).

### **16. Dinâmica: "Urso de pelúcia"**

**Objetivo:** mostrar que o outro é importante pra nossa vida **Material:** um urso de pelúcia **Procedimento:** Forme um círculo com todos e passe o urso de mão em mão, quem estiver com o urso deverá falar o que tem vontade de fazer com ele. No final que todos falarem deve-se pedir para que façam o mesmo que fizeram com o urso com a pessoa do lado.

### **17. Dinâmica: "Para quem você tira o chapéu"**

**Objetivo:** Estimular a autoestima **Materiais:** um chapéu e um espelho O espelho deve estar colado no fundo do chapéu. **Procedimento:** O animador escolhe uma pessoa do grupo e pergunta se ela tira o chapéu para a pessoa que ver e o porquê, sem dizer o nome da pessoa. Pode ser feito em qualquer tamanho de grupo e o animador deve fingir que trocou a foto do chapéu antes de chamar o próximo participante. Fizemos com um grupo de idosos e alguns chegaram a se emocionar depois de dizer suas qualidades. Espero que gostem!

## **18. Dinâmica: "do papel"**

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

## **19. Dinâmica: "dança da cadeira cooperativa"**

**Objetivo:** essa dinâmica serve para quebrar o gelo e fazer com que os participantes pensem sobre cooperação entre o grupo. **Materiais:** 1 cadeira **Procedimento:** consiste na brincadeira da dança da cadeira (mesmo procedimento), só que em ao invés dos que ficarem sem se sentar saírem, terão que se sentar no colo do amigo, de modo que ninguém fique em pé. É muito engraçado! Ao final, com apenas uma cadeira todo o grupo terá que se sentar um no colo do outro.

## **20. Dinâmica: "sonhos"**

**Objetivo:** Aprender a respeitar os sonhos dos outros **Materiais:** balões coloridos, caneta, papel sulfite e palitos de dente. **Procedimento:** O participante deverá escrever em um pedaço de papel seu sonho, dobrar e colocá-lo dentro do balão, que deve ser inflado. Cada um fica com um balão e um palito de dente na mão. O orientador dá a seguinte ordem: defendam seu sonho! Todos devem estar juntos em um lugar espaçoso. A tendência é todos

estourarem os balões uns dos outros. Quando fizerem isto o orientador pergunta: \_ Por que destruíram os sonhos dos outros? Deixe eles pensarem um pouco e responda para defender o seu sonho você não precisa destruir os sonhos dos outros, basta que cada um fique parado e nenhum sonho será destruído!

## **21. Dinâmica: "Patinho Feio"**

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

## **22. Dinâmica: " da folha de revista"**

**Objetivo: Material:** folhas de revista, pátio ou sala, todos sentados em círculo **Procedimento:** Dar uma folha de revista a cada participante e pede para que amassem bastante a folha, após todos amassarem pede para que desamassem novamente deixando a folha como era antes. Ninguém irá conseguir, então explicasse que a folha representa as nossas palavras que uma vez ditas não podem mais serem consertadas, por isso devemos ter cuidado ao falar para que não venhamos a machucar o próximo, pois uma vez aberta a ferida será difícil cicatrizar.

### **23. Dinâmica: "do balão"**

**Objetivo:** Reflexão **Material:** balões, palitos de dentes, uma caixa de bombons ou algum outro prêmio.

**Procedimento:** entrega-se um balão para cada participante e em seguida um palito de dentes, pede-se para todos se espalharem e diz o seguinte: \_ganha esta caixa de bombons quem conseguir ficar com o balão sem estourar. Sem que o instrutor mande todos os participantes correm para estourar os balões dos adversários para ganhar a caixa de bombons, mas geralmente não sobra nenhum balão. Depois o instrutor pergunta: em que momento eu mandei vocês estourarem os balões dos colegas? E fica com a caixa ou distribui.

### **24. Dinâmica: " da Bexiga"**

**Objetivo:** Mostrar que nem sempre os caminhos mais fáceis são os melhores, aliás quase nunca. Se precisarem da ajuda de outro diga, que quando não conseguimos vencer algo sozinhos (vícios, frustrações etc.) podemos pedir ajuda a outra pessoa, mais velhas (no caso de adolescentes).

