

01 .DINÂMICA: CONHECENDO OS COLEGAS

=====

Tempo de aplicação: 15 minutos

Número máximo de pessoas: 20

Número mínimo de pessoas: 4

O **objetivo** dessa dinâmica de primeiro dia de aula é promover a integração entre os alunos e professor, fortalece a comunicação e o relacionamento interpessoal dos estudantes.

Materiais: Um objeto pequeno, podendo ser uma bola por exemplo.

Procedimento: Formar um círculo.

Explicar aos alunos que será dada uma oportunidade para que aprendam mais uns dos outros.

Quem estiver com a bola deve passá-la á outra pessoa que deverá dizer seu nome e revelar algo diferente sobre si (uso lente de contato, por exemplo, ou tenho um cachorro).

Quando todos tiverem falado, explicar que na segunda rodada eles terão que passar a bola a alguém e dizer o nome da pessoa e o que ela disse na rodada anterior.

Dicas: Observar quais alunos estão prestando atenção e conseguem lembrar das informações que seu colega falou. Caso algum tenha dificuldade, pedir que os outros alunos o ajude.

Apontar a importância de saber ouvir, que muitas vezes estamos muito preocupados com o que vamos dizer, que esquecemos de prestar atenção no que nos é dito.

02. Dinâmica: CHUVA DE IDÉIAS E PRÓS E CONTRAS

Pode ser utilizada tanto para gerar ideias sobre determinado assunto e/ou problema como também para instigar a reflexão e debate sobre as melhores soluções de um dado problema, fazendo com que os integrantes do grupo tenham de ARGUMENTAR e DEFENDER suas opiniões.

Sentados em círculo, o professor sorteará um papel e começará a dinâmica dizendo uma única palavra que faça referência ao tema sorteado. Em seguida passará o papel para o aluno ao seu lado e este deverá falar outra palavra e assim sucessivamente.

Para que haja variedades, não pode falar algo que já tenha sido mencionado. Cada palavra dita deverá ser escrita no quadro pelo professor ou pelo próprio aluno.

Material:

- Caixa ou saco pequeno, piloto, quadro, papéis com nomes de temas da atualidade e/ou problemas relacionados ao tema para levantamento de ideias/soluções. Exemplo: Informática, aborto, violência, direitos humanos, meio ambiente, tecnologia, educação, política, impostos, falta de água, ou qualquer outro tema relacionado a sua disciplina ou não.

Formação:

- Alunos sentados em círculo.

Objetivos:

- Adquirir vocabulário;
- Discutir conhecimentos gerais;
- Defender seu ponto de vista;
- Respeitar o ponto de vista alheio;
- Estimular o raciocínio rápido.

Dica:

O professor poderá colocar mais papéis do tema a ser estudado na aula e após todos participarem dizendo uma palavra ele começará uma discussão.

A dinâmica do pró e contra é muito bem vinda nesse tipo de atividade. Divide-se a turma em duas equipes e cada uma terá uma posição divergente da outra. Cada equipe elaborará argumentos para explicar à turma o porquê de ser contra ou a favor de determinado assunto.

03. DINÂMICA DO INTERROGATÓRIO

Mais uma dinâmica para você trabalhar a partir do Fundamental II e Ensino Médio. Chama-se Dinâmica do Interrogatório e pode ser usada não apenas no início das aulas, como também no decorrer do ano letivo, pois revela-se uma excelente estratégia pedagógica para o desenvolvimento dos conteúdos.

IDADE: 9 a 12 anos MATERIAL: Nenhum

OBJETIVOS:

- Integração do grupo;
- Atenção;
- Observação;
- Elaboração de perguntas;
- Raciocínio;
- Percepção auditiva;
- Pensamento crítico;
- Aquisição de linguagem.

O professor escolherá um aluno pra fazer o papel do interrogado.

Este não poderá utilizar as palavras NÃO, SIM e PORQUE em seus argumentos.

Os colegas deverão fazer perguntas que induza o interrogado a falar as palavras proibidas, quando este errar deverá pagar uma prenda. Em seguida passa a vez a outro colega. Espero que você tenha gostado das Dinâmicas e comece a utilizá-las na sua sala de aula. Lembre-se sempre: há vários caminhos para atingir os objetivos pedagógicos do seu planejamento, e as Dinâmicas mostram-se um excelente recurso para fazer isso.

04. DINÂMICA DE INTEGRAÇÃO: O GATO E O RATO

Público: crianças ou jovens. Material: nenhum.

As crianças formam uma roda. Uma delas, o Rato, fica dentro da roda. Outra, o Gato fica fora da roda.

O Gato pergunta: “Seu Ratinho está?” As crianças da roda respondem : “Não” O Gato

pergunta: “A que horas ele chega?” As crianças respondem um horário a escolha.

