

100 JOGOS PARA GRUPOS

Índice

FRUTAS
UM BICHO
UM CARRO, UMA FLOR, UM INSTRUMENTO MUSICAL
QUALIDADES E MANIAS
OBJETO ESPECIAL
JOGO DO CONTORNO
EXPOSIÇÃO DE ARTES
APRESENTAÇÃO EM DUPLAS
JOGO DO NOVELO
JOGO DOS BICHOS
PÁSSAROS NO AR
PERSONAGENS CÉLEBRES
LÁ VAI...
A CHUVA
PERCEPÇÃO DE OBJETOS
DESCOBERTA DE SI MESMO
FLEXÃO E EXTENSÃO
VIAGEM A UM BOSQUE
RENASCIMENTO
RENASCER
BOLA NO PAINEL
BOLA IMAGINÁRIA
DANÇA DAS DOBRADIÇAS
JOGO DO ANDAR

II – JOGOS DA 2ª FASE (RECONHECIMENTO DO EU)

criação coletiva de uma máscara
JOGO DAS PALMAS
ESCRAVOS DE JÓ
PARTES DO CORPO
PASSA OU REPASSA
JOGO DAS ALMOFADAS
ESCULTURA
SIGA O CHEFE

JOGO DO TIBITÁ
PISCADA FATAL
RITMO E BOLAS
PERGUNTAS E RESPOSTA TROCADAS
PIU-PIU
ADIVINHAÇÃO DOS BICHOS
TELEFONE SEM FIO
ESCONDE-ESCONDE
PAPEL – UM OBJETO INTERMEDIÁRIO
JOGOS DAS ATIVIDADES COMPLEMENTARES
APONTE O QUE OUVIU
APITO OCULTO
HIPNOSE COM AS MÃOS
HIPNOTISMO
TIC-TAC POF-POF
O EMBRULHO
LIMITE DE SI MESMO
SENSIBILIZAÇÃO DE UM CEGO
CORRIDA EM CÂMERA LENTA
DANÇA DE COSTAS
CABO DE GUERRA
JOGO DA MÍMICA (Telefone sem fio)
JOGO DE EQUILÍBRIO
JOGO DA CAIXINHA
JOGO DAS CANETAS
PERCEPÇÃO DE SI E DO OUTRO
ALFÂNDEGA
DIÁLOGO GEOMÉTRICO
JOGO DA BERLINDA
RÓTULO
BAZAR DE TROCAS
BAZAR DE EMOÇÕES
JOGO DO ESPELHO
JOGO DA CONFIANÇA
DANÇA COM A BOLA

III – JOGOS DA 3ª FASE (RECONHECIMENTO DO TU)

JOGO DOS ANIMAIS
AUTOMECÂNICA
CRIAÇÃO versus DESTRUIÇÃO
GATO E RATO
JOGO DOS PAPÉIS COMPLEMENTARES
JOGO DE MARIONETES
O JULGAMENTO
ESCULTOR versus ESCULTURA
O CONSTRUTOR CEGO
CARRO E O MOTORISTA

CEGO versus SURDO-MUDO
GUIA DO CEGO
JOGO DAS PROFISSÕES
JOGO DOS BALÕES
A ORQUESTRA
JOGO DO NALFRAGIO
COLAGEM COLETIVA
CONFRONTO
CABRA CEGA
O CARACOL HUMANO
SENTAR EM GRUPO
CRUZEIRO MARÍTIMO
CENAS DO COTIDIANO
JOGO DOS LENÇOS
O CORPO DE GAYA
QUALIDADES DE UM LÍDER
CONSTRUÇÃO DE UMA CIDADE
CONSTRUÇÃO DE UMA MÁQUINA
ENGRENAGEM
JOGO DO CÍRCULO
SUBGRUPO EM GRUPO

FRUTAS

1. MATERIAIS: não há.
2. INSTRUÇÕES:
 - a. grupo sentado, em círculo;
 - b. cada participante deverá escolher o nome de uma fruta, que seja correspondente à pessoa à sua direita;
 - c. depois, apresentará ao grupo, dizendo qual é a fruta e o porquê desta escolha (ex.: cor da pele, expressão facial, roupa, atitudes etc.);
 - d. compete ao diretor permitir que a pessoa “eleita” concorde ou não com a descrição feita e o porquê;

Nota: É um jogo de apresentação pertinente a grupos desconhecidos, onde a única referência é o externo.

Variação: Pode-se substituir a consigna: fruta por qualquer outra (ex.: instrumento musical, carro, flor, artista, animal etc.).

UM BICHO

1. MATERIAIS: não há.

2. INSTRUÇÕES:

- a. cada participante pensa em suas características pessoais e escolhe um bicho que o identifique;
- b. cada um deverá representar, no contexto dramático, as características que lhe é apresentada;
- c. cada elemento do grupo deverá descobrir e dizer qual a características que lhe é apresentada;
- d. se acertar, o “bicho” deve acentua-la e, em seguida, mostrará outra característica, passando a adivinhação a outra pessoa seguinte.

Se errar, mantém a mesma característica e passa a palavra ao próximo, e assim por diante;

- e. depois, o grupo procura descobrir qual é o bicho escolhido;
- f. no final, cada participante explica o porquê da escolha;
- g. comentários.

UM CARRO, UMA FLOR,UM INSTRUMENTO MUSICAL

1. MATERIAIS: papel e caneta para cada participante.

2. INSTRUÇÕES:

a. cada participante escreve no papel o nome de um carro, uma flor e um instrumento musical com que se identifica;

Nota: Ao escrever, ninguém deve ver o que consta no papel do outro.

b. juntar todos os papeis, misturar e redistribuir;

c. cada pessoa do grupo tenta identificar quem é quem;

d. se acertar, o autor da escolha explica o porquê;

e. se errar, explica-se no final;

f. comentários.

VARIAÇÃO: Pode-se alterar a consigna (ex.: uma fruta, um esporte e uma música).

QUALIDADES E MANIAS

1. MATERIAIS: papeis e canetas.

2. INSTRUÇÕES:

- a. cada pessoa escreverá duas qualidades e duas manias suas num pedaço de papel, sem que os demais vejam;
- b. o Diretor recolhe os papeis, mistura e redistribui, de modo que ninguém fique com o seu;
- c. cada participante deverá, através de mímica, representar tais características para que o grupo as descubra. Em seguida, tenta-se acertar o autor das mesmas, que explicará o porquê de tais escolhas;
- d. comentários.

OBJETO ESPECIAL

- 1. MATERIAIS: um objeto pessoal de cada participante.
- 2. INTRODUÇÕES:
 - a. pede-se a pessoa que coloque um objeto seu à sua frente (ex.: anel, cinto, agenda etc), que considere especial;
 - b. questiona-se o porquê de tal objeto e o que representa para si;
 - c. após, solicita-se “empreste” a sua voz ao objeto na 1ª pessoa sobre o que se sente, pensa e percebe dele;
 - d. comentários.

Nota: Este jogo dramático é de aplicação individual. Quando aplicado em grupo, solicita-se que cada participante expresse a impressão sobre o objeto escolhido pela pessoa. Pode-se solicitar, ainda, que os participantes falem o que acham (enquanto objeto), sendo que a pessoa, em si, confirma ou não as informações.

JOGO DO CONTORNO

1. MATERIAIS: barbante, giz ou papel para marcação do contorno, canetas, revistas, tesoura, cola etc.
2. INSTRUÇÕES:
 - a. solicitar aos participantes que se deitem no chão (ou sobre o papel), para a demarcação do seu contorno, com barbante, giz ou caneta;
 - b. cada pessoa deve preencher o seu contorno, com recortes, palavras, objetos, da forma que considerar melhor e que possa defini-la como pessoa;
 - c. no final, comentar sobre o significado de cada coisa colocada;
 - d. comentários.

EXPOSIÇÃO DE ARTES

1. MATERIAIS: chapéus, bijuterias, chaves, acessórios em geral.
2. INSTRUÇÕES:
 - a. dispor os objetos sobre uma parte da sala, como uma exposição;
 - b. o grupo fica em círculo;
 - c. o Diretor convida todos a visitar uma “exposição de arte” e cada um deve escolher um objeto com o qual se identifique, que tem a ver consigo mesmo;
 - d. feitas as escolhas, retornam aos seus lugares (com o objeto) e comentam o significado da escolha;
 - e. comentários.

APRESENTAÇÃO EM DUPLAS

1. MATERIAIS: não há.
2. INSTRUÇÕES:
 - a. solicita-se ao grupo para formar duplas, aleatoriamente;
Nota: verifica-se se o número de participantes é par. Em caso de número ímpar, o Diretor (ou Ego – Auxiliar) pode participar.
 - b. cada dupla conversa durante dez minutos, aproximadamente, falando de si mesmo, apresentando-se;
 - c. após o tempo estipulado, o grupo reuni-se novamente;

- d. o participante A apresenta o participante B e vice-versa;
- e. repete-se o processo com todos os integrantes;
- f. comentários.

JOGO DO NOVELO

1. MATERIAIS: um novelo de lã ou barbante.

2. INSTRUÇÕES:

Nota: As pessoas ficam em pé, distribuídas aleatoriamente na sala, mantendo uma certa distância entre si.

- a. inicia-se jogando o novelo para um participante, que se apresenta para o grupo, após dar uma volta de lã/barbante em seu dedo indicador, isto é, este joga o novelo para outra pessoa, mantendo o fio esticado;
- b. quando a Segunda pessoa se apresenta, enrola uma volta do novelo em seu dedo e joga-o para uma terceira pessoa, que repete o mesmo processo;
- c. o jogo prossegue até o último participante;
- d. depois, no movimento inverso, ou seja, do ultimo participante ao primeiro, cada participante tenta apresentar o anterior a ele, seguindo até o final. Aquele que foi o primeiro tentará apresentar o ultimo, “fechando”, desta forma, o grupo.

Obs.: Geralmente as pessoas não prestam a devida atenção, por isso solicita-se que cada um fale do que se “lembre”.

JOGO DOS BICHOS

1. MATERIAIS: etiquetas auto-adesivas, caneta hidrográfica.

2. INSTRUÇÕES:

- a. grupo em círculo, sentados. Distribui-se etiquetas com o nome de cada um, para ser fixado;
- b. solicita-se a cada participante que pense no nome de um bicho. Em seguida, cada um fala o seu, em voz alta, podendo repetir três vezes, no máximo. O grupo deverá memorizá-lo;
- c. o Diretor chama duas pessoas pelo nome e estas deverão falar o nome do bicho da *outra*. Quem chamar por último, sai do jogo. Em caso de dúvida, não se exclui ninguém;
- d. após um determinado tempo, cada pessoa escolhe o som/ruído que o bicho produz. Repete-se o mesmo processo, desta vez emitindo o som da outra;

e. comentários

VARIAÇÃO: apesar de estar classificado na 1ª fase, em função de seu aspecto lúdico, esse jogo pode ser adaptado e aplicado as três fases da matriz de identidade. Pode-se, por ex., trocar o nome por números; solicitar que cada um represente o bicho do outro sem ser concomitante: inverte os papéis, ou seja cada dupla representa o próprio bicho e, em seguida, o da outro, estabelecendo uma relação complementar etc.

PÁSSAROS NO AR

1. MATERIAIS: não há.

2. INSTRUÇÕES:

- a. grupo em círculo, sentados;
- b. *senha do Diretor*: Cada vez que mencionar o nome de um pássaro, todos devem erguer a mão direita e fazê-la flutuar, imitando um pássaro em vôo. Se mencionar um grupo de pássaros, abas as mãos deverão flutuar. Se mencionar um animal que não voe, deverão ficar em moveis, “com as mãos sobre o joelhos;
- c. quem errar, permanece no grupo, sem participar diretamente, mas colabora com a fiscalização;
- d. comentários.

Exemplo:

“Esta manhã levantei-me cedo. O dia estava magnífico. O sol da primavera animava a natureza e os pássaros (duas mãos) cantavam sem cessar.

Ao abrir a janela do quarto, um pardal (mão direita), sem cerimônia, invadiu a casa, pondo o gato (mãos no joelho) em polvorosa.

O papagaio(mãos direita) que estava no jardim do inverno onde se irritou-se com a correria do gato (mãos nos joelhos) e pôs se a berrar, assustando os canários (duas mãos), que tranqüilamente cantavam em suas gaiolas...”

PERSONAGENS CÉLEBRES

1. MATERIAIS: tiras de papel, pincel atômico, fita adesiva.

2. INSTRUÇÕES:

- a. escrever nome de personagens com o número compatível dos participantes, sem o conhecimentos dos mesmos;

- b. fixar nas costas de cada um;
- c. o grupo, através de mímica (sem verbalização), procura fazer com que cada participante identifique o “personagem” que está fixado em suas costas;
- d. comentário sobre a experiência.