**Material:** bexigas coloridas; fitinha (fita de presente); mini balas; tirinhas de papel com palavras boas e ruins do tipo sucesso, amor, paz, vida eterna, mentira, drogas. Chegue antes para preparar a sala. Coloque uma tirinha de papel com um dizer 'ruim' encha a bexiga e coloque uma fita longa, cole no teto essa bexiga, de forma que fique fácil de pegar, dessa forma vá dificultando as bexigas e 'melhorando' as palavras até a última bexiga, no nosso caso foi Vida Eterna, coloque balas junto com a palavra chave, se ninguém alcançar diga que pode pedir ajuda um ao outro. Público: pode ser feito com pré-adolescentes, adolescentes, jovens e adultos, mudando as palavras para cada faixa etária. Boa sorte!

### **25. Dinâmica: "Toca do coelho"**

**Objetivo:** quebrar o gelo fazendo com que o grupo participe da atividade e principalmente que haja integração entre o mesmo. **Material:** **Procedimento:** formar vários grupos de três pessoas, sendo que dois participantes vão dar as

mãos simulando uma toca e o outro participante é o coelho que ficará dentro da toca, num determinado momento o professor ou instrutor dá um sinal e todos os coelhos devem trocar de toca, e depois todas as tocas trocam de lugar. Após e num determinado momento o professor ou instrutor fala em voz alta ventania e todos se dispersam como se estivesse ventando. Após alguns segundos formam novamente grupos de três.

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

## **26. Dinâmica: "do abraço"**

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

## **27. Dinâmica: "de conhecimento e entrosamento de grupo"**

**Objetivo:** Conhecimento e entrosamento do grupo. **Material:** com balões conforme o número de participantes.

**Procedimento:** colocar o grupo em círculo; distribuir um balão para cada um; cada participante, inclusive o coordenador falará algo bom que lhe aconteceu na vida, ex: meu casamento....meu namorado....o nascimento do meu filho....o nascimento da minha neta....minha promoção na empresa...comprar minha casa própria....meu primeiro carro....minha formatura....etc etc...cada vez que a pessoa conta uma coisa boa vai assoprando o seu balão, o círculo vai se repetindo e contando coisas boas até que o balão encha (se estourar passe outro balão p/ o participante). Depois de encherem todos os balões....uns mais ou menos cheios conforme a pessoa compartilhar coisas boas que lhe

aconteceu....então todos dão um nó no balão e jogam para cima....após alguns minutos batendo todos explodirão os balões....simbolizando o compartilhar de coisas boas de uns para os outros no grupo, no ambiente de sala de aula.....ao fundo uma música suave ou bem conhecida para todos cantarem juntos.

## **28. Dinâmica: "do chega mais"**

**Objetivo:** O objetivo dessa dinâmica é a aproximação com as pessoas, conquistar confiança e principalmente o respeito. **Material:** Espaço físico amplo, cd, aparelho de som. **Procedimento:** Os participantes deverão andar soltos pela sala ou espaço, ouvindo uma música. Haverá uma pessoa comandando, e quando a música para, pede para o participante procurar um parceiro que esteja usando uma peça de roupa com a cor parecida com a sua, ou usando algum acessório parecido com o seu. Pede para os pares se cumprimentarem com o aperto de mão. Depois, volta a música, andam, para a musica e sugira outra coisa: quem nasceu em mês par procure um parceiro que nasceu em mês par, impar com impar, assim vai. As mãos deverão estar para trás. Batem bumbum com bumbum. Fazer esta atividade sempre uma parte diferente do corpo sem repetir, e sem repetir parceiros. Quando chegar na última rodada, cumprimentar pelo nariz.

## **29. Dinâmica: "da bexiga(balão) da vitória"**

**Objetivo:** Desenvolver o espírito de equipe e liderança **Material:** bexiga, barbante **Procedimento:** Ao fim de alguma apresentação, entrego uma bexiga para cada uma das pessoas em sala, com um barbante preso em seus punhos. Todas as bexigas(balões) estarão escrito VITÓRIA. Falarei a eles: - Cada um de vocês está segurando uma vitória em mãos, no entanto temos apenas um prêmio. Logo vocês têm uma tarefa, devem cuidar da vitória que têm em mãos e estourar a vitória de seus oponentes, a última bexiga que resistir será a única vitoriosa. Só há um detalhe, a vitória que vocês têm em mão não é de vocês, em cada uma das bexigas está o nome de um companheiro de classe de vocês e o premiado será ele e não vc. Vc apenas o representará, veremos quem seria o melhor procurador...comecem no apito e não se preocupem, o grupo ficará



responsável pela limpeza da sala. Eles estourarão e antes que estourem a última, nos apitamos de novo. Sobrará apenas uma, então pediremos que a pessoa estoure sua bexiga e lá estará seu próprio nome, porque: O BOM PROCURADOR É AQUELE QUE CUIDA DA VITÓRIA DOS OUTROS COMO SE FOSSE SUA PRÓPRIA VITÓRIA!!!! PARABÉEEEEENS!!!