As crianças começam a rodar e o Gato vai perguntando: “Que horas são?” e as crianças respondem: “Uma hora” – “Que horas são?” – “Duas Horas” e assim até chegar ao horário combinado.

As crianças na roda devem parar com os braços estendidos; o Gato passa a perseguir o Rato. A brincadeira acaba quando o Gato pega o Rato. Para os bem pequenos é preferível que os que estão na roda fiquem parados até que o gato pegue o rato. Para crianças maiores as que estão na roda podem ajudar o rato a fugir ou atrapalhar o gato, sem desfazer o círculo. Pode-se repetir a brincadeira algumas vezes, dando chance a quem quiser ser rato e gato. Procure parar a atividade antes que as crianças percam o interesse.

05. DINÂMICA: QUEBRA-GELO(DESCONTRAÇÃO)

Caça ao tesouro

Objetivo: ajudar as pessoas a memorizarem os nomes umas das outras, desinibir, facilitar a identificação entre pessoas parecidas.

Para quantas pessoas: cerca de 20 pessoas. Se for um grupo maior, é interessante aumentar o número de questões propostas.

Material necessário: uma folha com o questionário e um lápis ou caneta para cada um.

Descrição da dinâmica: o coordenador explica aos participantes que agora se inicia um momento em que todos terão a grande chance de se conhecerem.

A partir da lista de descrições, cada um deve encontrar uma pessoa que se encaixe em cada item e pedir a ela que assine o nome na lacuna.

1. Alguém com a mesma cor de olhos que os seus;
2. Alguém que viva numa casa sem fumantes;
3. Alguém que já tenha morado em outra cidade;
4. Alguém cujo primeiro nome tenha mais de seis letras;
5. Alguém que use óculos;
6. Alguém que esteja com uma camiseta da mesma cor que a sua;
7. Alguém que goste de verde-abacate;
8. Alguém que tenha a mesma idade que você;
9. Alguém que esteja de meias azuis;
10. Alguém que tenha um animal de estimação (qual?).

Pode-se aumentar a quantidade de questões ou reformular estas, dependendo do tipo e do tamanho do grupo.

06. DINÂMICA: SORRISO MILIONÁRIO

O principal **objetivo** dessa dinâmica engraçada para sala de aula é propiciar a descontração e integração o grupo de alunos de uma forma divertida.

Materiais: Pequenas bolinhas de papel amassado (5 para cada aluno da classe).

Procedimento: Essa dinâmica é usada para descontrair e integrar o grupo de uma forma divertida.

Cada bolinha vale R\$ 1.000,00.

O professor distribuirá para cada pessoa do grupo 5 bolinhas de papel, essas deverão estar dispersas no local onde será realizada a brincadeira.

Dado o sinal os alunos deverão sair e procurar um companheiro, em seguida devem parar em sua frente, olhar fixamente nos olhos desse companheiro que por sua vez não pode sorrir.

Quem sorrir primeiro paga uma bolinha para a pessoa a quem sorriu.

Vence quem terminar a brincadeira com mais “dinheiro”, que será o milionário.

Tempo de aplicação: 30 minutos

Número máximo de pessoas: 40

07. DINÂMICA DE GRUPO...“A Bala”

Material: uma bala para cada aluno;

Objetivo: Desembrulhar a bala sem utilizar as mãos;

Resultado esperado: O aluno deverá pedir ajuda ao colega para desembrulhar a bala.

Disponha os alunos em semicírculo e em seguida distribua uma bala para cada um. Deve-se tomar o cuidado de deixar a bala logo em frente ao participante.

O Mediador, então, dá início à dinâmica explicando o objetivo e deixando bem claro (em várias situações), de que os alunos não poderão utilizar as mãos “deles”.

É importante que o grupo perceba que pode (e deve) pedir ajuda ao colega mais próximo para desembrulhar a bala.

Essa dinâmica foi aplicada aos alunos do Ensino Médio (1º, 2º e 3º anos).

O que foi observado:

No início da atividade, os alunos não estavam confortáveis em abrir a bala com a boca e assim buscavam outras alternativas para alcançar o objetivo. Muitos tentaram usar os joelhos e cotovelos, mas não obtiveram resultado.

Os alunos do 2º ano do Ensino Médio, demoraram cerca de 12 (doze) minutos para desembulhar a bala e, não se detiveram, em nenhum momento, de que poderiam solicitar a ajuda do colega. A mesma coisa se deu com os alunos do 3º ano. Somente os alunos do 1º ano conseguiram alcançar o objetivo da dinâmica de maneira integral, o que lhes renderam, em média, 5 (cinco) minutos de atividade.

Vale lembrar que, os alunos se preocupam somente em desembulhar a bala e não prestam atenção no que o mediador diz: "Vocês não podem usar as suas mãos" no decorrer do exercício. Isso é aplicado também nas atividades escolares de sala de aula, onde a preocupação maior está em executar os desafios propostos e se esquecem de ler e entender os enunciados, ou seja, as instruções.