Nota: Embora classificado na primeira fase, este jogo pode ser adaptado para a Segunda ou terceira.

LÁ VAI...

1. MATERIAIS: não há.

2. INSTRUÇÕES:

- a. grupo em círculo, todos sentados. O Diretor inicia o jogo com uma frase e todos a repetem (ex.: “lá vai a banda.”), um a um, no sentido horário;
- b. reinicia incluindo mais uma frase e o grupo repete o mesmo procedimento, e assim por diante;
- c. sai do jogo aquele que errar;
- d. pode-se interromper o jogo, quando se tornar difícil para o grupo dizer as frases completas;
- e. comentários.

Ex.:

- (1) Lá vai a banda.
- (2) Lá vai o maestro, que régia a banda.
- (3) Lá vai o carro, que levava o maestro, que régia a banda.
- (4) Lá vai o mecânico, que consertou o carro, que levava o maestro...
- (5) Lá vai a mulher, que casou com o mecânico, que consertou o carro, que levava o maestro...
- (6) Lá vai a vizinha, que conversou com a mulher, que casou com o mecânico, que consertou...
- (7) Lá vai o açougueiro, que cobrou da vizinha, que conversou com a mulher, que casou...
- (8) Lá vai o cachorro, que mordeu o açougueiro, que cobrou a vizinha que conversou com a mulher, que casou com o mecânico, que consertou o carro, que levava o maestro, que régia a banda.

A CHUVA

1. MATERIAIS: não há.

2. INSTRUÇÕES:

- a. cada participante procura um lugar confortável da sala para se deitar. De olhos fechados, seguira as consignas do Diretor;
- b. consigna: Procure relaxar seu corpo, libertando suas tensões... pouco a pouco, seu corpo começara a ficar leve... muito leve, transformando-se numa nuvem... Você começa a levitar, atravessando a sala, de encontro ao céu... Procure explorar-se enquanto nuvem... Veja como é a sua forma, sua cor, sua textura... (respeitar o ritmo e o tempo inteiro de cada um).

Você pode abrir os olhos: verifique como desliza pelo céu, avistando o terra lá em baixo... Você se encontra com outras nuvens, com a junção, formam-se nuvens de chuva...

Os pingos começaram a cair, vagorosamente, ao estalar os dedos de uma das mãos. Depois, com as duas mãos, intensificando os pingos...

Aproximam-se das árvores, caindo sobre as folhas, simbolizando pelos esfregar das mãos... Delicadamente no início, intensificando-se em seguida...

De repente, a chuva fica mais forte e você deve respeitá-la batendo as mãos nas pernas. Ela aumenta mais e mais... e aos poucos vai diminuindo...;

- c. comentários.

Nota: A partir daí, inverte-se a ordem das consignas até cessar a chuva. A nuvem se desfaz vagorosamente, transformando-se em pessoas novamente.

PERCEPÇÃO DE OBJETOS

1. MATERIAIS: venda para os olhos (opcional), objetos diversos para pesquisa (cortiça, isopor, metal, borracha, vidro, papel, pedra, tecido etc.) Para cada dupla de participantes.

2. INSTRUÇÕES:

- a. formar-se duplas. Distribui-se materiais diferentes para cada dupla. Um fecha os olhos (ou coloca a venda) e o outro apresenta os objetos, que deverão ser descritos pelo primeiro em relação a forma, textura, temperatura etc. e depois tenta identifica-los. Solicita-se ainda que “visualizem”, mentalmente, o tamanho de cada objeto;
- b. após a apresentação, verifica-se *in loco*, comparando-os com suas percepção interna;
- c. em seguida, aquele que apresentou os objetos deverá fechar os olhos (ou colocar a venda) e trocar de dupla. Repete-se o mesmo procedimentos;
- d. comentários.

Nota: A troca de duplas deve-se ao fato de impedir o conhecimento prévio dos objetos a serem apresentados, evitando, assim, contaminação do jogo.

DESCOBERTA DE SI MESMO

1. MATERIAIS: não há.

2. INSTRUÇÕES:

- a. o grupo caminha pela sala, liberando as tensões do corpo e diminuindo o ritmo do andar, sem verbalização;
- b. cada um escolhe um local para se deitar confortavelmente, com espaço à sua volta;
- c. fecha os olhos e “descobrem” as próprias mãos através do tato, explorando a forma, tamanho, textura, temperatura etc;
- d. depois, com as mãos, exploram o rosto, detalhadamente, seguindo o mesmo procedimento anterior. Após a descoberta, exploram a cabeça, o pescoço, o tórax, abdome, as pernas e os pés;
- e. comentários

Nota: O Diretor deve dar as consignas respeitando o ritmo de cada um, e dar preferência por ambiente com pouca claridade, evitando, assim, possíveis exposições.

FLEXÃO E EXTENSÃO

(Relaxamento indutivo)

1. MATERIAIS: não há.

2. INSTRUÇÕES:

- a. os participantes devem ficar deitados, de forma confortável, com espaço adequado a sua volta;
- b. ao comando de voz do Diretor, cada um deverá cumprir a risca do que for solicitado;

Nota: Neste relaxamento, trabalha-se com todo o corpo (dos pés a cabeça), principalmente as articulações. São dois movimentos básicos: expansão (três vezes) dos músculos.

- c. inicia-se com o pé direito. Pede-se para contrair o pé, depois, relaxá-lo, voltando a posição natural (três vezes). Em seguida, com o pé esquerdo, repete-se o mesmo processo;

- d. retorna-se ao pé direito e pede-se para estica-lo (expansão) e depois, relaxá-lo. Repete-se o processo anterior;
- e. comentários
Seqüência: pés, joelhos, quadris, respiração (abdome), tórax, braços e mãos, ombros, pescoço e cabeça.
- f. no final, pode-se acrescentar almofadas, para trabalhar cada indivíduos soltando-os, como se estivessem sobre uma nuvem. Retornam ao contexto grupal, repetindo-se o ritmo de cada um.

VIAGEM A UM BOSQUE

(Relaxamento Indutivo)

- 1. MATERIAIS: não há.
- 2. INSTRUÇÕES:
 - a. cada participante procura um local da sala para se deitar, de forma confortável, procura soltar as tensões do corpo;
 - b. a partir deste momento, o Diretor dará as consignas (ao comando de sua voz), e cada um deverá imaginar (tentar visualizar) cada comando;
 - c. “seu corpo começa a ficar leve (...), cada vez mais leve (...) e você começa a levitar, saindo da sala (atravessando o teto).
Levita sobre a cidade (...) afastando-se dela até se aproximar de um bosque (...). Procure ver este bosque (deixar aflorar a imaginação de cada um). Veja as árvores, a mata, os pássaros, os bichos (...).
Você ouve o barulho de água (...) parece um riacho com águas cristalinas, produzindo uma sensação agradável (...), mais ao fundo, uma cachoeira (...) etc.”
Nota: após um determinado tempo, solicitar a cada participante que se despeça deste bosque e, lentamente, o Diretor deve conduzi-los ao caminho de volta (repetindo o processo de forma inversa), respeitando o ritmo de cada um.
 - d. no final, cada participante comenta a experiência vivida.

RENASCIMENTO

(Da Crisálida a Borboleta)

- 1. MATERIAIS: não há (variação: pode-se utilizar tules ou similares para a construção do casulo e, posteriormente, das asas).
- 2. INSTRUÇÕES:
 - a. cada participante deita-se no chão, de forma confortável e de olhos fechados;

- b. após um breve aquecimento, deve imaginar que esta dentro de um casulo (cor, tamanho, textura, temperatura, forma etc.), explorando-o ao máximo;
- c. as estações do ano passam e, aos poucos, cada um vai percebendo que está se transformando numa linda borboleta (v, tamanho, asas etc.) dentro do casulo;
- d. no momento exato, começa a romper o casulo, pois a transformação está completa;
Nota: Ao sair do casulo, devem abrir os olhos, para verificar sua transformação (cor das asas, forma etc.).
- e. ao sair do casulo, percebe que está com fome (ainda não percebe os outros) e o alimento encontra-se à sua disposição;
- f. aos poucos, percebe o ambiente que o cerca, iniciando um processo de reconhecimento da área e, em seguida, percebe os outros seres à sua volta, estabelecendo contato com eles.

Nota: deve-se respeitar o ritmo e o tempo interno de cada um. Este jogo pode ser adaptado e aplicado às três fases da matriz, propiciando deste a Identidade do Eu até o Reconhecimento do Tu.

RENASCER *(Relaxamento Indutivo)*

1. MATERIAL: música: Bolero (Ravel, M.)

2. INSTRUÇÕES:

- a. os participantes devem deitar-se no chão, de forma confortável, com espaço à sua volta;
- b. ao comando da voz do Diretor, deverão seguir as instruções solicitadas, como segue:
“Imagine-se como matéria inerte no fundo do mar (...) Existe por água pro todos os lados (...) Sinta a água escorrendo pela sua superfície inerte (...) Enquanto a vida se desenvolve, você se transforma em algum tipo de erva ou planta marinha (...) Escute o tambor e deixe o som penetrar nos seus movimentos, enquanto as corrente o arrastam (...) Olhe à sua volta (...) Aos poucos, transformam-se em um animal simples, que se arrasta pelo fundo do mar (...) Deixe o tambor fluir através do seu corpo e dos seus movimentos, como o animal marinho (...) Agora, mova-se vagarosamente em direção à terra (...) E quando a alcançar, faça crescer quatro pernas e comece a se arrastar pela terra (...) Explore a sua existência como animal terrestre (...) Agora fique, aos poucos, ereto sobre duas pernas e explore a sua existência e seu movimentos como bípede (...)

Continua-se movendo e abra os olhos e interaja com os outros, através do movimentos (...);

- c. no final, comentar sobre a vivência, verificando que animal cada um vivenciou.

Nota: Pode ser adaptado e aplicado às três fases da Matriz

BOLA NO PAINEL

- 1. MATERIAIS: não há.

2. INSTRUÇÕES:

- a. grupo deitado de costas no chão, confortavelmente, e de olhos fechados;
- b. “imagine um imenso painel colorido tomando todo o seu campo de visão (...) Aos poucos, surgiu nesse painel um pequenino ponto, como uma cabeça de alfinete, que vai aumentando de tamanho, lentamente (...) Você percebe sua aproximação e, gradativamente transforma-se numa bola colorida (...) Ela aumenta de tamanho e se aproxima cada vez mais (...) Torna-se uma bola imensa, que toca numa parte de seu corpo e arrebenta, saindo dela um liquido colorido. Esse liquido começa a colorir todo o corpo, lentamente (...) Aos poucos, o liquido vai escorrendo pelo chão e desaparece, deixando uma agradável sensação em seu corpo. Experimente-a (...) Vagarosamente você vai despertando seu corpo, apalpando-o através das mãos (...), espreguiçando-se (...) e, finalmente, abrindo os olhos;
- c. comentários.

BOLA IMAGINÁRIA

- 1. MATERIAIS: não há

2. INSTRUÇÕES:

- a. o grupo em círculo (roda), voltado para dentro, em pé;
- b. cada participante (individualmente) no “como se” brincará com uma bola que, ao comando do Diretor, mudará de forma, tamanho, cor e textura (ex.: bola de plástico, isopor, chumbo, couro, tênis, basquete etc.);
- c. cada um deve “brincar” reagindo às mudanças, com a maior fidelidade possível;
- d. após um determinado tempo, eliminam-se todas as bolas, criando apenas uma, para ser jogada entre todos os participantes, repetindo as mesmas consignas dadas pelo Diretor;
- e. comentários sobre a experiência.

Nota: este jogo pode ser aplicado às fases da matriz.

DANÇA DAS DOBRADIÇAS

1. MATERIAL: musica (ritmo marcado e de relaxamento).
2. INSTRUÇÕES:
 - a. o grupo fica em pé e em círculo;
 - b. devem “dançar” com o corpo todo, de acordo com o ritmo da musica, alternando com as consignas dadas pelo Diretor;
Consignas: dançar somente com os pés e tornozelos,
Somente com as pernas,
Somente com os quadris,
Somente com o tórax,
Somente com o pescoço e a cabeça,
Somente com os olhos e a boca (rosto).
 - c. no final, todos caminham pela sala e escolhem um local para se deitar e relaxar (introduzir música de relaxamento);
 - d. comentários.