### **30. Dinâmica: "Eu te Amo"**

**Objetivo:** interagir o grupo e explorar determinada temática. (corpo, cores, formas...) **Material:** cadeira **Procedimento:** em círculo pedi para que uma pessoa fique no meio do círculo e retire a cadeira. No círculo escolha um membro e diga: \_Eu te amo! O outro pergunta \_ Porque você me ama? ele responde: \_porque você está de blusa, por exemplo. E todos que estiverem de blusa tem que mudar de lugar. Sempre uma pessoa ficará de pé, e assim sucessivamente.

### **31. INDIFERENÇA**

Distribua uma folha de papel para cada participante e uma caixa de giz de cera. Mande cada um fazer um desenho. Escolha o tema. Atribua o tempo de quinze minutos. Todos irão buscar o melhor de si. Vão caprichar e tentar fazer o desenho mais perfeito da face da terra, superando o do colega. Ao final do tempo, simplesmente mande cada um amassar e jogar fora o seu desenho. **OBSERVAÇÃO:** Você poderá ser massacrado, pois todos vão ficar atônitos, incapazes de aceitar o fato de que se desdobrarem no exercício da tarefa e ficar sem a sua atenção. Mas não é assim que fazemos quando não damos atenção devida ao cliente? Aos colegas? Aos nossos filhos quando tentam nos mostrar algo e ficamos impassíveis? Por que vão querer tratamento diferente agora?

### **32. RESPOSTA SORTEADA**

Os jovens devem estar sentados em círculo e o educador lembra-lhes que cada jovem pode não responder a questão sorteada ou, apenas uma vez, tentar trocá-la por outra. Iniciada a atividade, sorteia o nome de um educando e este deve tirar uma das folhas das questões diagnósticas e respondê-la, assim como argüições do educador e de seus colegas e assim por diante até que todas as questões tenham sido respondidas. Um círculo de debates fecha a atividade com o objetivo de perceber o alcance da comunicação e da empatia. Exemplos de questões diagnósticas: Quem sou eu/ O que não gosto em mim/ Meu lado melhor/ O que mais e menos admiro em outras pessoas/ O que eu mudaria em mim, se pudesse/ O que se espera de um amor/ Só o amor dá direito a ele/ Coisas que me deixam inseguro/ Pessoas que admiro.

### **33. LEILÃO**

Os educandos, sentados em círculo, recebem cem pequenas folhas de papel onde estão registrados valores de R\$1,00. Cada educando receberá o equivalente a 100 Reais. São orientados a participar de um leilão, onde pagarão valores que julgarem coerentes para cada uma das "qualidades" que serão leiloadas pelo educador. Os educandos sabem que serão leiloadas "de cinco a oito" qualidades, sem saber quais são. Iniciada a atividade, o educador, literalmente, promove um leilão das "qualidades" que vai extraindo de uma sacola. Pode iniciar o leilão, indagando quanto pagam por "amizade", coloca depois em leilão a "família"; pode prosseguir colocando à venda "férias", "automóvel", "esportes", "religião", "amor cor-respondido", mudança de casa", "viajar para o exterior" e inúmeras outras. Deve-se levar o educando à reflexão sobre a hierarquia dos valores que considera essenciais ou que considera supérfluos. Um círculo de debates é indispensável para dar oportunidade de proposições por parte dos participantes e, se julgar válido, o educador pode sugerir outras qualidades e solicitar que os educandos distribuam seus reais de maneira a classificá-las por sua importância pessoal.