É uma dinâmica divertida e interessante, faz o aluno refletir sobre os seus próprios atos de cunho individual e de percepção, e, a recompensa foi muito apreciada, "a bala".

08. DINÂMICA: "ADIVINHA QUEM É"

Tema: Dinâmica de apresentação

Justificativa: O entrosamento entre os alunos e é um fator de grande importância para se evitar conflitos e garantir um ambiente amigável dentro da sala de aula, o que irá favorecer o processo de ensino- aprendizagem. Para isso faz-se necessário promover estratégias que levem os alunos a se conhecerem e se aproximarem mais, quebrando barreiras de preconceito e timidez, e criando laços afetivos.

Objetivo: Desenvolver uma dinâmica em que os alunos irão conhecer um pouco mais sobre as características, gostos, sonhos e opiniões dos colegas, de forma a aproximá-los mais e levá-los a refletir sobre duas questões-chave para uma boa convivência: É importante valorizar e respeitar as diferenças, individualidades e particularidades de cada um. Quando nos permitimos conhecer melhor alguém, podemos perceber que temos muitas coisas em comum.

Recursos: Lousa e folhas de papel sulfite.

Avaliação: Produção de um parágrafo sobre o que é importante para se conviver bem.

Práticas: Dinâmica: "Adivinha quem é" Professora escreve no quadro as seguintes perguntas:

Faço o ensino médio para:

Um bom professor é aquele que:

O aluno precisa:

Minhas maiores qualidades:

Meus piores defeitos:

Odeio gente que:

Adoro gente que:

O importante é:

Um sonho material:

Um objetivo de vida:

O que mais gosto de fazer é:

O que menos gosto de fazer é:

Um ídolo:

Estilo de música ou cantor preferido:

Comida preferida:

Sou natural de:

Meu nome é: _____, mas pode me chamar de (opcional) _____

Cada aluno recebe uma folha sulfite e responde às perguntas sem deixar que os colegas vejam. Não é necessário copiar as perguntas, pois elas permanecerão no quadro. Colocar o

nome no final, dobrar o papel e entregar à professora. Professora divide a turma em duas equipes e coloca as folhas com as respostas dos alunos em dois saquinhos diferentes (um para cada equipe). Professora escolhe um aluno de cada equipe para ser o porta-voz, ou seja, aquele que dará as respostas definitivas de cada equipe. Os “porta-vozes” tiram par-ou-ímpar para ver quem começa respondendo. Professora tira um dos papéis do saquinho de uma das equipes e lê as respostas. Os alunos da equipe adversária devem tentar descobrir de quem é aquele papelzinho. O porta-voz dá a resposta e se acertar, a equipe marca um ponto. Cada equipe só terá duas chances por vez para responder corretamente. Vence a equipe que marcar mais pontos.

Autoavaliação. Crie um parágrafo de no mínimo 10 linhas falando sobre o que é importante para que haja uma boa convivência entre as pessoas. Para isso reflita sobre a dinâmica realizada e sobre as questões a seguir: O que você achou sobre essa dinâmica?

As respostas dos seus colegas foram parecidas ou bem variadas? As respostas dos seus colegas foram parecidas com as suas? Através das respostas dos seus colegas você percebeu que alguém tem coisas em comum com você? Antes de ouvir as respostas dos colegas você tinha uma opinião diferente sobre algum deles? As respostas dos seus colegas te surpreenderam de alguma maneira? Você considera que sua turma é mais homogênea ou heterogênea? O fato de em um mesmo grupo haver pessoas tão diferentes é algo positivo ou negativo? Os textos serão feitos no verso da folha sulfite utilizada na dinâmica. Escolher alguns alunos para lerem suas produções ou para que a professora as leia.

9. DINÂMICA DE INTEGRAÇÃO: FEITIÇO (convivência saudável)

Objetivo: Estimular as relações de confiança e amizade entre as crianças.

Material: Tarjetas de papel em branco, canetas, alunos sentados e em círculo.

Procedimentos: Distribuir as tarjetas para as crianças; cada criança escreverá na tarjeta o que o seu vizinho da direita deverá fazer perante o grupo; o vizinho não poderá ver o escrito; depois que todos tiverem escrito, o professor falará que “o feitiço virou contra o feiticeiro”; agora cada um vai fazer aquilo que propôs para o companheiro fazer; analise, com o grupo, como a vida pode trazer surpresas e como são nossas atitudes diante delas; fazer um “gancho” falando sobre as coisas que acontecem diariamente na escola, durante o intervalo, na chegada, na saída da escola, fatos inesperados, como esbarrões, tropeções de um colega... e como reagimos; o que é correto fazer.

10. DINÂMICA DE INTEGRAÇÃO: O ABISMO (cooperação)

Objetivo: Favorecer o espírito de cooperação.