JOGO DO ANDAR

1. MATERIAIS: não há.
2. INSTRUÇÕES:
 - a. pede-se aos participantes que andem pela sala, relaxando o corpo, livrando-se das tensões do dia;
 - b. devem prestar atenção na sua forma de andar e imprimir o seu ritmo diário. (...);
 - c. verificar como cada um pisa no chão (...): a distribuição do peso (...): a temperatura (...): o ritmo (...): o equilíbrio (...) etc.;
 - d. depois de um determinado tempo, o Diretor dá as consignas de diferentes formas de andar (com as pontas dos dedos, com os calcanhares, com a borda de fora, de dentro, com um pé etc.), intercaladas com andar normal (forma de andar de cada um).
Obs.: pode-se incluir formas diferentes como: marchar, correr, pular etc.

II – JOGOS DA 2ª FASE ***(RECONHECIMENTO DO EU)***

Jogos correlacionados à 2ª fase da matriz de identidade (Reconhecimento do eu – fase do Espelho), que abrangem características de sensopercepção e princípio de comunicação, fundamentalmente. Dependerá da visão do Diretor em captar a dinâmica do grupo e de cada indivíduo (Eu e o Outro), para a inserção de jogos pertinentes ao momento, podendo apresentar contato físico ou não entre os participantes. Neste sentido, apresento desde jogos dramáticos sem contato até aqueles que envolvem um contato físico intenso.

A ênfase que se dá nesse tipo de classificação abrange jogos individuais e em duplas, mesmo envolvendo todas as pessoas. É o momento do desenvolvimento do papel propriamente dito (role – playng), não só de cada participante, como do grupo todo, podendo, dessa forma, obter uma visão global e distinta do grupo. Os jogos dramáticos que pertencem a este tipo são:

Jogos de percepção de Si mesmo: são jogos que avaliam a percepção de si próprio, através de características como a sensibilização, de percepção e tipo de comunicação, dentre outras. Podem ser individuais ou em duplas.

Jogos de Percepção do Outro/Espelho: Geralmente envolvem duplas, possibilitando ao indivíduo percebe-se adequadamente através do outro. É o processo de se reconhecer (Reconhecimento do Eu).

Em sua essência, corresponde à fase do Espelho.

Jogos de Pré - Inversão: Neste tipo de jogo, os participantes iniciam o processo de Pré – Inversão, uma vez que não há a troca de papéis efetivamente, isto é, principia o colocar-se no lugar do outro.

Não se exige ainda a reciprocidade que permeia a inversão de papéis.

CRIAÇÃO COLETIVA DE UMA MÁSCARA

1. MATERIAIS: não há.

2. INSTRUÇÕES:

- a. todos circulam pela sala;
- b. cada participante (um por vez) apresenta uma característica pessoal de sua personalidade (livre escolha);
- c. o grupo observa e reproduz (ex.: esfregar as mãos, piscar os olhos etc.);
- d. repete-se o processo com os seguintes. Compete ao reproduzir a primeira característica e a Segunda, isto é, vão se acumulando as mímicas, de acordo com a apresentação de cada um;
- e. segue-se o mesmo procedimento até que o grupo consiga “incorporar”, na consequência, as características de todos;
- f. comentários.

Nota: pode-se adaptar este jogo para a apresentação de cada um.

JOGO DAS PALMAS

1. MATERIAIS: um apito (opcional).
2. INSTRUÇÕES:
 - a. grupo em pé, andando pela sala, aleatoriamente;
 - b. ao comando do Diretor (através de palmas ou apito) deverão formar subgrupos, de acordo com o número de palmas. Ex.: quatro palmas (ou quatro apitos)=formar subgrupos de quatro pessoas;
 - c. sai do jogo aquele que não conseguir entrar nos subgrupos;
 - d. comentários.

Nota: O Diretor deve formar subgrupos inicialmente, sem que ninguém saia (aquecimento).

ESCRAVOS DE JÓ

1. MATERIAIS: caixinhas ou bolinhas etc.

Senha: “Escravos de Jó, jogavam caxangá
Tira, põe, deixa ficar
Guerreiros com guerreiros
Fazem zig-zig-za
Guerreiros com guerreiros
Fazem zig-zig-za”.

2. INSTRUÇÕES:
 - a. os participantes em círculo, sentados, com o “objeto” à sua frente;
 - b. o “objeto” é passado para o participante da direita, ao cantarolar a música, seguindo a sequência abaixo:
 1. CANTANDO
 2. ASSOVIANDO
 3. LÁ,LÁ,LÁ
 4. EM SILÊNCIO
 - c. a cada “rodada”, acelera-se o ritmo da música.

Nota: As palavras assinaladas da senha devem ser dramatizadas durante o jogo, ou seja, “tira”: cada participante deve levantar o objeto; “põe”: coloca o objeto à sua frente; “deixa ficar”: aponta-se o objeto com o dedo indicador; “zig-zig-za”:

faz-se movimentos de vai e vem com o objeto e, na palavra “zá”, entrega o objeto à pessoa da direita.

Em outros trechos passa-se o objeto, normalmente. Deve-se repetir o mesmo procedimento em toda a seqüência.

PARTES DO CORPO

1. MATERIAIS: não há.
2. INSTRUÇÕES:
 - a. o grupo, em pé, caminha de forma relaxada, mantendo um espaço na centro da sala;
 - b. o Diretor dará consignas que envolverão partes do corpo e deverão ser seguidas à risca, com rapidez e prontidão. Ex.: se num grupo de dez participantes forem solicitadas quatro cabeças, apenas quatro cabeças se projetam no centro. Tipos de senhas: Dez mãos, seis braços, oito cotovelos, nove pés etc.;
 - c. após um determinado tempo de jogo, explica-se que quem era, sai;
 - d. comentários:

PASSA OU REPASSA

1. MATERIAIS: não há.
2. INSTRUÇÕES:
 - a. o grupo dispõe-se em círculo e em pé.
 - b. O Ego-Auxiliar (ou Diretor) inicia com o movimento (ex.: bate o pé direito), que “passa” à pessoa da direita. Este repete e repassa ao seguinte à sua direita até que todos repitam o movimento;
 - c. O ultimo repassa ao E-A, que recebe e acrescenta outro movimento (ex.: bate o pé direito e mexe com os ombros). Repete o processo anterior, ou seja, todos repassam o movimento ao participante à sua direita;
 - d. os participantes que errarem sai do jogo e colaboram na finalização. Pode-se repetir enquanto houver motivação e interesse;
 - e. o jogo prossegue até com três participantes (embora esse critério possa se definido pelo grupo);
 - f. Comentário sobre a experiência.

JOGO DAS ALMOFADAS

1. MATERIAL: almofadas.

2. INSTRUÇÕES:

- a. distribuir almofadas pelo chão, permitindo que todos observem.
- b. Os participantes caminham somente sobre elas e sem verbalização;
- c. Após um determinado tempo, todos devem fechar os olhos e continuar a se movimentar (não podem ficar parados);
- d. O Diretor retira algumas almofadas, sem que os participantes percebam;
- e. Após um tempo, explica que pode sair, desde que não coloquem os dois pés no chão (pode-se, por ex., sair pulando com um só pé, dando cambalhota etc.);
- f. Comentários.

ESCULTURA

1. MATERIAIS: não há.

2. INSTRUÇÕES:

- a. o grupo em círculo, sentados;
- b. inicia com voluntário “esculpindo” com as próprias mãos algo que considera *significativo* (ou alguma característica que o identifique) e “entrega” para o participante à sua direita e assim por diante;
- c. cada pessoa recebe e repassa a “escultura” ao seguinte prosseguindo até passar pelo último participante;
- d. comentário breve sobre o que cada um considera que recebeu, sendo que o “escuto” confirma ou não;
- e. repete-se o mesmo procedimento a partir do segundo participante, e assim por diante, até todos passarem pela experiência ;
- f. comentários.

SIGA O CHEFE

1. MATERIAIS: não há.

2. INSTRUÇÕES:

- a. grupo sentado em círculo, voltados para dentro;
- b. eleger-se um voluntário para sair da sala, enquanto o grupo escolhe um chefe (ou líder), que deve produzir movimentos diversifica-los durante o jogo;

- c. a pessoa é chamada de volta e fica do lado de dentro do círculo, movimentando-se sem parar e tentando descobrir quem está comandando os movimentos;
- d. as regras podem ser definidas pelo grupo (ex.: quantas tentativas de acerto, o que ocorre quando erra etc.);
- e. comentários:

Nota: Apesar de este jogo ser muito conhecido sua aplicação não implica contaminações. Pode ser repetido várias vezes, modificando-se a escolha do chefe.

Em grupos na terceira fase da matriz de Identidade pode-se avaliar a capacidade de invasão de papéis dos participantes.

JOGO DO TIBITÁ

1. MATERIAIS: não há.

2. INSTRUÇÕES:

- a. elege-se um voluntário, que sai da sala, enquanto as regras são explicadas para o grupo.
- b. o grupo deve escolher um verbo e responderá às perguntas do voluntário, trocando o verbo pela palavra *tibitá*;
- c. os participantes formulará perguntas, um a um, com os objetivos de descobrir o verbo escolhido pelo grupo (ex.: Você tibita sempre? Você já tibitou com alguém? Você pretende Tibitar amanhã? Etc.);
- d. o grupo pode determinar quantas voltas são necessárias para adivinhar o verbo, ou o Diretor pode especificar. Neste caso, se não acertar escolhe outra pessoa e reinicia o jogo com outro verbo.

Variação: O voluntário faz a mesma pergunta para todos os participantes e estes podem responder apenas sim ou não ou dar respostas livres. Após determinado o número de perguntas, este deve adivinhar o verbo.

PISCADA FATAL

1. MATERIAIS: cadeiras (metade do número de participantes).

2. INSTRUÇÕES:

- a. forma-se um círculo de cadeiras (voltadas para dentro) e cada participante deve sentar-se deixando uma cadeira vazia;
- b. atrás de cada cadeira fica outra pessoa;

- c. elege-se um voluntário que ficará atrás da cadeira vazia, com o objetivo de atrair uma pessoa para a sua cadeira, através de uma “piscada”, de modo disfarçado;
- d. a piscada dirige-se à pessoa que está sentada, que deverá correr imediatamente em direção à cadeira vazia. Entre tanto, a pessoa que estiver atrás da cadeira tem por objetivo tentar impedi-la, segurando-a pelos braços;
- e. inverter o papel após um determinado tempo;
- f. comentários:
Nota: Normalmente não é possível identificar claramente a quem se destina a piscada. Isso faz com que várias pessoas se levantem. Aos que tentam segurá-las, exige-se agilidade e leitura correta da intenção de sair do outro.

RITMO E BOLAS

- 1. MATERIAIS: não há.
- 2. INSTRUÇÕES:
 - a. cada participante imagina uma bola de um determinado tamanho e textura (pingue-pongue, futebol, feltro, plástico, acrílico etc.);
 - b. cada um brinca com sua bola (15'), explorando seu peso, textura, cor etc.;
 - c. após um determinado tempo, procuram um parceiro e apresenta sua bola, da forma que lhe convier (menos a verbal) e vice-versa;
 - d. cada dupla pode brincar com as bolas, da forma que quiser.
Nota: Verificar se as pessoas “respeitam” a bola do outro com relação ao tamanho, peso etc.;
 - e. comentar sobre a experiência.

Variação: Pode-se iniciar em duplas, formando, posteriormente, trios, quartetos, e até grupos como um todo.

PERGUNTAS E RESPOSTA TROCADAS

- 1. MATERIAS: não há.
- 2. INTRODUÇÕES:
 - a. dispor o grupo em duas linhas paralelas, em pares, um frente ao outro, formando um corredor;

- b. o Diretor fará perguntas à pessoa que se encontra à sua frente e aquele que estiver às suas costas é quem responderá para ela. Exemplo: qual a cor da sua camisa? O outro responde a cor da camisa do “parceiro”;
- c. a pessoa a quem for dirigida a pergunta deve manter-se impassível, ou seja, não pode responder ou demonstrar qualquer reação;
- d. sai do jogo a dupla que errar (exemplo: quando o elemento a quem for dirigido a pergunta responder, ou quando seu “parceiro” [às suas costas] deixar de responder);
- e. pode-se trocar as duplas;
- f. comentários.

PIU-PIU

1. MATERIAS: não há

2. INTRODUÇÕES:

Nota: O Diretor identifica algo em comum nos participantes (ou apenas em alguns), que será a senha do “piu-piu”. Exemplo: letra do nome, cinto, cabelo, roupa etc.

- a. grupo em círculo, sentado;
- b. compete aos participantes descobrir “quem tem piu-piu”. Para isso, cada pessoa será avaliada pelo grupo se tem ou não;
- c. no decorrer do jogo, o Diretor dá dicas para auxiliar a descoberta (exemplo: tem no meio, é grande, é pequeno etc.);
- d. termina o jogo quando descobrirem o que é o “piu-piu”.

VARIAÇÃO: Após a saída de um voluntário, características físicas: boca, cabelo, pés, barriga etc.). Ao retornar, o participante faz perguntas a cada um, com o objetivo de descobrir a senha.