### **34.A TROCA DE UM SEGREDO**

**Participantes:** 15 a 30 pessoas **Tempo Estimado:** 45 min. **Modalidade:** Problemas Pessoais. **Objetivo:** Fortalecer o espírito de amizade entre os membros do grupo. **Material:** Lápis e papel para os integrantes. **Descrição:** O coordenador distribui um pedaço de papel e um lápis para cada integrante que deverá escrever algum problema, angústia ou dificuldade por que está passando e não consegue expressar oralmente. Deve-se recomendar que os papéis não sejam identificados a não ser que o integrante assim desejar. Os papéis devem ser dobrados de modo semelhante e colocados em um recipiente no centro do grupo. O coordenador distribui os papéis aleatoriamente entre os integrantes. Neste ponto, cada integrante deve analisar o problema recebido como se fosse seu e procurar definir qual seria a sua solução para o mesmo. Após certo intervalo de tempo, definido pelo coordenador, cada integrante deve explicar para o grupo em primeira pessoa o problema recebido e solução que seria utilizada para o mesmo. Esta etapa deve ser realizada com bastante seriedade não sendo admitidos quaisquer comentários ou perguntas. Em seguida é aberto o debate com relação aos problemas colocados e as soluções apresentadas.

Possíveis questionamentos: - Como você se sentiu ao descrever o problema? - Como se sentiu ao explicar o problema de um outro? - Como se sentiu quando o seu problema foi relatado por outro? - No seu entender, o outro compreendeu seu problema? - Conseguiu pôr-se na sua situação? - Você sentiu que compreendeu o problema da outra pessoa? - Como você se sentiu em relação aos outros membros do grupo? - Mudaram seus sentimentos em relação aos outros, como consequência da dinâmica?

### **35. SEMEANDO A AMIZADE**

**Participantes:** 7 a 15 pessoas **Tempo Estimado:** 30 minutos **Modalidade:** Amizade. **Objetivo:** Lançar boas sementes aos amigos. **Material:** Três vasos, espinhos, pedras, flores e grãos de feijão. **Descrição:** Antes da execução da dinâmica, deve-se realizar a leitura do Evangelho de São Mateus, capítulo 13, versículos de 1 a 9. Os espinhos, as pedras e as flores devem estar colocados cada qual em um vaso diferente. Os vasos devem estar colocados em um local visível a todos os integrantes. Nesta dinâmica, cada vaso representa um

coração, enquanto que grãos de feijão, representam as sementes descritas na leitura preliminar. Então, cada integrante deve semear um vaso, que simboliza uma pessoa que deseje ajudar, devendo explicar o porquê de sua decisão. Pode-se definir que as pessoas citadas sejam outros integrantes ou qualquer pessoa. Além disso, se o tempo permitir, pode-se utilizar mais que uma semente por integrante.

## **36. A MACA**

**Objetivo:** Avaliar nossos laços de amizade

**Material:** papel e caneta para cada um

**Descrição:** Primeiro se lê o texto base do evangelho: a cura do paralisado que é levado pelos seus amigos. (Lc 5,17-26; Mc 2,1-12; Mt 9,1-8). Assim coordenador distribui a folha e caneta para todos, e pede para que cada um desenhe uma maca em sua folha. e na ponta de cada braço cada um deve escrever o nome de um amigo que nos levaria a Jesus. Depois pede-se para desenhar outra maca e no meio dela colocar o nome de quatro amigos que levaríamos para Jesus.

**Plenário:** Assumimos nossa condição de amigo de levar nossos amigos até Jesus? Existem quatro amigos verdadeiros que se tenham comprometido a suportar-me sempre? Conto incondicionalmente com quatro pessoas para as quais eu sou mais importante de o que qualquer coisa? Tenho quatro pessoas que me levantam, se caio, e corrigem, se erro, que me animam quando desanimado? Tenho quatro confidentes, aos quais posso compartilhar minhas lutas, êxitos, fracassos e tentações? Existem quatro pessoas com quem eu não divido um trabalho e sim uma vida? Posso contar com quatro amigos verdadeiros, que não me abandonariam nos momentos difíceis, pois não me amam pelo que faço, mas, pelo que sou? Sou incondicional de quatro pessoas? Há quatro pessoas que podem tocar na porta da minha casa a qualquer hora? Há quatro pessoas que, em dificuldades econômicas, recorreriam a mim? Há quatro pessoas que sabem serem mais importantes para mim, que meu trabalho, descanso ou planos? No trecho do evangelho observamos algumas coisas como? - Lugar onde uns necessitam ajuda e outros prestam o serviço necessário. - O ambiente de amor, onde os amigos carregam o mais necessitado que não pode caminhar por si mesmo. - Os amigos se comprometem a ir juntos a Jesus, conduzindo o enfermo para que seja curado por ele. - Uma vez curado, carregar o peso da responsabilidade.