Material: Sala ampla, fita crepe, alunos em pé.

Procedimentos: Utilizando a fita crepe, marcar no chão duas faixas paralelas próximas representando um “abismo”; colocar todos os alunos do mesmo lado do “abismo”; explicar que deverão atravessá-lo de forma diferente, não podendo repetir o que já foi feito; ao final, restarão poucos para atravessarem o “abismo” e acharão que não tem outra forma de fazê-lo, pois todas as formas já foram mostradas; estimular, a partir daí, a ajuda do grupo no sentido de dar sugestões aos que ainda não atravessaram, promovendo uma vivência de estímulo e cooperação; quando todos tiverem atravessado, pedir que se sentem para refletir sobre a dinâmica.

Reflexão: Qual o sentimento daqueles que ficaram para o final? E o que sentiram quando os colegas começaram a ajudar na travessia? Como se sentiram ajudando os colegas? Promover outras reflexões.

11. DINÂMICA DE INTEGRAÇÃO: CAMINHADA DA CONFIANÇA (responsabilidade)

Objetivo: Sensibilizar as crianças sobre a importância de ter responsabilidade.

Material: Espaço aberto ou sala ampla, vendas de TNT escuro suficientes para todos os alunos.

Procedimentos: Dividir a turma em duplas; entregar uma venda para cada dupla; pedir que decidam quem vai ser o primeiro a usar a venda; explicar que o colega que está vendado deverá ser conduzido pelo seu par que poderá dar informações sobre o trajeto: escadas, declive, buraco...; depois de alguns minutos, inverter os papéis; ao final, iniciar uma reflexão sobre sensações e pensamentos que surgirão enquanto estava vendado depois quando conduzia o colega.

Reflexão: Como você se sentiria se seu condutor não agisse com cuidado e responsabilidade? Deixar que as crianças falem.

12. DINÂMICA: TEMPESTADE (descontração/acolhida para novo tema)

Objetivo: Promover a descontração dos alunos do grupo/assimilação ou discussão sobre um conteúdo/levantamento de conhecimento prévio sobre determinado assunto. **Material:** Sala ampla com cadeiras suficientes para cada aluno. **Procedimentos:** Pedir que todos os alunos fiquem sentados em círculo (não deverá sobrar cadeira vazia); explicar o jogo: “Vamos fazer uma viagem... nós vamos para o alto mar; lá ocorrem grandes ondas; eu sou o capitão deste navio e estou atento. Toda vez que tiver uma grande onda do lado direito do navio eu avisarei e vocês deverão pular para a cadeira da direita; quando ocorrer uma onda do lado esquerdo, vocês pularão para a cadeira da esquerda e quando houver um sinal de tempestade e eu gritar “TEMPESTADE!”, todos vocês deverão trocar de lugar; nesse momento o professor retira uma cadeira e assim vai sobrar um aluno em pé que ficará atento para a próxima viagem do navio, para enfim procurar um lugar para sentar.

13. DINÂMICA: A MINHOCA (confiança /descontração)

Objetivos: Integrar a turma num momento de descontração/Proporcionar o estabelecimento da confiança entre os alunos e o professor.

Material: Sala ampla ou espaço aberto. **Procedimentos:** Peça a turma grupo que fique em pé e em círculo; oriente que formem uma fila indiana onde cada aluno deverá colocar as mãos sem soltar no ombro do colega da frente; peça que todos fechem os olhos e que o primeiro da fila, fique de olhos abertos e conduza o grupo pelo espaço disponível; caso o local permita, solicite ao condutor da fila que desça degraus, passe por portas e corredores, enfim tudo que possa sugerir “perigos” que serão vencidos pela confiança do grupo na pessoa que o conduz; sugerir a troca do condutor em algum momento durante o percurso; prosseguir a dinâmica pedindo aos alunos que digam como se sentiram sendo guiados pelos colegas; correlacione acerca da confiança que o grupo deposita no seu professor.

14. DINÂMICA: APRENDENDO O NOME (apresentação)

Objetivo: Integrar a turma, aprender e fixar o nome dos colegas.

Material: Sala ampla

Procedimentos: Solicite que o grupo, em pé, forme um grande círculo; a seguir, inicia-se o exercício: dê um passo à frente, diga seu nome de forma diferente; acompanhado de um gesto com as mãos, ou com todo o corpo, quando então, as pessoas do grupo repetem em coro o nome do professor e fazem o mesmo gesto; prosseguindo, a pessoa à direita do professor diz seu nome e cria um novo gesto. O grupo repete o nome e o gesto do colega, e assim sucessivamente, até todos se apresentarem.

15. DINÂMICA: ÁRVORE DAS QUALIDADES (autoestima)

Objetivo: Identificar qualidades e valores/ Favorecer a descontração dos alunos/Conhecer e reconhecer qualidades nos colegas.