Pode-se combinar o número de tentativas de acerto. Quem errar, sai da sala e o grupo repete o mesmo processo.

ADIVINHAÇÃO DOS BICHOS

1. MATERIAS: papeis, canetas e fita adesiva.

2. INSTRUÇÕES:

- a. cada pessoa escreve o nome de um bicho, sem que os demais vejam;

- b. o Diretor pede que dobre o papel. Junta-os e embaralha-os;
- c. o grupo em pé, em círculo, um atrás do outro, recebe os papéis novamente. Cada um cola nas costas da pessoa que está a sua frente;
- d. a seguir, todos podem se movimentar, tentando adivinhar qual é o “bicho” que está em suas costas. Para isso, fará perguntas a respeito do bicho e compete aos outros responderem somente “sim” ou “não”. Ex.: Tem patas? É grande?;
- e. se alguém achar que descobriu, comentar com o Diretor. Se acertar, continua respondendo para os outros;
- f. comentários.

Nota: se gerar campo tenso, o Diretor poderá permitir que as pessoas ajudem com respostas mais completas, não se limitando apenas ao SIM ou NÃO.

Pode-se alterar a consigna. Ex.: adivinhação de frutas, flores, legumes etc. Pode-se, ainda, aplicar em dois subgrupos (com consignas diferentes), promovendo competição, ou seja, vence aquele que adivinhar primeiro.

TELEFONE SEM FIO

1. MATERIAS: não há.

2. INSTRUÇÕES:

- a. grupo em círculo, sentado;
- b. Diretor passa uma senha para um participante e este devera repassar para o colega à sua direita. Em seguida, cria e passa uma mímica dessa mensagem;
- c. a pessoa ouve, e repete à outra, faz a mímica e assim por diante;
- d. no final, cada um comenta o que recebeu. Posteriormente, cada um comenta o que passou;
- e. comentários.

Nota: pode-se repetir várias senhas diferentes, iniciando com pessoas diferentes.

ESCONDE-ESCONDE

1. MATERIAS: não há.

2. INSTRUÇÕES:

- a. os participantes delimitam uma área para se esconder no “como se” (ex.: dentro de uma casa, na rua etc);
- b. enquanto um participante “bate” a cada, os outros procuram-se “esconder” na sala;

- c. para se “esconder”, cada pessoa deve assumir uma postura (posição) corporal de onde está (ex.: debaixo da cama, atrás de um armário, de uma árvore etc.);
- d. compete ao “pegador” descobrir onde estão escondida as pessoas. Se acertar, corre para o pique; se errar, as pessoas não saem do lugar;
- e. os participantes que estão escondidos podem-se “salvar”, de acordo com a brincadeira normal;
- f. comentários.

Nota: O próprio grupo pode estabelecer a regra do jogo (ex.: quantas tentativas de acerto, o último pode salvar todo mundo etc.). Se quiser, pode-se criar personagens para cada participante.

PAPEL – UM OBJETO INTERMEDIÁRIO

1. MATERIAS: papel sulfite.

2. INSTRUÇÕES:

- a. cada pessoa recebe uma folha de sulfite (em branco);
- b. o Diretor explica que cada um deverá expressar da forma que quiser, como vê.... (ex.: relação chefe versus subordinado, liderança, autoritarismo, papel profissional etc.), através do papel;

Nota: Há muitos recursos frente a papel (recortar, amassar, dobrar etc.), mas é preferível que cada pessoa utilize seu potencial criativo, sem que o Diretor precise dar ex..

- c. cada um apresenta o seu “papel” frente ao grupo;
- d. em seguida, o grupo se reúne para discutir e montar uma imagem única a cerca da temática, utilizando-se dos papéis de cada um. No final, dá um título ao trabalho;
- e. um dos integrantes explica o que foi feito;
- f. comentários.

Nota: O Diretor pode acrescentar outros materiais, como cola, tesoura, durex ou papéis de diferentes texturas. Pode-se adaptar como um jogo de apresentação se a consigna for “como você se vê”.

JOGOS DAS ATIVIDADES COMPLEMENTARES

1. MATERIAIS: não há.

2. INTRODUÇÕES:

- a. o Ego-Auxiliar, através de mímica, representa um papel. O grupo tenta descobrir, para depois realizar a atividade complementar;
- b. depois de algumas mímica, pode-se introduzir a verbalização, se as pessoas “acertarem” o papel dramatizado. (ex.: uma cozinheira frente ao fogão: alguém lava as louças outra arruma a mesa outra prepara bebidas etc.);
- c. comentários.

VARIAÇÃO: Para trabalhos com Orientação Vocacional, por ex., cada um representa um *robby*, a fim de avaliar as características dos participantes. Em um segundo momento, o Ego-Auxiliar cria um papel social e os próprios participantes dão nome, sexo, idade, profissão etc., através dos contrapapéis, ou seja, durante a dramatização.

Nota: Se adaptado, pode-se utilizar como um Jogo de Apresentação, Personagens ou Inversão de Papéis.

Embora necessite da construção de personagem do texto dramático, a ênfase se dá na pré-inversão, por isso não foi classificado num jogo para a 3ª fase.

OPONTE O QUE OUVIO

1. MATERIAIS: não há.

2. INTRODUÇÕES:

- a. grupo sentado, em círculo, voltado para dentro;
- b. inicia com um participante que deve apontar para uma parte do corpo, afirmando-se outra (ex.: aponta para a cabeça e diz que é um umbigo);
- c. à pessoa a sua direita deverá apontar para a parte que ouviu (umbigo) e diz outra parte (por ex.: braço);
- d. o seguinte segue o mesmo processo e assim por diante, até completar todas as pessoas;
- e. após uma rodada completa, o participante que errou sai do jogo e colabora como juiz.

VARIAÇÃO: Ao invés de sair quem errou, o Diretor apenas denuncia e começa com o participante seguinte.

Pode-se também solicitar maior velocidade nas respostas.

APITO OCULTO

1. MATERIAIS: apito.

2. INSTRUÇÕES:

- a. um dos participantes sai da sala enquanto as regras são dadas ao grupo;
- b. para o grupo: Escolhe uma pessoa que ficará com o apito. Todos podem “apitar”, inclusive a pessoa que fica com o mesmo, sem que o participante que saiu da sala descubra. Devem movimentar-se para confundi-lo;
- c. para o participante fora da sala: Uma das pessoas do grupo detém um apito. O objetivo é descobrir quem é. Para facilitar, em alguns momentos o apito soará. Devem movimentar-se continuamente sem parar;
- d. a pessoa tem duas chances para acertar. Se descobrir, sai a pessoa descoberta e prossegue o jogo. Se errar, escolhe-se outro participante;
- e. Comentários.

HIPINOSE COM AS MÃOS

1. MATERIAIS: apito.
2. INSTRUÇÕES:
 - a. O grupo divide-se em duplas;
 - b. Cada dupla apoia mão com mão (D x D), de forma espalmada, sendo que um comanda os movimentos e o outro acompanha como se estivesse hipnotizado;
 - c. Quem comanda pode criar quaisquer movimentos; quem acompanha deve segui-lo, sem que as mãos se separem durante o jogo;

Nota: aquele que acompanha o comando deve apenas garantir que a mão fique colada.

- d. Após um determinado tempo, inverter os papéis, repetindo o processo;
- e. Trocar de duplas e prosseguir até o final;
- f. Comentários sobre a experiência.

N. A.: Embora este jogo envolva a inversão de papéis entre os participantes foi classificado na 2ª fase, pois permite avaliar até que ponto o participante tem a percepção de si mesmo antes de inverter o papel com o outro.

HIPINOTISMO

1. MATERIAIS: não há.
2. INSTRUÇÕES:
 - a. em duplas, frente a frente;

- b. uma pessoa sobrepõe a mão a poucos centímetros da outra pessoa e esta, como que hipnotizada, deverá seguir os movimentos, mantendo sempre a mesma distância;
- c. o que comanda deverá criar uma série de movimentos;
- d. o comando deve reproduzi-los com fidelidade (como um reflexo de espelho);
- e. após um determinado tempo, invertem-se os papéis;
- f. trocar as duplas até que todos passem pela mesma experiência;
- g. comentários sobre a experiência.

TIC-TAC POF-POF

1. MATÉRIAS: não há.

2. INSTRUÇÕES:

- a. grupo em círculo, em pé;
- b. um participante (ou E-A / D) inicia o jogo criando um movimento (ex.: bater palmas quatro vezes) e, em seguida, cria outro movimento (ex.: bate a mão direita na perna direita, quatro vezes) e assim por diante;
- c. a pessoa a sua direita reproduz os movimentos do “guia”, no mesmo ritmo e cadência, repassando os a outro participante da sua direita, e assim por diante;
- d. todos falam a senha conjuntamente, repetindo sempre a seqüência do guia, ou seja: tic tic-tac, tic-tac, pof-pof... tic tic-tac, tic-tac, pof-pof etc.;
- e. após um tempo de aquecimento, aquele que errar sai do jogo.

Exemplo de seqüência de movimento:

- bater palmas, mão direita na perna direita, mão esquerda na perna esquerda, mão esquerda no cotovelo direito, mão direita no cotovelo esquerdo, pisar no chão com o pé direito etc.

Nota: Este é o tipo de jogo que exige treino e uma boa coordenação motora do Diretor (eu Ego - Auxiliar).

O EMBRULHO

1. MATERIAIS: música (gravador e fitas) , um objeto que represente a “batata quente”(pedaço de espuma, isopor etc.), papéis de vários tipos e tamanhos, fitas, cordas, fitinhas, jornal, durex, barbante, tesoura e fita adesiva.

2. INSTRUÇÕES:

- a. grupo em círculo, sentados. Inicialmente o diretor explica o jogo da Batata Quente, isto é, ao som da música, todos deverão passa-la para o colega da esquerda, por exemplo. Não podem “jogar”. Devem colocar na mão do outro. Quando a música pára, aquele que estiver com a “Batata” sai do jogo. Repete algumas vezes no início, sem que ninguém saia, para o aquecimento do grupo;
- b. depois, o Diretor apresenta ao grupo vários materiais, que deverão formar um embrulho. Ele inicia com uma folha de jornal, por exemplo formando uma bola. A seguir, cada um fará um embrulho mostrando-o ao grupo;
- c. no término dos “embrulhos”, o Diretor explica que recomeçará o jogo, mas desta vez, em quanto a música parar, a pessoa que estiver com o embrulho deverá abri-lo, retirando sempre a parte mais externa;
- d. reinicia o jogo com a música, repetindo o mesmo processo até o final;
- e. aquele que desembulhar por último será o “vencedor”;
- f. comentários.

VARIAÇÃO: Pode-se transforma-lo em um jogo de Apresentação a pedir a pessoa que ficar com o embrulho que apresente uma característica sua (ex.: uma qualidade, um defeito, uma emoção etc.).

LIMITE DE SI MESMO

1. MATERIAIS: giz.

2. INSTRUÇÕES:

- a. solicitar ao participante que formem uma fila, como se estivessem num ponto de ônibus ou numa fila de banco fazendo de conta que não se conhecem;

Nota: Normalmente existe uma distância física (limite), que varia de pessoa para pessoa.

- b. mostra-se aos participantes o “espaço-limite” de cada um e o quanto diferencia de pessoa para pessoa , através da Invenção de papéis. Desfaz-se a fila;
- c. em seguida, o Diretor solicita que um participante fique a sua frente (aproximadamente 5 metros) e que use todos os sentidos para perceber a aproximação do Diretor. Antes de sentir-se “invalido”, deve pedir para parar;

Nota: Demarcar com giz até onde o participante permite a aproximação.

- d. na seqüência, pede-se que feche os olhos e o Diretor repete o mesmo processo. Nesse caso, pode-se introduzir sons através de palmas, bater com os pés etc.;
- e. repetir o mesmo jogo para cada participante;
- f. comentários.

Nota: Normalmente, a distância modificar-se-á, ampliando-se, em função do campo tenso gerado. O Diretor deve caminhar, vagarosamente, em direção ao participante nas duas vezes, sem alterar o ritmo. Esse é um jogo dramático que demonstra claramente a diferença entre campo tenso e campo relaxado, avaliando a percepção e os limites de cada um.

SENSIBILIZAÇÃO DE UM CEGO

- 1. MATERIAIS: Venda para os olhos, sucata, algodão, cortiça, folha, madeira, borracha, isopor etc.
- 2. INSTRUÇÕES:
 - a. em duplas. Um é cego (não pode ver) e outro deve “mostrar” objetos fazendo com que o cego possa descobrir cada objeto e /ou material apresentado, utilizando seus outros sentidos, da melhor forma possível (não há necessidade de definir os objetos);
 - b. após a experiência inverter os papéis;
 - c. pode-se trocar as duplas;
 - d. comentar sobre a experiência de cada um.