## **37. JOGOS DE BILHETES**

**Participantes:** 7 a 20 pessoas

**Tempo Estimado:** 20 minutos

**Modalidade:** Comunicação.

**Objetivo:** Exercitar a comunicação entre os integrantes e identificar seus fatores. Material: Pedacos de papel com mensagens e fita adesiva.

**Descrição:** Os integrantes devem ser dispostos em um círculo, lado a lado, voltados para o lado de dentro do mesmo. O coordenador deve grudar nas costas de cada integrante um cartão com uma frase diferente. Terminado o processo inicial, os integrantes devem circular pela sala, ler os bilhetes dos colegas e atendê-los, sem dizer o que está escrito no bilhete. Todos devem atender ao maior número possível de bilhetes. Após algum tempo, todos devem voltar a posição original, e cada integrante deve tentar adivinhar o que está escrito em seu bilhete. Então cada integrante deve dizer o que está escrito em suas costas e as razões por que chegou a esta conclusão. Caso não tenha descoberto, os outros integrantes devem auxiliá-lo com dicas. O que facilitou ou dificultou a descoberta das mensagens? Como esta dinâmica se reproduz no cotidiano?

**Sugestões de bilhetes:**

- Como se faz arroz? - Sugira um nome para meu bebê? - Sugira um filme para eu ver? - Cante uma música para mim? - Gosto quando me aplaudem. - Sou muito carente. Me dê um apoio. - Tenho piolhos. Me ajude! - Estou com fome. Me console! - Dance comigo. - Estou com falta de ar. Me leve à janela. - Me descreva um jacaré. - Me ensine a pular. - Tem uma barata em minhas costas! - dobre a minha manga. - Quanto eu peso? - Estou dormindo, me acorde! - Me cumprimente. - Meu sapato está apertado. Me ajude. - Quantos anos você me dá? - Me elogie. - O que faz o síndico de um prédio? - Como conquistar um homem? - Chore no meu ombro. - Estou de aniversário, quero meu presente. - Sorria para mim. - Me faça uma careta?

## **38. LEVAR AS CARGAS UNS DOS OUTROS**

**Material necessário:** pedaços de papel e lápis.

**Desenvolvimento:** Cada um recebe um papel e deve escrever uma dificuldade que sente no relacionamento, um medo, problema, etc.. que não gostaria de expor oralmente. A papeleta deve ser dobrada e colocada num saco. Depois de bem misturadas as papeletas, cada pessoa pega uma qualquer dentro do saco e assume o problema que está na papeleta como se fosse seu, esforçando-se por compreendê-lo.

Cada pessoa, por sua vez, lerá em voz alta o problema que estiver na papeleta e usando a 1ª pessoa "eu", fazendo as adaptações necessárias, dirá sua solução para o problema apresentado.

Após este exercício ainda compartilhar e conversar sobre a importância de levarmos a cargas uns dos outros, de ajudarmos o nosso próximo, e de percebermos que, embora conselhos nem sempre sejam bons, ouvir as sugestões e visões de outros sobre o nosso problema, pode nos ajudar a encontrar uma outra saída.

## **39. Círculo Fechado**

**Desenvolvimento:** O coordenador pede a duas ou três pessoas que saiam da sala por alguns instantes. Com o grupo que fica combinará que eles formarão um círculo apertado com os braços entrelaçados e não deixarão de forma nenhuma os componentes que estão fora da sala entrar no círculo.

Enquanto o grupo se arruma o coordenador combina com os que estão fora que eles devem entrar e fazer parte do grupo. Depois de algum tempo de tentativa será interessante discutir com o grupo como se sentiram não deixando ou não conseguindo entrar no grupo.

Compartilhar e discutir: Muitas vezes formamos verdadeiras "panelas" e não deixamos outras pessoas entrar e se sentir bem no nosso meio. Como temos agido com as pessoas novas na igreja ou no nosso grupo?