Material: Tronco de árvore confeccionado em cartolina, fita adesiva, flores previamente confeccionadas com miolo e cinco pétalas.

Procedimentos: Colar o tronco na parede ou no quadro; explicar que agora iremos pensar em qualidades que temos (explicar o que é qualidade); explicar que essas qualidades nos deixam felizes e fazem com que os outros também fiquem felizes com isso, amigos, professores, família; pedir que escrevam uma qualidade em cada pétala e no centro (miolo) o nome; após todos terminarem a parte escrita, iniciar a montagem da árvore, chamando um a um no painel, para colarem a flor, falando o nome e as qualidades que tem; ao final, fechar ressaltando que todos nós temos qualidades e elas devem ser preservadas para o nosso bem e nossa felicidade.

16. DINÂMICA: A ÁRVORE DO CONHECIMENTO

Objetivo: Conhecer os participantes do grupo e suas opiniões relacionadas aos assuntos apresentados na árvore.

Material: Árvore com perguntas dentro da bexiga

Procedimentos: Cada participante se levanta e vai até a árvore, apresenta-se para o grupo, estoura uma bexiga e lê a pergunta para os demais participantes e responde de acordo com sua opinião.

17. DINÂMICA: MARQUE UM ENCONTRO E CONVERSE

Objetivos: Trocar experiência com os demais participantes, relacionando-se através do tema discutido.

Material: Um relógio de papel, conforme modelo e caneta ou lápis para cada participante.

Procedimentos: Faça um relógio de papel, escreva um assunto para conversar em cada hora. Tire tantas cópias iguais, quantos forem os participantes.

Distribua os relógios, e um lápis ou caneta para cada pessoa. Peça que caminhem e marquem um encontro para cada hora. Cada pessoa se apresenta a alguém e marca com ela um encontro, ambas devem então escrever o nome uma da outra, sobre o relógio no espaço da hora combinada. É necessário número par de participantes.

Quem já tiver preenchido todos os horários deve se sentar, para que fique mais fácil completar as agendas.

Quando todos tiverem marcado as horas, comece a dinâmica...

Diga as horas, por exemplo. "Uma hora". Cada um deve procurar o par com que marcou o encontro da uma hora e conversar sobre a pergunta ou assunto marcado para aquele horário.

18. DINÂMICA DE IDENTIFICAÇÃO

Objetivos: autoconhecimento, resgate de valores e identificação do grupo através da socialização.

Material: Folha, Lápis ou caneta e música

Procedimentos: Faça um sorteio com o nome dos participantes, entregue uma folha e um lápis ou caneta, para que cada um faça um desenho que represente o amigo que foi sorteado. Cada participante pendura o seu desenho em um barbante e em seguida os demais participantes tentam identificar-se e escolhem um dos desenhos, explica porque se identificou com o desenho, logo em seguida o que desenhou diz se o desenho corresponde a pessoa que o pegou, caso acerte o desenho fica com o participante, se não o desenhista entrega para o verdadeiro dono explicando o motivo de ter desenhado com tais características

19. DINÂMICA NO ESCURO

Objetivo: sentir e enfrentar medos e dificuldades, se colocar no lugar do outro (deficientes visuais), expor emoções através do desenho.

Material: Em caso se for realizar a dinâmica durante o dia, usar venda para os olhos, música ambiente, material para pintura (lápiz de cor, tinta guache, giz de cera, etc...)

Procedimento: o facilitador entrega aos participantes uma folha em branco e alguns lápis de cor ou tinta, etc...

Coloque uma música tranquila e apague a luz ou amarre uma venda nos olhos do participante para que não veja nada, peça para que cada um expresse em forma de desenho o que está sentindo naquele momento, peça também para que escreva algo, quando terminarem ascenda as luzes ou retire as vendas e peça para cada um explica o que sentiu quando não estava vendo nada, peça para explicar para os demais participantes o que desenhou, quais foram suas necessidades e o que aprendeu com a atividade. Explique os objetivos para que todos possam refletir e discutir sobre o assunto abordado.

20. DINÂMICA DO REPOLHO

Objetivos: Esta é uma forma bem criativa de saber o nível de conhecimento das pessoas, em relação a determinado assunto ou tema.

Material: elaborar previamente em folha de papel sulfite questionamentos para que os participante respondam. Enrolar cada folha, uma após outra, de modo que fiquem assemelhada a um “repolho”.

Procedimentos: Formar um círculo, e começar a passar o “repolho”.

Colocar uma música bem ritmada e ficar de costas para o grupo. Parando a música, quem estiver com o “repolho” na mão deverá retirar a primeira folha, ler e responder.

Senão souber o grupo pode ajudar e assim sucessivamente até que todas as pergunta sejam respondidas, quem ficar com a última pergunta é o ganhador.