CORRIDA EM CÂMERA LENTA

- 1. MATERIAIS: não há.
- 2. INSTRUÇÕES:
 - a. dispor o grupo em duas filas paralelas;
 - b. o Diretor dá um sinal para que os primeiros de cada fila apostem uma corrida. Ao retornarem, tocam na mão do parceiro seguinte e este continuará a corrida até que todos passem pelo processo;
 - c. vencerá aquele que chegar primeiro;
 - d. em seguida, a mesma corrida, modificando-se a consigna, ou seja, devem correr em câmera lenta, sendo que o vencedor será aquele que chegar por último.

Nota: Durante a corrida, não podem parar quando um estiver no chão, o outro, automaticamente, deverá ser levantado.

O Diretor atua como juiz.

DANÇA DE COSTAS

1. MATERIAIS: música com marcação rítmica.
2. INSTRUÇÕES:
 - a. formam-se duplas, e estas juntam-se pelas costas;
 - b. com a introdução da música, cada dupla deverá dançar de acordo com o ritmo, sendo que um deles comandará o movimento e o outro acompanhará;
 - c. após um determinado tempo, inverte-se o comando;
 - d. cada um deverá criar movimentos diferentes, da forma que quiser;
 - e. trocar as duplas e repetir o processo;
 - f. comentários.

CABO DE GUERRA

1. MATERIAIS: não há.
2. INSTRUÇÕES:
 - a. cada participante deverá disputar um cabo de guerra com uma pessoa imaginária à sua frente;
 - b. o Diretor fornecerá consignas para o papel da pessoa imaginária, que deverá ser complementada pelo participante. Ex.: pessoa muito forte, fraca, agressiva etc.;
 - c. formar duplas e repetir o procedimento. Após um determinado tempo, aumentar o número de participantes (trios, quartetos etc) até formar dois subgrupos distintos;
 - d. comentários.

JOGO DA MÍMICA (Telefone sem fio)

1. MATERIAIS: não há.
2. INSTRUÇÕES:
 - a. pede-se que um participante fique na sala, enquanto todos se retiram;

- b. o Ego – Auxiliar faz uma mímica a essa pessoa, que deve observar atentamente, pois seu objetivo é reproduzi-la à pessoa seguinte. Além disso, deve tentar descobrir o que está sendo passado;
- c. pode-se movimentar, desde que não atrapalhe quem está fazendo a mímica, e sem verbalização;
- d. as regras são dadas para cada participante que entra-se e repete o processo até o último, que deverá fazer a mímica para o grupo;
- e. comentários gerais sobre o que cada um recebeu e produziu e, no final, o Ego – Auxiliar reproduzirá a mímica original para o grupo.

Nota: O Ego – Auxiliar deverá estar treinando para a mímica, pois deve repeti-la com precisão, no final do jogo (ex.: dar banho num elefante, construção de uma parede, plantar hortaliças etc.).

JOGO DE EQUILÍBRIO

- 1. MATERIAIS: não há.
- 2. INSTRUÇÕES:
 - a. em duplas, frente a frente;
 - b. devem juntar os pés (ponta com ponta) e dar as mãos (um segura no pulso do outro);
 - c. devem afastar-se gradualmente, sem perder o equilíbrio ou cair;
 - d. procurar relaxar o corpo ao máximo, criando uma unidade de equilíbrio. A partir daí, podem criar movimentos, mantendo-se unidos;
 - e. inverter os papéis com todos;
 - f. comentários.

JOGO DA CAIXINHA

- 1. MATERIAIS: uma caixinha de papelão com tampa (com um objeto ou não)
- 2. INSTRUÇÕES:
 - a. o Diretor explica que mostrará uma caixinha (um a um) e cada participante deverá ver o que contém e “traduzir” através de mímica, para o grupo;
 - b. repete-se o mesmo procedimento para cada pessoa;
 - c. comentários sobre a experiência.

Nota: pode-se introduzir o material, de preferência abstrato.

JOGO DAS CANETAS

1. MATERIAIS: cinco canetas (pode ser iguais ou diferentes entre si), uma mesinha.
2. INSTRUÇÕES:
 - a. o Diretor explica aos participantes que vai “escrever” números de zero a dez com as cinco canetas sobre a mesinha. Compete ao grupo descobrir como está sendo feito;
 - b. à média que cada um for descobrindo, comenta com o Diretor sem que os demais ouçam, a fim de não “contaminar” o jogo, podendo colaborar indiretamente;
Nota: Distribuir as canetas sobre a mesinha utilizando-se quaisquer formas (geométricas, assimétricas ou não), desde que não repetitivas. O segredo estará nos dedos da mão, ou seja, é o número de dedos sobre a mesa (0 a 10) que irá determinar. Ex.: Se o Diretor puser três dedos sobre a mesa, independente da distribuição das canetas, o número será três. Esse é um jogo que deve ser muito bem treinado pelo Diretor devendo estar em campo e relaxado, a fim de obter resultados eficazes;
 - c. durante o jogo pode-se incluir “dicas” ao grupo (ex.: não é um jogo de inteligência, não usa raciocínio, lógica ou pensamento; olhar o todo; o Diretor faz parte deste todo etc.), levando-os a perceber o “segredo”;
 - d. comentário sobre a experiência, principalmente as emoções.

Nota: Este jogo suscita sentimentos como raiva, ódio, impotência, frustração, perda etc. e o Diretor deve ser hábil para o processamento desses materiais. Embora pode ser classificado também como um jogo de Sensibilização, recomenda-se sua aplicação somente em grupos que se encontram na Segunda ou terceira fase da Matriz.

PERCEPÇÃO DE SI E DO OUTRO

1. MATERIAIS: não há.
2. INSTRUÇÕES:
 - a. em dupla, frente a frente;

- b. senha: cada um vai perceber o outro da forma que quiser, mas sem verbalização;
- c. após um determinado tempo, pede-se que fiquem de costas (um para o outro) e cada um vai descrever o que percebeu do outro;
- d. em seguida, pede-se que se escreva a indumentária (vestimentas e acessórios) do outro. Ao término, viram-se de frente e verificam o que acertaram e o que não.

Nota: É um jogo que permite avaliar, em nível de diagnose, qual o nível de percepção de cada um e o que prevalece na psicodinâmica: perceber, pensar ou sentir, nos comentários.

ALFÂNDEGA

1. MATERIAIS: não há.

2. INSTRUÇÕES:

- a. o objetivo de todos é passar pela alfândega. O Diretor explica que para isso, todos levarão “algo”, e é através disso que poderão passar ou não;
- b. o grupo em círculo, sentados, iniciando pelo Diretor, em sentido horário;
- c. o grupo responderão sim ou não, de acordo com a percepção correta da senha escolhida. Por ex.: se for determinado que só “passa” ao citar coisas que comecem com a inicial do nome de cada um, compete os participantes descobrirem a senha. Ex. de consignas: última letra do nome, objetos de couro, peças do vestuário do colega à direita, uma peça feminina, derivados do leite etc.;
- d. os que descobrem, não revelam ao grupo, mas podem participar ativamente, facilitando nas respostas, através de dicas;
- e. término do jogo, quando todos descobre a senha;
- f. comentários.

Nota: É importante verificar se os participantes conhecem esse jogo, evitando possíveis contaminações.

O Diretor, após um determinado tempo de jogo, deve facilitar as respostas, procurando imprimir uma dinâmica ágil, visto que a produção de campo tenso é comum.

Pode-se alterar o tema do jogo, mantendo-se as mesmas características: Vou a Roma, posso?, Viagem à lua, cruzeiro marítimo etc.

JOGO DA TESOURA

1. MATERIAIS: uma tesoura.
2. INSTRUÇÕES:
 - a. os participantes ficam sentados em círculo, voltados para dentro;
 - b. mostra-se uma tesoura e explica-se que pode passa-la de três formas: aberta, fechada ou cruzada, os participante da direita (e assim por diante);
 - c. o Diretor dirá se a forma que está sendo passado é certo ou não;
 - d. o jogo prossegue até que todos descubram qual é a senha.

Nota: Os participantes que descobrem não podem denunciar ao grupo, devendo ajudar o Diretor.

Senha: O segredo esta no movimento das pernas, ou seja, se estiver abertas, fechadas ou cruzadas, é a forma que a tesoura deve ser passada.

N.B.: Pode-se utilizar de quaisquer objetos que possam reproduzir o movimento da tesoura (ex.: canetas, palitos de churrasco etc.).

Obs.: Esse é um jogo muito conhecido e sua aplicação só é interessante se a maioria dos participantes o desconhece.

DIÁLOGO GEOMTRICO

1. MATERIAIS: pranchas com desenhos geométricos, papel sulfite e canetas.
2. INSTRUÇÕES:
 - a. o grupo elege uma pessoa que recebera uma prancha, onde deverá ditar o que ela contem da melhor forma possível, sem repetir as instruções e sem gesticular;
 - b. cada participante ouve o ditado e reproduz graficamente na folha de sulfite, como entendeu. Não pode questionar nada;
 - c. no final, a pessoa escolhida mostra a prancha ao grupo, para comparar o ditado.
 - d. Elege-se outra pessoa (com prancha diferente) e repete-se o mesmo processo.

Nota: Quem dita não pode repetir a instrução, mas pode complementá-la.

Não á respostas totalmente certa, pelo fato de depender da percepção e comunicação do emissor e receptor. As pranchas podem ser feitas em grau crescente de dificuldade, podendo incluir varias notas geométricas.

JOGO DA BERLINDA

1. MATERIAIS: não há.

2. INSTRUÇÕES:

- a. o grupo elege um voluntário para sair da sala;
- b. o grupo, o Diretor da a seguinte senha: “Vocês farão um círculo bem fechado, utilizando-se o próprio corpo. A pessoa que saiu poderá entrar nesse círculo. Veja o que vocês podem fazer”;
- c. ao voluntário: “você pode entrar naquele grupo, da forma que quiser”;

Nota: O Diretor deve ter o cuidado para que o grupo não ouça a instrução do voluntário e vice e versa, uma vez que a senha é pode entrar, então necessariamente pode entrar.

Deve-se verificar a conduta do grupo e da pessoa (agressividade, intolerância, permissividade etc.). vale lembrar que os núcleos doentios de um grupo podem se observados neste jogo (ameaça, persecutoriedade, onipotência, problemas de comunicação etc.).

- d. pode-se eleger outro voluntário e repetir o processo;
- e. comentários.

RÓTULO

1. MATERIAIS: etiquetas adesivas e pincel atômico.

2. INSTRUÇÕES:

- a. propor ao grupo a discussão de um tema (ex.: a educação dos dias de hoje, Pena de morte: Sim ou Não?, a questão do poder nas relações humanas etc.) em que, ao final, deverão apresentar uma ou mais soluções para o problema. Terão 15 minutos para isso;
- b. essa discussão, no entanto, será realizada de acordo com a consigna que a pessoa levará na testa;

Nota: As consignas deverão ser preparadas antes de iniciar o jogo, preferencialmente com letras grandes para facilitar a leitura.

- c. consignas: concorde comigo, agrida-me, discorde de mim, desconfie de mim ignore-me etc., ou: sou sensato, mentiroso, superficial, agressivo, sensível etc.;

- d. após o tempo estipulado, verificar se o grupo apresentou soluções para o tema proposto;
- e. comentários. Nessa etapa, verificar se todos sabem qual a sua consigna.

Nota: Geralmente, o grupo centraliza a atenção nas consignas, esquecendo-se da proposta inicial.

BAZAR DE TROCAS

1. MATERIAIS: não há.

2. INSTRUÇÕES:

- a. o Ego – Auxiliar (o Diretor) montam um bazar (contexto dramático), onde vende-se de tudo. Esses artigos não são vendidos. Só podem ser obtidos mediante troca, isto é, o participante deve deixar coisas suas, de que queira se livrar;
- b. compete ao E-A ou D verificar que tipo de coisas são pedidas ou deixadas;
- c. comentários.

Nota: O dono do bazar deve ser bem treinado, tornando-se incisivo e objetivo, quando necessário.

BAZAR DE EMOÇÕES

1. MATERIAIS: não há.

2. INSTRUÇÕES:

- a. iguais à do Bazar de trocas, sendo que o bazar é mágico, como segue a senha.
“como você sabe, este é um bazar mágico. Vendo tudo o que se possa imaginar, e até o que não se imagina. O que você gostaria de comprar?”

Nota: O Ego – Auxiliar (ou Diretor) deve oferecer o maior número de coisas, para Ter melhor efeito na investigação da psicodinâmica de cada participante.
“Como sabe, não aceito dinheiro. O que você pode me dar em troca?”

