

Jogos colectivos que permitem reforçar e estreitar os laços de um grupo

- ✓ **Salada de frutas:** grupo reunido numa forma circular, sentado em cadeiras, e distribuição de nomes de 5 frutos pelos membros do grupo; quando o orientador disser o nome de um fruto, os membros portadores do nome desse fruto têm que trocar de cadeiras entre si – enquanto estes estão de pé, o orientador retira uma cadeira o que irá deixar alguém de pé; será essa pessoa que a partir daí decidirá o nome do fruto a levantar-se; quando essa pessoa disser “salada de frutas” então todos os envolvidos terão que trocar de cadeiras.

- ✓ **Nomes e histórias**
 - ➔ Um membro partilha uma estória curiosa sobre o seu nome ou como se gostaria de chamar, sobre a sua alcunha de infância e adolescência ou mesmo sobre o nome de um familiar seu que o marque em especial. O colega a seguir terá que fazer o mesmo, com a adição da informação que ouviu do colega anterior e assim sucessivamente;
 - ➔ um membro diz o seu nome e um gosto seu e o colega seguinte terá dizer o mesmo, com a adição da informação que ouviu do colega anterior e assim sucessivamente.

- ✓ **Praça pública:** cada membro de um grupo recebe uma folha com uma lista de possíveis afinidades; cada membro terá que partir em busca de colegas que partilhem essas afinidades consigo; de referir que as afinidades devem partir de um carácter mais geral para um mais específico, de modo ao número de pessoas com os mesmos gostos e/ou características, vá diminuindo.

- ✓ **Bomba:** no centro das cadeiras dispostas em forma de círculo, que imaginariamente representa um campo de minas, colocar uma garrafa de água, que representa a bomba nº1, e outra garrafa (esta vazia e com uma tampa de caneta no interior) fora do círculo e que representa a bomba nº2; com o grupo dividido em dois ou mais (dependendo do número de membros), cada grupo terá que retirar a garrafa do meio do “terreno minado”, logo sem o poder pisar, e desactivar ambas as bombas; notas importantes: a bomba nº1 para ser desactivada é necessário desarmar sem que a água toque no gargalo, a bomba nº2 para ser desactivada ter-se-á que retirar a tampa da caneta do seu

interior sem lhe tocar com as mãos e com a proibição de poder virar a garrafa ao contrário e um grupo não pode assistir ao desempenho do outro grupo.

- ✓ **Análise de uma história:** definir dois ou mais grupos e a cada um deles entregar uma história com um enredo repleto de confronto de valores e juízos, o objectivo é descortinar o maior culpado pela situação emergente e obrigar o grupo a discutir ideias e convicções de forma a argumentar a escolha.
- ✓ **Passeio / Marcha:** definir dois ou mais grupos; cada grupo terá que realizar um percurso uma vez para, de seguida, realizar o mesmo percurso exactamente no mesmo tempo em que o fez da primeira vez, sem recorrer a cronómetros, relógios ou qualquer aparelho em que se consiga visualizar as horas e o tempo.
- ✓ **Situações-limite:** definir dois ou mais grupos; a cada grupo será dado duas situações para resolver, em que o bom senso irá entrar em choque com as competências; as situações podem ser, por exemplo, na admissão de um professor de natação, em que entre os candidatos existem por exemplo o muito bom mas com uma elevada depressão até ao mau profissional mas que é excelente na relação entre pessoas, ou até mesmo numa situação em que é preciso definir um grupo de 5 pessoas a ser salvo, num universo de 10, numa ilha que irá ser bombardeada, em que os possíveis seleccionados vão desde um rapaz de 12 anos com passado criminal até uma senhora de 70 anos com um instinto maternal fantástico.
- ✓ **Caminho de obstáculos:** criar um percurso de obstáculos que o grupo terá que ultrapassar com sucesso em fila indiana; notas importantes: com excepção do último da fila, todos os restantes terão de estar vendados e somente o primeiro poderá fazer uso da fala, de modo a poder transmitir as informações recebidas pelo último.
- ✓ **Ficha de características:** cada membro tem um papel nas suas costas em que os restantes membros irão escrever um atributo físico ou de qualquer outra índole a seu respeito.
- ✓ **Desenho de um emblema:** definir dois ou mais grupos e desafiá-los a criar um emblema, com *slogan*, gostos e escolhas de todos os membros; que seja um emblema capaz de reflectir as suas convicções e que seja um espelho demonstrativo de união.