Obs.: Educador adapte esta dinâmica de acordo com o nível de conhecimento de seus alunos, não esquecendo que temos níveis diversificados em nossas salas de aula, portanto use perguntas relacionadas as áreas de conhecimento, em português por exemplo trabalhe com as sílaba, frases etc...

Utilize também cálculos matemáticos etc...

21. DINÂMICA DAS PALAVRAS

Objetivo: reconhecer as palavras, usando a linguagem corporal.

Material: Caixa de presente com palavras em fichinhas, lousa e giz.

Procedimentos: Dividir os participantes em equipes, faça um sorteio para ver a equipe que começa, um participante retira a palavra da caixa sem que os demais vejam, faz a mímica da palavra para os colegas descobrirem, quem acertar leva ponto, em seguida peça para o aluno que acertou escrever a palavra na lousa e formar uma frase, em caso de alunos em fase de alfabetização o professor e os amigos poderão ajudar. Ganha o grupo que fizer mais ponto, o grupo que perder deverá cumprir uma prenda para o grupo vencedor.

Obs: Educador tenha cuidado na escolha da prenda, deverá ser algo que todos se divirtam e não algo para prejudicar alguém.

22. DINÂMICA: ABRIGO SUBTERRÂNEO

Objetivo: Questionar sobre conceitos e valores morais, trabalhar a questão do preconceito no grupo e exercitar uma atividade de consenso.

Material: caneta ou lápis e uma cópia do 'abrigo subterrâneo' pra cada participante.

Processo: dividir o grupo em cinco pessoas ou dependendo do numero de participantes. Distribuir uma cópia do 'abrigo subterrâneo" para cada participante. Orientar que cada pessoa deverá proceder a sua decisão individual, escolhendo até seis pessoas (da lista do abrigo) de usa preferência.

Em seguida, cada subgrupo deverá tentar estabelecer o seu consenso, escolhendo também as suas seis pessoas.

Ao final o facilitador sugere retornar ao grupão, para que cada subgrupo possa relatar os seus resultados.

Proceder os seguintes questionamentos :

Quais as pessoas escolhidas de cada subgrupo?

Qual o critério da escolha / eliminação?

Qual (is) o (s) sentimentos que vocês vivenciaram durante o exercício?

Solução: Uma escolha livre de preconceitos seria promover um sorteio.

ABRIGO SUBTERRÂNEO.

Você está correndo um serio perigo de vida. Sua cidade está sendo ameaçada de um bombardeio. Você recebe a ordem de que deverá acomodar em um abrigo subterrâneo apenas seis pessoas, entretanto há doze precisando entrar no abrigo. Abaixo, estão quais as pessoas e suas características. Faça a sua escolha. Apenas seis poderão entrar no abrigo:

- um violinista, 40 anos, viciado
- um advogado, 25 anos
- a mulher do advogado, 24 anos, que acaba de sair do manicômio. Ambos preferem ou ficar juntos no abrigo ou fora dele
- um sacerdote, 75 anos
- Uma prostituta, com 37 anos
- um ateu, 20 anos, autor de vários assassinatos
- uma universitária, 19 anos, que fez voto de castidade
- um físico 28 anos, que só aceita entrar no abrigo se puder levar consigo e sua arma
- um declamador fanático, 21 anos, baixo QI
- um homossexual, 47 anos geólogo
- um débil mental, 32 anos, que sofre de ataques epiléticos
- uma menina, 12 anos, baixo QI

23. DINÂMICA: AMIGO SECRETO

Objetivo: preservar a amizade e desenvolver um momento de descontração

Materiais: Caixa de presente, papéis com os nomes de todos os participantes.

Procedimentos: Realizar um sorteio para o amigo secreto, cada um retira o seu e o facilitador pede para cada participante ir até a frente e dar dicas para os demais certarem o nome do amigo secreto, as dicas podem ser: Quantas letras tem o nome, quantas vogais, consoantes etc. ...

Quando a turma acertar o amigo sorteado deverá se levantar e dar um abraço ao colega e continua a dinâmica.

24. DINÂMICA : TRANSFORMAÇÃO

Objetivo: Se abrir para novas possibilidades, encarar os problemas como forma de crescimento e amadurecimento das ideias etc...

Material: Papel seda e música

Procedimentos: O facilitador Começa a amassando o papel e pede para que os participantes façam o mesmo, fechando os olhos, pede para que comecem amassar os papéis como se fossem seus problemas (dificuldades enfrentadas), logo após ter amassado bem o papel pedir para que os participantes abram os olhos e desamassem o papel formando uma flor.

Significado: Sempre enfrentamos problemas e dificuldades, porém esses problemas sempre nos fazem crescer como pessoas nos tornando mais forte, ou seja o papel amassado é o problema e a flor é o renascimento da esperança.

25. DINÂMICA DO "O QUE VOCÊ PARECE PRA MIM..."

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

Material: papel cartão, canetas hidrocor e fita crepe.