## **40. AMAR AO PRÓXIMO.**

**Duração:** 30 min. **Material:** papel, lápis.

Divida a turma em grupos ou times opostos. Sugira preparar uma gincana ou concurso, em que cada grupo vai pensar em 5 perguntas e 1 tarefa para o outro grupo executar.

Deixe cerca de 15 minutos, para que cada grupo prepare as perguntas e tarefas para o outro grupo. Após este tempo, veja se todos terminaram e diga que na verdade, as tarefas e perguntas serão executadas pelo mesmo grupo que as preparou. Observe as reações. Peça que formem um círculo e proponha que conversem sobre: Se você soubesse que o seu próprio grupo responderia às perguntas, as teria feito mais fáceis? E a tarefa? Vocês dedicaram tempo a escolher a mais difícil de realizar? Como isso se parece ou difere do mandamento de Jesus? "Amarás ao teu próximo como a ti mesmo". Como nos comportamos no nosso dia a dia? Queremos que os outros executem as tarefas difíceis ou procuramos ajudá-los? Encerre com uma oração.

Se houver tempo, cumpram as tarefas sugeridas, não numa forma competitiva, mas todos os grupos se ajudando.

## **41. EU E MEU GRUPO**

**OBJETIVO:** Avaliar o grupo e a contribuição de cada um de seus membros.

**DESENVOLVIMENTO:** Cada um responde em particular às perguntas: que me agrada no grupo? que não me agrada? que recebo dele? o que deixaria de ganhar se ele se acabasse? que recebo de cada pessoa? que ofereço ao grupo? qual foi a maior tristeza? Cada um responde o que escreveu. É importante ressaltar que não se trata de discutir em profundidade mas principalmente de se escutarem reciprocamente. Depois de ouvir todo mundo, fazer uma discussão do que fazer para que o grupo melhore.

## **42. EXERCÍCIO DE CONSENSO**

**Objetivos:** - Treinar a decisão por consenso. - Desenvolver nos participantes a capacidade de participação, numa discussão de grupo.

**Tamanho:** 30

**Tempo:** 40 min

**Material:** uma cópia da história de Marlene para cada membro e lápis ou caneta.

**Descrição:** 1. Cada um receberá uma cópia da história de Marlene para uma decisão individual, levando para isso uns cinco minutos; 2. Organizam-se os subgrupos de cinco a sete membros cada para a decisão grupal; 3. O coordenador distribui a cada subgrupo uma folha da história de Marlene, para nela ser lançada a ordem preferencial do grupo; 4. Nos subgrupos cada integrante procurará defender seu ponto de vista, argumentando com as razões que o levaram a estabelecer a ordem de preferência da sua decisão individual. 5. Terminada a tarefa grupal, organiza-se o plenário. História de Marlene O exercício seguinte é um treinamento de consenso. A conclusão unânime é praticamente impossível de se conseguir. É preciso, pois, que os participantes tomem a consideração a subjetividade de cada qual, para que se torne possível uma decisão. Modo de proceder: O texto seguinte narra a história da jovem Marlene. Cinco personagens entram em cena. Cabe a você estabelecer uma ordem de preferência ou de simpatia para com estes cinco personagens. Numa primeira fase, cada qual indicará o seu grau de simpatia para com cada um dos personagens, colocando-os em ordem de um a cinco, atribuindo o número 1 ao mais simpático seguindo até o 5. Em seguida cada um dará as razões que o levaram a estabelecer esta preferência, e com a ajuda dessas informações, procede-se a nova ordem que, então, estabelece a ordem de preferência do grupo. Eis a história de Marlene: Cinco personagens fazem o elenco; Marlene, um barqueiro, um eremita, Pedro e Paulo. Marlene, Pedro e Paulo são amigos desde a infância. Conhecem-se há muito tempo. Paulo já quis casar com ela, mas recusou, alegando estar namorando Pedro. Certo dia, Marlene decide visitar Pedro, que morava no outro lado do rio. Chegando ao rio, Marlene solicita a um barqueiro que a transporte para o outro lado. O barqueiro, porém, explica a Marlene ser este trabalho seu único ganha-pão, e pede-lhe certa soma de dinheiro, importância de que Marlene não dispunha. Ela explica ao barqueiro o seu grande desejo de visitar Pedro, insistindo em que a transporte para o outro lado. Por fim o barqueiro aceita, com a condição de receber em