O Ego – Auxiliar (ou Diretor) deve estar atento para pedir uma quantidade de coisas, que julgar compatível do indivíduo. Se, por ex., for muito racional, pede-se emoções etc.

- b. Comentários sobre a experiência.

N.B.: este jogo dramático oferece uma série de recursos e riquezas de conteúdos, podendo produzir insights e oferecer dados insignificativos da dinâmica individual e grupal, mas depende do desempenho adequado do dono do bazar.

JOGO DO ESPELHO

1. MATERIAIS: música com ritmos marcados.
2. INSTRUÇÕES:
 - a. em duplas, frente a frente;
 - b. um “comanda” os movimentos e outro reproduz com a maior facilidade possível, como se estivesse frente a um espelho;
 - c. após determinado tempo, invertem-se os papéis;
 - d. O Diretor pode solicitar que altere as duplas permitindo que todos invertam com todos;
 - e. Comentários.

Nota: Neste jogo há a possibilidade de se averiguar a capacidade de inversão de papéis entre outros participante, embora esteja classificado como um jogo para a segunda fase da Matriz.

JOGO DA CONFIANÇA

1. MATERIAIS: não há.
2. INSTRUÇÕES:
 - a. dois participantes, frente a frente, com uma distância física adequada para inclusão de outra pessoa entre eles;
 - b. a pessoa a ser incluída deverá deixar o corpo retesado, sem dobrar as pernas e mantendo os pés firmes no chão. A partir daí, poder-se-á “jogar” para a frente e para trás, sendo que os dois deverão apoiar-lo com firmeza, sem deixá-lo cair;
 - c. permitir que cada participante passe pela experiência;
 - d. comentários.

Nota: É adequado aplicar este jogo somente em grupos que se encontra na segunda fase e se dispõe a um contato maior entre os participantes, para se trabalhar valores como confiança, responsabilidade e limites.

A aplicação indevida pode acarretar sentimentos como insegurança, medo etc.

DANÇA COM A BOLA

1. MATERIAIS: bola, musica com ritmos variados.

2. INSTRUÇÕES:

- a. dividir os grupos em subgrupos de quatro a cinco elementos cada um;
- b. os elementos de cada subgrupos, sentados em círculo e voltados para dentro, receberão uma bola. Esta deverá ser movimentada de acordo com a música e as consignas dadas pelo Diretor;
- c. consignas:
Sentados: com as mãos; com os pés; com os pés, mas sem deixar a bola cair; com o pescoço (entre o queixo e o tórax), embaixo do braço;

Nota: Em alguns momentos, o Diretor podem solicitar que passem a bola de olhos fechados.

- d. após a experiência, repetir o mesmo processo com todo o grupo, podendo passar a bola alternando as pessoas, ou seja, o 1º entrega ao 3º, que entrega ao 5º e assim por diante;
- e. comentários.

III – JOGOS DA 3ª FASE **(RECONHECIMENTO DO TU)**

Jogos correspondentes à 3ª fase da Matriz de Identidade (RECONHECIMENTO DO TU – fase da INVERSÃO DE PAPÉIS) são jogos que envolvem trabalhos com duplas, trios, quartetos, até o grupo todo, que avaliam o nível de comunicação e interação entre os participantes. Geralmente, os jogos dramáticos que exigem a construção de personagens se enquadram nesta fase.

Nesta classificação, envolvem contato física entre as pessoas, sem se tornarem ameaçadores. Denominamos de Jogos Sócio-psicodramáticos ou Jogos Grupais, visto que o Protagonista é o próprio grupo, sem deixar de avaliar a dinâmica de cada indivíduo. Há duas diretrizes: a invenção do indivíduo pelo indivíduo (EU COM O OUTRO) e a sua inter-relação com o grupo (EU COM TODOS). Trabalha-se, principalmente, com o role-playing e role-creating. Os tipos de jogos dramáticos são: Jogos de personagens ou papéis: Apresentam a construção de personagens e / ou papéis (máquina, juiz, polícia etc.) sem,

conduto, haver a invenção de papéis, propriamente dita. Neste tipo avalia-se, principalmente, a percepção télica e a rede sociométrica entre os participantes.

Jogos de inversão de papéis: Abrange jogos em que a o desempenho de papéis, avaliando o nível de percepção e comunicação entre os indivíduos no processo de inversão. É a possibilidade de se colocar no lugar do outro e vice-versa, verdadeiramente.

Jogos de Identidade grupal / encontro: São jogos dramáticos grupais, com o intuito de promover a Identidade e coesão grupal, podendo, em alguns momentos, atingir o “encontro”, proposto por Jacob L. Moreno, que se traduz na fusão entre o Eu e o Tu de modo renovado, revitalizado e único.

A tabela abaixo

3ª FASE: RECONHECIMENTO DO TU		
Personagens ou Papéis	Inversão de papéis	Identidade Grupal/ Encontro

Será representado da seguinte forma:

3ª f.:	R. E.
--------	-------

P. P.	L. P.	I. G./E
-------	-------	---------

JOGO DOS ANIMAIS

1. MATERIAIS: papel e canetas.

2. INSTRUÇÕES:

- cada pessoa escreve o nome de um animal, entrega ao Diretor e os mistura e redistribui entre os integrantes do grupo;
- cada um deverá adotar o comportamento (atitudes) ou a personalidade do animal (impressão humanizada que cada pessoa tem);
- o Diretor cria um espaço vivencial (contexto dramático). Ex.: floresta com clareira, rio, cachoeiras etc.;
- compete a cada participante descobrir o animal incorporado em cada um, através da própria dramatização;
- comentários.

VARIAÇÃO: Pode ser feito com dois animais, ou seja, macho e fêmea, sendo que após a identificação cada um procura o seu parceiro.

AUTOMECÂNICA

1. MATERIAIS: cadeiras ou almofadas (igual ao número de participantes), papéis com senhas (peças de carro).
2. INSTRUÇÕES:
 - a. o grupo em círculo, sentados em cadeiras ou almofadas. Ao iniciar o jogo, retira-se uma cadeira;
 - b. entregar senhas com nome de peças de um carro compatível com o número de participantes;
 - c. o Diretor vai relatar um passeio de carro durante o qual cita peças do mesmo;
 - d. a primeira peça (ao ser solicitada) entra no meio do círculo, caminhando. As outras “peças” vão se juntando para formar o carro;
 - e. quando o Diretor disser: “fon-fon”, o carro deve “desmanchar-se” e todos voltam para a oficina automecânica, procurando uma cadeira para sentar-se;
 - f. quem “sobrar” deve continuar o relato e assim por diante;
 - g. comentários.

CRIAÇÃO versus DESTRUIÇÃO

1. MATERIAIS: almofadas de vários tamanhos ou material semelhante.
2. INSTRUÇÕES:
 - a. dividir em dois subgrupos (número igual de participantes): A e B;
 - b. subgrupo A: “o objetivo de vocês é construir uma pirâmide, utilizando-se das almofadas que estão na sala. Vocês não poderão falar e nem utilizar de violência ou agressão física”;
 - c. subgrupo B: “o objetivo de vocês é destruir tudo o que o outro subgrupo fizer. Não podem verbalizar nada durante o jogo”;

Nota: O Diretor deve dar as consignas aos subgrupos, separadamente, evitando qualquer tipo de contaminação.

- d. após um determinado tempo, parar o jogo e repetir as instruções aos subgrupos, invertendo-se os papéis, ou seja, o subgrupo B construirá e o subgrupo A destruirá. Devem seguir o mesmo procedimento anterior;
- e. comentários.

Nota: Neste jogo o Diretor deve estar atento para evitar situações que envolvam a agressividade ou violência física, lembrando as regras e / ou parando o jogo, se necessário. Convém solicitar a retirada de sapatos e acessórios.

VARIAÇÃO: Pode-se dividir o grupo em números desiguais (sete de um lado e três, do outro, por ex.).

GATO E RATO

1. MATERIAIS: não há.

2. INSTRUÇÕES:

- a. elege-se dois voluntários para ser o gato e o rato;
- b. o grupo, em pé, forma um círculo fechado (mas não estático), onde permanecerá o rato. Do lado de fora, o gato, que tem por objetivo caçar o rato;
- c. o rato pode sair do círculo desde que se mantenha a sua volta; O gato pode tentar entrar por baixo dos braços dos participantes, desde que estes permitam;
- d. o jogo termina quando o gato caça o rato;
- e. inverter o s papéis (gato versos rato) e repetir o jogo;
- f. repete-se a experiência com outros voluntários;
- g. comentários.

VARIAÇÃO: O grupo forma um corredor, sendo que o gato não pode entrar no meio o rato tem toda a liberdade para se movimentar. Basta tocar no rato, que este já será considerado capturado.

JOGO DOS PAPÉIS COMPLEMENTARES

1. MATERIAIS: papel e canetas.

2. INSTRUÇÕES:

- a. o Diretor prepara previamente papéis que contenham o nome de um papel profissional e / ou social e, em outros, ou seu complementar (ex. médico versos paciente; policial versos ladrão; mãe versos filho; professor versos alunos etc.), de modo que forme pares. Por ex.: um grupo de dez pessoas, deverá Ter cinco papéis profissionais e cinco papéis complementares a estes;

Nota: Deve-se averiguar antecipadamente seu grupo forma duplas (números par).

- b. distribui-se os papéis aos participantes, aleatoriamente;
- c. através de mímica, cada participante deverá dramatizar o papel sorteado;
- d. em seguida, cada um deverá procurar seu papel complementar formando duplas. Após uma breve discussão, cada dupla deverá criar uma cena que será dramatizada e apresentada ao grupo;
- e. se quiser, pode-se apresentar os papéis;
- f. comentários.

Nota: Este jogo dramático pode ser adaptado e / ou simplificado, verificando-se em que fase da Matriz o grupo e / ou o indivíduo se encontra.

JOGO DE MARIONETES

1. MATERIAIS: não há.

2. INSTRUÇÕES:

- a. em duplas, frente a frente;
- b. escolhe-se aquele que comandará os movimentos, inicialmente. Este deve conduzir o outro como uma marionete, ou seja, como se tivesse fios.

Nota: O condutor deverá manter a mesma distância de suas mãos e as partes do corpo da marionete durante todo o jogo;

- c. a pessoa que apresenta a marionete deverá realizar os movimentos com a maior facilidade possível. Ex.: movimentar braços, pernas, caminhar, sentar etc.;
- d. após um determinado tempo, inverter os papéis;
- e. trocam-se as duplas e repete-se o mesmo procedimento;
- f. comentários.

O JULGAMENTO

1 MATERIAIS: não há.

2. INSTRUÇÕES:

- a. dividir o grupo em dois subgrupos, explicar sobre a ação dramática em um tribunal. Um subgrupo representa os promotores, e o outro, os advogados de defesa;

Nota: Pode-se introduzir o Ego – Auxiliar para apresentar o papel do juiz ou da ré.

- b. “estamos neste tribunal para julgarmos a ré, dona Maria, que na noite de anteontem fio flagrada com quatro pacote de leite, um pote de margarina e um vidro de champignon em sua sacola, ao sair de um supermercado. Ela ofereceu resistência à prisão. Esta sessão terá dez minutos. Pode começar”;
- c. após o tempo estipulado, solicitam-se que invertam os papéis, ou seja, os promotores tornam-se advogados de defesa ou vice e versa. Tempo dez minutos;
- d. comentários.

Nota: Neste jogo, o objetivo não é sentença ou resolução do conflito. Verifica-se características como: Percepção, comunicação, valores morais, capacidade de se colocar no lugar do outro (inversão de papéis)., de cada participante.

ESCULTOR versos ESCULTURA

1. MATERIAIS: não há.

2. INSTRUÇÕES:

- a. dividir o grupo em dois: subgrupo A e B, com o mesmo número de participantes. Dispor em filas paralelas, um frente ao outro;
- b. subgrupo A: “vocês representarão o papel dos escultores. Por isso, poderão esculpir (modelar) o outro, da forma que quiserem”;
- c. subgrupo B: “vocês, no contra papel, devem permitir a modelação, enquanto esculturas”;
- d. após escultura, inverte-se o comando dos subgrupos e repete-se o processo; e, depois, retomam-se a forma original, ou seja, o subgrupo A desempenha o papel de escultor e o B, de escultura, sendo que este ultimo, após o comando do Diretor (através de uma piscada ou um toque), deverá imobilizar uma parte do corpo (a perna direita, por ex.), oferecendo resistência;

Nota: O Diretor, ao dar a consigna, deve ser rápida e discreta para que outro subgrupo não perceba.

- e. inverte-se o comando e, desta vez, permite-se ao subgrupo imobilizar a parte do corpo que quiser; neste momento, pode-se dar a consigna na frente do outro subgrupo, desde que não possa ouvi-lo;
- f. comentários.