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

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

26. 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 participas 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.

27. DINÂMICA "TIRO PELA CULATRA"

Essa dinâmica, é desenvolvida exatamente como a número 3 acima. A única diferença é que

ao invés de se dizer uma parte do corpo do colega da direita, deve dizer uma tarefa para que esse colega execute.

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

“Cada pessoa deverá praticar a tarefa, exatamente como foi escolhida para o colega da direita. É uma dinâmica bem engraçada e é muito utilizada como “quebra gelo”.

28. DINÂMICA DO SOCIOGRAMA

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

Material: papel, lápis ou caneta.

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

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

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

29. 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 deem 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.

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

31. DINÂMICA DO "JOÃO BOBO"

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

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

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

Obs.: Pode ser feito também na água.

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

33. DINÂMICA DO "ESCRAVOS DE JÓ"

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

Em círculo, cada participante fica com um toquinho (ou qualquer objeto rígido).

Primeiro o Coordenador deve ter certeza de que todos sabem a letra da música que deve ser:

Os escravos de jó jogavam cachangá;

os escravos de jó jogavam cachangá;

Tira, põe, deixa o zé pereira ficar;

Guerreiros com guerreiros fazem zigue, zigue zá (Refrão que repete duas vezes)

1º MODO NORMAL:

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

2º MODO:

Faz a mesma sequência acima só para a esquerda

3º MODO:

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

4º MODO:

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

5º MODO:

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

34. DINÂMICA DA "ESCULTURA"

Esta dinâmica estimula a expressão corporal e criatividade.

2 x 2 ou 3 x 3, os grupos devem fazer a seguinte tarefa:

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

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

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

35. DINÂMICA DA "SENSIBILIDADE"

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

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

36. 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.

37. 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 .

38. DINÂMICA DO "SUBSTANTIVO"

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

39. DINÂMICA DA "VERDADE OU CONSEQUÊNCIA?"

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

40. DINÂMICA DO "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.

41. DINÂMICA DO "PEGADINHA DO ANIMAL"

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

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

Objetivo: "quebra gelo" descontração geral.

42. 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 pára, 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, pára a música e sugira outra coisa: quem nasceu no mês para procure um parceiro que nasceu em mês par, ímpar com ímpar, 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.

43. FEITIÇO CONTRA O FEITICEIRO

Objetivo: Moral: Não deseje para os outros o que você não gostaria que fizessem com você.

Material: Folhas chamex cortadas ao meio, caneta ou lápis.

Procedimento: Faz-se um círculo e entrega-se meia folha para cada um cada qual com sua caneta e pede-se a eles que escrevam algo que gostariam que o colega fizesse (mico mesmo), lembrando que eles devem escrever para eles, nenhum colega poderá ver. Após isto, recolhe-se os papéis e revela-se o que eles escreveram. O que eles escreveram será o que eles próprios irão fazer no centro da roda.

Sugestão 2

O professor distribui um pedaço de papel e pede para que observem os amigos e pensem que animais poderiam ser.

Em seguida, de maneira secreta peça que cada um escreva o nome deste animal, pensando no amigo que se sentava atrás de cada um...

Ao término, o professor pediu para ler em voz alta e que imitasse este animal.

CONCLUSÃO: Não podemos julgar as pessoas pela aparência ou colocar apelidos sem o consentimento deste, pois não sabemos se gosta ou não... Refletir: O que sou? Como me comporto? O que devo mudar?

44. GALERIA DO POSSO, NÃO POSSO

Cada aluno confecciona duas telas em pintura (ou desenho em sulfite ...) expressando por meio de desenhos atitudes de grupo "posso, não posso". A professora expõe os desenhos e discute-se, a partir daí, as normas de atitudes entre os integrantes da turma que irão vigorar durante o período letivo. Dessa forma, o comprometimento é maior, ou seja, são eles quem elaboram as regras. Quando o combinado de regras são elaboradas pelos alunos há maiores possibilidades de que sejam obedecidas.

45. RECREIO COLORIDO

Através de cartões coloridos de acordo com o número de alunos. Exemplo: 04 cartões de cada cor – azul, amarelo, verde, vermelho, lilás, e laranja para distribuí-los aleatoriamente entre 24 alunos. Propõe: "Hoje vocês passarão o recreio com os(as) colegas que receberem a mesma cor do cartão que cada um de vocês receberá. É uma oportunidade de nos conhecermos melhor ainda. Será um recreio colorido, diferente e, no retorno, conversaremos sobre as experiências de cada grupo." Após a distribuição dos cartões solicite que antes de saírem para brincar e lanchar, que se organizem nos grupos e conversem sobre a cor recebida (o que ela simboliza para cada um, o que existe nessa cor...)

A reflexão após o recreio é de extrema importância para a construção de alguns valores.