troca um manto que usava. Marlene hesita e resolve ir consultar um eremita que morava perto. Conta-lhe a história, o seu grande desejo de ver Pedro e o pedido do barqueiro, solicitando, no final, um conselho. Respondeu: “Compreendo a situação, mas não posso, na atual circunstancia, dar-lhe nenhum tipo de conselho. Se quiser, podemos dialogar a respeito, ficando a decisão final por sua conta”. Marlene retorna ao riacho e decide aceitar a última proposta do barqueiro. Atravessa o rio e vai visitar Pedro, onde passa três dias bem feliz. Na manhã do quarto dia, Pedro recebe um telegrama. Era a oferta de um emprego muito bem remunerado no exterior, coisa que há muito tempo aguardava. Comunica imediatamente a notícia a Marlene, e na mesma hora a abandona. Marlene cai numa tristeza profunda e resolve dar um passeio, encontrando-se com Paulo a quem conta a razão de sua tristeza. Paulo compadece-se dela, e procura consolá-la. Depois de certo tempo, Marlene diz a Paulo: “Sabe que tempos atrás você me pediu em casamento, e eu recusei, porque não o amava bastante, mas hoje penso amá-lo suficientemente para casar com você.” Paulo retrucou: “É tarde demais; não estou interessado em tomar os restos de outro”.

### **43. A PALAVRA CHAVE**

**1- Destinatários:** Grupos de jovens ou de adultos. Pode-se trabalhar em equipes.

**2- Material:** Oito Cartões para cada equipe. Cada um deles contém uma palavra: Amizade, liberdade, diálogo, justiça, verdade, companheirismo, bravura, ideal, etc. Os cartões são colocados em um envelope.

**3- Desenvolvimento:** - O animador organiza as equipes e entrega o material de trabalho. - Explica a maneira de executar a dinâmica. As pessoas retiram um dos cartões (do envelope); cada qual fala sobre o significado que atribui à palavra. - A seguir, a equipe escolhe uma das palavras e prepara uma frase alusiva. - No plenário, começa-se pela apresentação de cada equipe, dizendo o nome dos integrantes e, em seguida, a frase alusiva à palavra escolhida.

**5- Avaliação:** - Para que serviu o exercício? - Como estamos nos sentindo?

## **44. BOAS NOTÍCIAS**

**Destinatários:** Grupos de jovens ou de adultos

**Material:** uma folha de papel e lápis para cada pessoa.

**Desenvolvimento:** 1- O animador pode motivar o exercício da seguinte maneira: “Diariamente, todos nós recebemos notícias, boas ou más. Algumas delas foram motivo de grande alegria e por isso as guardamos com perfeita nitidez. Vamos hoje recordar algumas dessas boas notícias “. 2- Logo após, explica como fazer o exercício: os participantes dispõem de 15 minutos para anotar na folha as três notícias mais felizes de sua vida. 3- As pessoas comentam suas notícias em plenário, a começar pelo animador, seguido pelo vizinho da direita e, assim, sucessivamente, até que todos o façam. Em cada uma das vezes, os demais participantes podem dar seu parecer e fazer perguntas. 4- Avaliação . Para que serviu a dinâmica ? . O que descobrimos acerca dos demais ?

## **45. Desembrulhe o Chocolate**

**Tema:** coordenação motora, atenção.

**Duração:** 15 minutos.

**Público:** adolescentes, mínimo 6 pessoas.

**Material:** mesa, dado, luvas de jardinagem, garfo e faca, chocolate, papel grosso, barbante. Embrulhe a barra de chocolate com papel e barbante. Para grupos grandes, sobreponha mais de uma folha de embrulho. Para grupos pequenos um embrulho é suficiente. Coloque o embrulho sobre uma mesa e posicione as pessoas ao redor. A brincadeira consiste em desembrolhar o chocolate usando as luvas e os talheres. Cada um, em turno, joga o dado e aquele que tirar 6 calça as luvas e começa a tentar desembrolhar o chocolate. Os demais continuam rolando o dado; quando alguém tirar 6, deve pegar as luvas com o colega, calça-las, e sempre com os talheres, continuar desembrolhando. Pode-se parar a brincadeira ao chegar ao chocolate, e dividir a barra entre todos ou continuá-la, deixando que cada um coma o que puder, ainda usando luvas, talheres e o dado para determinar a vez.