O CONSTRUTOR CEGO

1. MATEIRAIS: cartolina cortada em vários tamanhos e formatos, papel sulfite e papel alumínio, tesoura, durex, cola e grampeador para cada dupla. Venda para os olhos e barbante para amarrar as mãos.
2. INSTRUÇÕES:
 - a. formar duplas, onde um representará o papel de um cego (com a venda nos olhos) e o outro ficará com as mãos atadas (amarram as mãos para trás);
 - b. cada dupla deverá confeccionar um recipiente para armazenar água da chuva, imaginando-se que estão numa ilha deserta e árida e o prenuncio de um temporal se aproxima. Para isso, terão 15 minutos para a construção;
 - c. após o tempo estipulado, invertem-se os papeis da dupla e reinicia-se a confecção de outro recipiente;

Nota: Pode-se permitir ou não a construção completa do recipiente. Fica a critério do Diretor.

- d. comentários.

VARIAÇÃO: Para verificar o nível de colaboração de cada participantes, dispor o grupo em forma circular e em duplas, apenas com a introdução de uma tesoura, um tubo de cola e durex, para uso comum, no centro do círculo.

O CARRO E O MOTORISTA

1. MATERIAIS: venda para os olhos.
2. INSTRUÇÕES:
 - a. dividir o grupo em duplas;
 - b. cada dupla escolhe um papel: de carro ou de motorista;
 - c. para o carro: coloca-se a venda nos olhos. Enquanto carro, agirá de acordo com os sinais convencionados pelo Diretor e dirigidos pelo motorista;
 - d. para o motorista: dirija o carro, de acordo com as consignas:

- * Dedo indicador no meio das cortas, faz com que o carro ande para frente.
- * Retire o dedo indicador faz com que o carro pare.
- * A mão direita sobre o ombro direito faz com que o carro vire à direita.
- * A mão sobre o ombro esquerdo, faz com que o carro vire à esquerda.
- * As duas mãos nos ombros faz com que o carro vá para trás (ré).

- e. após um determinado tempo, inverte-se os papeis;
- f. depois, trocam-se as duplas;
- g. comentários.

CEGO versus SURDO-MUDO

1. MATERIAIS: não há.

2. INSTRUÇÕES:

- a. em duplas. Cada um escolhe um papel (um cego e outro surdo-mudo);
- b. cada um deve vivência o seu papel com a maior facilidade possível; Por ex.: O cego pode falar, mas o surdo-mudo não pode ouvir ou falar;
- c. o objetivo do surdo mudo é guiar o cego;

Nota: Podem-se criar obstáculos usando objetos ou pessoas.

- d. inverte os papéis. Caso queira, podem-se trocar as duplas posteriormente;
- e. comentários.

GUIA DO CEGO

1. MATEIRAIS: almofadas, cadeiras etc.

2. INSTRUÇÕES:

- a. notifica-se ao grupo que deverá entrar na sala, um a um;

Nota: O Diretor ou o Ego – Auxiliar conduz os participantes, especificados as regras, individualmente.

- b. senha: “nós vamos fazer o jogo do guia do cego. Para isso, a três regras básicas:
 - 1. Você ficará de olhos fechados;

2. Vou conduzi-lo por este espaço, (mostra o contexto dramático); não se preocupe, pois não deixarei que se machuque em hipótese alguma;
3. A partir do momento em que começarmos andar, você pode fazer o que quiser”;
- c. verificar se o participante compreendeu as regras e, em seguida, iniciar o jogo;
- d. conduzir vagarosamente, para que a pessoa se “localize”, permitindo que explore, através do tato, objetos e partes da sala. No decorrer, “acelera” os passos. Verificar a reação da pessoa. Ao termino, permitir que o participante conduza o Diretor (ou E-A), repetindo todas as regras;
- e. o Diretor ou E-A ao ser conduzido pode criar interpolações de resistências (visto que pode fazer o que quiser – 3ª regra – inclusive abrir os olhos). Repetir o processo com todos;
- f. comentários.

JOGO DAS PROFISSÕES

1. MATERIAIS: papel e canetas.
2. INSTRUÇÕES:
 - a. cada participante escreve uma profissão em um papel, mistura todos e redistribui;
 - b. as pessoas devem-se “aquecer” no papel, construindo as características que fazem parte desta profissão;
 - c. o Diretor explica que criará alguns ambientes, onde cada um desempenhará o papel, de acordo com o mesmo. Ex.: dentro de uma cela de prisão; em um hall de hotel, em uma fila de ônibus; em uma festa, em um consultório etc.;
 - d. cada pessoa tentará descobrir a profissão da outra;
 - e. quem acertar, faz com que a pessoa saia do jogo.

Nota: Após a descoberta das profissões de todos, podem-se inverter os papéis, mantendo ou não as mesmas características apresentadas.

- f. comentários.

JOGO DOS BALÕES

1. MATERIAIS: balões coloridos.
2. INSTRUÇÕES:
 - a. cada pessoa escolhe um balão, enche-o e depois deve explorá-lo livremente(...);
 - b. formam-se duplas e cada um apresenta o seu balão, através de mímica, de um modo criativo. Em seguida, a dupla “brinca” com seus balões. Após um

determinado tempo, solicita-se que se despeçam do parceiro e procurem outra pessoa para formar nova dupla, repetindo o mesmo processo anterior;

- c. após a troca de duplas, pede-se para formar trios, quartetos, até o grupo todo. A partir daí, todos devem jogar os balões para o alto, sem deixá-los cair. Caso ocorra, deve levanta-los imediatamente;
- d. o Diretor vai retirando as pessoas, uma a uma, no decorrer do jogo (deve-se deixar o mínimo de pessoas, que consigam jogar os balões para cima);
- e. em seguida, chama-as novamente;
- f. posteriormente, retiram-se os balões, um a um, repetindo o mesmo processo anterior. No final, deixa-se apenas um balão. Nesse momento, introduz-se nova consigna: Todos devem tocar no balão.

Nota: O movimento ideal é que formem um círculo e o balão passe para cada pessoa.

N.A.: Este jogo dramático foi desenvolvido com o objetivo de passar pelas três fases da Matriz; entretanto, pode ser adaptado (reduzido) e aplicado na fase correspondente.

A ORQUESTRA

1. MATERIAIS: não há.

2. INSTRUÇÕES:

- a. após um breve relaxamento, pede-se aos participantes que concentre sua atenção e evoquem uma música de sua preferência;
- b. cada um deverá “ouvi-la” com precisão, até que consiga identificar o som de um instrumento musical que essa música contem, procurando intensificá-lo;
- c. depois, deve visualizá-lo e, pouco a pouco, incorporá-lo, ou seja, através do próprio corpo, “ser” o próprio instrumento musical.
- d. Em seguida, emitir o som desse instrumento;

Nota: Até o presente momento não há contato entre eles.

- e. cada um apresenta o “som” do seu instrumento e, em seguida, quem sentir-se a vontade vai juntando-se com os outros até que o grupo todo forme uma orquestra;
- f. se quiser, pode-se solicitar ao grupo que escolha uma música e procure executá-la, enquanto instrumentos de uma orquestra.

Nota: Se não houver uma coesão grupal, assinalar aos participantes, fazendo com que consigam obtê-la através do conjunto de instrumentos.

g. comentários.

JOGO DO NALFRAGIO

1. MATERIAIS: não há.

2. INSTRUÇÕES:

- a. cada pessoa deve criar uma personagem e escreve-la sucintamente ao grupo (sexo, idade, nome, profissão etc.);
- b. o Diretor explica que todos vão participar de um pequeno cruzeiro marítimo. obs.: Dependendo do numero de participantes pode-se dizer que o navio não tem tripulação, pois e tudo automatizado;
- c. feito o aquecimento específico, as pessoas partem para a viagem. Após um determinado tempo, o Diretor explica que um temporal se aproxima e o navio vai de encontro aos recifes. Antes de afundar, entretanto, todos conseguem vestir o colete salva vidas e dirigir-se para uma ilha, sem dificuldades;
- d. começa a escurecer e devem providenciar um abrigo. Alguns estão com sede, outros com fome. A temperatura caiu. Percebem que não há possibilidade de serem salvos;
- e. no dia seguinte, por exemplo, pode-se providenciar o resgate dos participantes;
- f. comentários.

Nota: O Diretor introduz consignas de acordo com a dinâmica do grupo, avaliando o comportamento de cada um frente ao inusitado. Características como liderança, passividade, controle, campo tenso, ansiedade etc. podem ser observadas.

COLAGEM COLETIVA

1. MATERIAIS: sucata em geral e materiais diversos: papéis de diversos tipos e tamanhos, cola, tesoura, durex, fita adesiva, algodão, fios de barbante, tampinhas de garrafas, cortiça, isopor, macarrão, botões etc.

2. INSTRUÇÕES:

- a. Apresentar os materiais numa caixa, explicando ao grupo que deverão montar uma paisagem, de forma coletiva;

Nota: A consigna paisagem pode ser modificada, com a necessidade do Diretor.

- b. compete ao Diretor observar a dinâmica do grupo durante o trabalho;
- c. ao termino do trabalho, deverão escolher um título;
- d. comentários.

Nota: Neste jogo podem-se avaliar as características individuais, envolvente todo grupo, como por ex.: competição, passividade, altruísmo, egoísmo, trabalho em conjunto, liderança etc., assim como perceber em que nível se encontram.

CONFRONTO

1. MATERIAIS: papel sulfite, canetas e fitas adesiva.
2. INSTRUÇÕES:
 - a. o grupo em círculo, sentado;
 - b. cada pessoa vai dizer ao colega à sua direita o que não gosta nela. A outra não deves responder nada, limitando-se apenas a ouvir. Segue-se até o ultimo participante;
 - c. em seguida, repete-se o mesmo processo, no sentido inverso, ou seja, ao colega da esquerda, até que todos falem;
 - d. inicia-se novamente, só que dessa vez cada um diz o que gosta (primeiro no sentido anti-horário, depois no sentido horário);
 - e. comentários breves de cada um;
 - f. afixa-se uma folha de papel de cada participante, sendo que cada um deverá escrever uma mensagem positiva nas costas de todos;
 - g. no final, cada um lê as suas e tenta descobrir os autores.

Nota: é um jogo que permite avaliar as relações intragrupais, com o objetivo de reintegração do grupo. Avalia ainda a capacidade de tolerância à crítica e às diferenças individuais. Por isso, sua aplicação é aconselhável em grupos que se encontram na 3ª fase da Matriz de Identidade. Além disso, requer habilidade do Diretor para não resvalar em contexto terapêutico.

CABRA CEGA

1. MATERIAIS: não há.

2. INSTRUÇÕES:

- a. em duplas, frente a frente, com os braços estendidos;
- b. um coloca as mãos sobre as do outro parceiro. O objetivo daquele que está com as mãos encima é descobrir, de olhos fechados, que tipo de emoção / sentimento que o outro lhe passa. Para isso, podem movimentar-se a vontade, desde que não haja verbalização;
- c. após um determinado tempo, a pessoa procurará acertar a resposta. O outro deverá confiar ou não, verbalmente;
- d. inverte os papéis, trocando a posição das mãos e repetindo o mesmo processo;
- e. troca as duplas, permitindo que todos passem pelo grupo;
- f. comentários.

VARIAÇÃO: Grupo em círculo, inicia-se com um voluntário, que “passa” uma emoção ao colega da direita e este repassa ao seguinte, até a última pessoa. Depois, cada um comenta o que recebeu. O emissor confirma ou não. Repete-se o mesmo processo com todos os participantes.

JOGO DOS LENÇOS

1. MATERIAIS: não há.

2. INSTRUÇÕES:

- a. “existem lenços muito bonitos dentro desta sala. Procure o seu. Você vai saber qual é, pois tem uma cor, um tamanho e uma textura que é seu perfil, a sua cada. Quem encontrar, poderá brincar com ele da forma que quiser”;

Nota: Na verdade, não existem lenços. Esta proposta permite avaliar o nível de imaginação e criatividade de cada participante.

- b. após um determinado tempo, observar se as pessoas brincam entre si, naturalmente. Caso contrário, propor a formação de duplas. Depois, trios, quartetos até juntar o grupo todo. Neste momento, solicitar ao grupo a montagem de um lenço único, grupal, continuando a brincar com ele;
- c. em seguida, pede-se para cada um resgatar o próprio “lenço”, verificando o que quer fazer com ele;

Nota: Cada um se “despede” da forma que quiser (guardar, oferecer a outro, jogar etc.).

d. comentários.