46. A DANÇA DAS BEXIGAS

- Distribuir uma bexiga para cada aluno, juntamente com uma tirinha de papel e lápis/caneta;

- Solicitar que reflitam: O que você gostaria que alguém lhe falassem... um elogio que gostaria de receber... uma qualidade que fosse valorizada...
 - Completar a frase "Você é"
 - Coloque dentro da bexiga já cheia e através de uma música bem alegre que todos as mantenham no ar, evitando de cair, porém pode pegá-las do chão quantas vezes forem preciso;
 - Ao parar a música, cada aluno deverá estar com uma bexiga nas mãos e estourá-la, ler a tirinha e em seguida abraçar uns aos outros.
- Momento este, valorizar a amizade, as características de cada aluno.

47. DINÂMICA: CAIXA DE PRESENTE

Objetivo: - Demonstrar alegria, carinho, afeto por estar recebendo os alunos.

Como proceder:

- Utilizar uma caixa de sapato forrada de papel, com tampa removível, embalada por um laço bem largo e bonito. Dentro dessa caixa deverá ter um espelho colado no fundo.
- Ela será entregue na porta da sala de aula, ao professor, que deverá recebê-la com grande alegria.
- Depois de abrir a caixa e olhar o presente, o professor, sorridente, comenta com seus alunos:

"Hoje é um dia especial para mim! Recebi um lindo presente! É um presente vivo, que vai me alegrar muito, durante este ano. Ele é muito importante, pois juntos vamos crescer e aprender muitas coisas. Vocês não podem imaginar a felicidade que sinto em recebê-lo. O que vocês acham que tem aqui nesta caixa?"

- Os alunos ficam curiosos, imaginando o que possa estar na caixa.
- O professor coloca a caixa no canto da sala, e convida cada aluno para ir olhar o presente. Pede que não comentem um com o outro sobre o que viu.
- A medida que eles abrem a tampa e olham para dentro da caixa, eles se veem refletidos no espelho e cada um tem uma reação diferente.
- Depois que todos olharem a caixa o professor fará um comentário a respeito da alegria em que está ao receber seus alunos durante o ano. Falará que realmente eles são o presente que a escola está dando a ele naquele dia.
- Colher da sala opiniões sobre a sensação que cada um teve ao se ver refletido no espelho.

48. ÁRVORE DOS SONHOS

Representar uma árvore no papel pardo ou cartolina; afixá-la no painel ou parede. Em cima da árvore, escrever uma pergunta relacionada com o assunto (pode ser sobre questões ambientais, regras de convivência, o ambiente escolar, etc.) que será tratado durante o bimestre, trimestre, ...Ex.: Como gostaríamos que fosse...?

Cada aluno receberá uma "folha da árvore" para escrever seu sonho, o sonho é o que o aluno espera que "aconteça de melhor" para o assunto em questão. Depois, pedir para cada aluno colocar sua folha na árvore dos sonhos.

Obs.: Esta atividade poderá ser retomada durante o período que for trabalhado o assunto, ou ao final do período para que haja uma reflexão sobre o que eles queriam e o que conseguiram alcançar.

49. DA CONFUSÃO À ORDEM

Estas atividades são ideais para que o aluno perceba a necessidade da organização para o bom desempenho das atividades. O professor pode, a partir da fala dos alunos, levantar algumas regras para a organização em sala de aula. Pedir para que os alunos, todos ao mesmo tempo, cantarem uma música para o seu companheiro do lado (esta atividade gerará um caos); depois pedir a um aluno que cante a música dele para a classe. Os alunos

perceberão como o caos é desagradável e como a ordem tem um sentido. O professor poderá levantar com os alunos outras situações vividas onde a organização é essencial.

50. O LAGO DE LEITE

(Despertar no aluno o prazer do trabalho em conjunto e a importância da ação individual na contribuição com o todo. O professor poderá falar um pouco sobre o trabalho na série, para que os alunos entendam a importância do envolvimento de todos para a realização do mesmo).

Em um certo lugar no Oriente, um rei resolveu criar um lago diferente para as pessoas do seu povoado. Ele quis criar um lago de leite, então pediu para que cada um dos residentes do local levassem apenas 1 copo de leite; com a cooperação de todos, o lago seria preenchido. O rei muito entusiasmado esperou até a manhã seguinte para ver o seu lago de leite. Mas, tal foi sua surpresa no outro dia, quando viu o lago cheio de água e não de leite. Em seguida, o rei consultou o seu conselheiro que o informou que as pessoas do povoado tiveram o mesmo pensamento: “No meio de tantos copos de leite se só o meu for de água ninguém vai notar...”
Questionar com os alunos: Que valor faltou para que a ideia do rei se completasse? Após a discussão é interessante que os alunos construam algo juntos, como por exemplo: o painel da sala. A sala pode ser decorada com um recorte que, depois de picotado, forma várias pessoas de mãos dadas, como uma corrente.