O CARACOL HUMANO

1. MATERIAIS: não há.

2. INSTRUÇÕES:

- a. grupo em pé e em círculo, pede-se que dêem as mãos;
- b. o diretor entra no jogo segurando a mão de um participante, solicitando-se que este o acompanhe para a formação de um grande caracol humano;
- c. todos os outros o seguirão, mas deve acompanhar o movimento quando se sentirem puxados;
- d. o Diretor vai formando o caracol, lentamente. Ao término, “abre” um túnel, passando por baixo das mãos entrelaçadas, sendo que os participantes o acompanhe até à forma inicial, ou seja, em círculo.
- e. Após um breve comentário das pessoas, de como se sentiram, propõe-se que um voluntário reinicie o processo todo, desta vez de olhos fechados;
- f. Comentários.

SENTAR EM GRUPO

1. MATERIAIS: não há.

2. INSTRUÇÕES:

- a. grupo em círculo, em pé, voltado para dentro;
- b. pede-se que todos virem para a direita, de modo que cada um fique de frente para as costas do colega, como em uma fila circular;
- c. cada um deve juntar a ponta dos pés nos calcanhares do colega à sua frente, colocando as mãos na cintura dele;
- d. o Diretor contará até três, pausadamente, e as pessoas devem sentar-se nos joelhos de quem esta atrás, vagarosamente. Todos ao mesmo tempo;
- e. se alguém perceber que vai perder o equilíbrio, deve comunicar ao grupo, imediatamente. Tentar várias vezes até que consigam atingir o objetivo;
- f. quando houver um equilíbrio, uma coesão no grupo, o Diretor solicitará que todos soltem a mão direita e a levantem para o alto. Em seguida, a mão esquerda;

Nota: O grupo perceberá que o equilíbrio conjunto impede que alguém caia ao chão.

- g. finalmente, pede-se a todos que coloquem a mão na cintura do colega a sua frente e, após a contagem até três, por parte do Diretor, levantem-se todos juntos, vagarosamente;
- h. repete-se então o mesmo processo, porem, de olhos fechados;
- i. comentários

Nota: Esta jogo atinge bons resultados acima de 15 pessoas. Deve-se, ainda, distribuir as pessoas de acordo com o peso e altura proporcionais, para que possam sentar-se com tranquilidade.

CRUZEIRO MARÍTIMO

- 1. MATERIAIS: papel sulfite, caneta.
- 2. INSTRUÇÕES:
 - a. cada participante deve criar um personagem de sua escolha. Depois, apresenta ao grupo as características principais: Nome, idade, sexo, estado civil, profissão etc.;
 - b. após a caracterização, o Diretor avisa que todos farão parte de um cruzeiro marítimo, em um navio ultramoderno, todo automatizado e computadorizado (não há tripulação);
 - c. inicia-se a dramatização e, em determinados momentos, introduzem-se senhas (interpolação de resistência), através do Ego – Auxiliar, em forma de mensagem vinda da terra;
 - d. pode-se solicitar a inversão de papéis entre os personagens.

Nota: A interpolação pode ser parecida com um papel em branco ou com garranchos ilegíveis, permitindo-se avaliar a conduta dos participantes frente ao inusitado.

CENAS DO COTIDIANO

- 1. MATERIAIS: papel sulfite e canetas.
- 2. INSTRUÇÕES:

- a. dividir o grupo em três subgrupos (com o número igual de participantes), que aqui denominamos de: A, B e C;
- b. cada subgrupo escreve uma história contendo uma cena do cotidiano com início, meio e fim (com o número de personagens iguais ao de participantes);
- c. o subgrupo A montará uma cena da sua história, de forma estática. O subgrupo B entra nos papéis de cada um e da movimentos (dinâmico) sem verbalização. O subgrupo C entra nos papéis, da os movimentos e verbalização aos personagens;
- d. este processo se repete nos três subgrupos, ou seja,
 - A > cena estática
 - B > cena com movimentos
 - C > cena com verbalização e movimento

 - B > estática
 - C > movimento
 - A > verbalização e movimento

 - C > estática
 - A > movimento
 - B > verbalização e movimento
- e. verificar o que foi alterado da cena original. Se quiser, pede-se a demonstração da imagem de cada subgrupo;
- f. comentários acerca da experiência.

O COR PO DE GAYA

1. MATERIAIS: almofadas, papel celofane, papelão, lenços coloridos, música, etc.
2. INSTRUÇÕES:
 - a. o Diretor relata ao grupo: “Os antigos gregos chamavam o nosso planeta de Gaya. Este era uma entidade viva e atuante. Era o principio da grande Deusa-mãe a doadora da vida. Para isso, imaginem o nosso planeta como um grande corpo vivo.”

Nota: Introduzir uma música suave, de relaxamento.

“caminhe pela sala e, aos poucos, criem uma imagem... pensem na relação deste planeta como o sistema a qual pertence (sistema solar, satélite, tamanho, forma, cor etc.).”

Após o aquecimento, retirar a música.

- b. a partir deste momento, o Diretor solicita que o grupo crie uma única imagem, através do próprio corpo de cada um, que represente o corpo de Gaya. Esta imagem poderá Ter sons e movimentos e podem-se utilizar os recursos materiais disponíveis;
- c. após a construção da imagem, solicitar que alguém do grupo explique. Repete-se interpolações de resistência para avaliar a conduta do grupo. Por ex.: chuva de meteoritos, terremotos, calor, um líder tirano etc.;

Nota: Neste jogo convém a introdução de um Ego – Auxiliar.

- d. pode-se seguir a inversão de papéis entre eles;
- e. comentários.

QUALIDADES DE UM LÍDER

1. MATERIAIS: papéis e canetas.

2. INSTRUÇÕES:

- a. os participantes deve discutir e levantar as qualidades que acreditam ser inerentes a um verdadeiro líder. Essas deverão ser registradas numa folha de papel;

Nota: A quantidade dessas características deve ser igual a metade do número de participante (ex.: se tiver 12 pessoas, deverão ser apresentadas seis características);

- b. após a discussão, cada participante escolherá alguém para formar uma dupla e uma característica a ser representada;
- c. cada dupla criará uma imagem, utilizando-se do próprio corpo para demonstrar o atributo escolhido. Após a apresentação de todos, permite-se que as duplas experienciem a imagem de cada uma, podendo contribuir com sugestões para mudanças, desde que aprovadas pela dupla original;
- d. ao final, o grupo deverá construir uma imagem única com todas as características apresentadas, podendo definir, então, o conceito e as qualidades de um verdadeiro líder;
- e. comentários.

Nota: O Diretor deve verificar, na imagem grupal, se há ligação entre as características, já que são inerentes ao papel do líder.

A seguir, algumas características: seguro de si, sincero, eficaz, disponível, catalisador, juízo maduro, otimista, acolhedor, corajoso, sociável, confia nos outros, responsável e democrático.

Nota: Após a construção da imagem grupal, o diretor pode levantar as características consideradas relevantes e que não foram questionadas. Com isto, pode-se acrescentá-las ou destruí-las ao final do jogo.

CONSTRUÇÃO DE UMA CIDADE

1. MATERIAIS: não há.

2. INSTRUÇÕES:

- a. cada participante deverá escolher um personagem que faça parte de uma comunidade (ex.: juiz, médico, comerciante, policial etc.);

Nota: O Diretor deve aquecer cada participante com o personagem escolhido.

- b. pede-se que “construam” a cidade, sendo que cada um deverá atuar no papel escolhido;
- c. no decorrer da dramatização, pode-se utilizar a interpolação de resistência, seja através dos Egos – Auxiliares ou Egos – Naturais e inversão de papéis;
- d. comentários.

Nota: Neste jogo dramático podem-se avaliar os valores normais e sociais e as convicções culturais dos participantes.

JOGO DO DETETIVE

1. MATERIAIS: papéis para sorteio (assassino e vítimas- detetive).

2. INSTRUÇÕES:

- a. o grupo escolhe um local onde todos possam estar juntos (ex.: saguão de um hotel, festa de aniversário, salão de danças, coquetel etc.);
- b. cada participante deverá escolher e criar um personagem para representar, dentro desse contexto. O Diretor deverá “entrevistar” cada um, a fim de que todos possam se “identificar”;

- c. distribuem-se os papéis (vítimas ou assassinos);
- d. assassinos: mata as pessoas por meio de uma piscada, de forma discreta. Seu objetivo é matar sem ser descoberto e eliminar o maior número de pessoas;
- e. vítima – detetive: enquanto vítima está potencialmente exposto a morrer. Enquanto detetive, deve descobrir quem é o assassino.
Se a vítima – detetive descobrir o assassino deve dar um leve toque em seu ombro ou braço (se for descoberto, o assassino deve se entregar, levantando a mão). Se a vítima recebe a piscada, deve circular e, após um determinado tempo, morrer. Após alguns minutos, levanta e sai do jogo, “confirmando” sua morte;
- f. inicia-se a dramatização, após as explicações das regras. Termina o jogo quando o assassino for descoberto.

Nota: extremamente enriquecedor se o jogo poder ser repetido outras vezes, com “assassinos” diferentes.

CONSTRUÇÃO DE UMA MÁQUINA

- 1. MATERIAIS: não há.
- 2. INSTRUÇÕES:
 - a. o grupo, de como um acordo, escolhe uma máquina (que existe e funcione) e cada participante deverá ser uma peça ou parte desta máquina;
 - b. inicialmente, deverão montá-la utilizando o próprio corpo, de modo estático. Com o auxílio de um Ego, cada participante poderá se “ver” de fora (técnica do espelho). O grupo poderá modificar a “máquina” até satisfazer a todos;
 - c. depois de pronta, deverão fazê-la funcionar. Após um determinado tempo, pode-se repetir o procedimento anterior, ou seja, solicitar que o Ego se coloque no lugar de cada um;

N.B.: Após a montagem, o Diretor deve observar o nível de entrosamento entre os participantes, isto é, se a máquina está realmente completa (desde tomadas, por exemplo, conexões entre as peças, até o seu funcionamento).

- d. podem-se inverter os papéis, ou seja, permitir que as pessoas troquem de lugar (peças);
- e. comentários sobre a experiência.

ENGRENAGEM

1. MATERIAIS: não há.

2. INSTRUÇÕES:

- a. o Diretor dá a seguinte consigna ao grupo: “Todos foram parte de uma engrenagem. Este espaço (contexto Dramático) será o espaço desta engrenagem. Cada um vai ocupa-lo da forma que achar melhor e sem verbalização”;
- b. após um determinado tempo, acrescenta: “vão formando o que será a sua engrenagem”;

Nota: O Diretor pode solicitar o grupo outras características durante o jogo, caso haja necessidade (ex.: sons, música, movimentos etc.).

- c. ao termino da montagem, propor a inversão de papéis entre o grupo;
- d. comentários.

JOGO DO CÍRCULO

1. MATERIAIS: não há

2. INSTRUÇÕES:

- a. todos em pé, em círculo (voltados para dentro), de mãos dadas;
- b. o Diretor dá seguinte consigna: “vocês devem ficar de costas para o círculo, sem soltar as mãos e nem ficar com os braços cruzados. Durante as tentativas podem passar por cima dos braços”

Num primeiro momento, tentaram ser verbalização;

- c. após um determinado tempo, permitir a verbalização;
- d. termino do jogo, quando a solução for encontrada;
- e. comentários.

Nota: aos participantes que conhece o jogo solicita-se a participação indireta, ou seja, podem criar “resistências” ou acompanhar o grupo em busca da solução: pode-se iniciar o jogo, com as pessoas dando-se as mãos, de forma cruzadas, isto é, cruzam-se os braços desde que ao final o grupo termine com as mãos dadas, voltados para dentro.

Solução: uns do participantes devera passar por baixo das mãos de seu colega à direita, sendo que o grupo o acompanhará ate que o “circulo” seja formado.

SUBGRUPO EM GRUPO

1. MATERIAIS: não há.

2. INSTRUÇÕES:

- a. o grupo em pé e em círculo. O diretor solicita que caracterizem o grupo, nesse momento. (ex.: um grupo de gerentes, de ambas os sexo, na sala de treinamento, da empresa tal...);
- b. a partir daí, o Diretor sugere que podem dirigir-se em dois subgrupos e espera as sugestões do próprio grupo. (ex.: fumantes versus não fumantes, homen verso mulher, casados versus solteiros etc.);
- c. o Diretor solicita então que dividam os subgrupos (um para cada lado da sala) e da a seguinte senha “vocês deverão mandar uma mensagem para o outro subgrupo: dramatização, mímica, cantado, enfim, usem e abusem da criatividade ligados ao tema”;
- d. após a apresentação de cada subgrupo, reúne-se o grupo todo novamente e forma-se mais dois subgrupo e assim por diante.

Nota: no decorrer do jogo, pode-se subdividir o grupo em três, quatro ou mais subgrupos, podendo-se incluir características pertinentes aos objetivos propostos.