

Poses Engraçadas

REGRAS

1. Divida o grupo em no mínimo duas equipas e designe 3 membros do júri que garantirão que os participantes sigam as regras e possam escolher a equipe vencedora.
2. Coloque uma música para dançar. Durante o jogo, os jogadores estarão dançando e precisam decidir qual posição eles irão tomar como grupo. Quando o líder diz "Poses engraçadas!" os jogadores fecham os olhos e ficam na posição combinada (todos os membros do grupo devem assumir a mesma posição).
3. Após cada rodada, o júri decide qual equipe ganha o ponto, levando em consideração as soft skills usadas e o quão criativa e engraçada foi a pose.
4. Uma vez que um ponto foi concedido, outra rodada ocorre.
5. São 5 rodadas no jogo, o time com mais pontos vence.

REFLEXÃO

1. Que habilidades você acha que foram úteis neste jogo?
2. O que fez a equipa A / equipa B vencer?
3. Como a equipa garantiu que todos entendessem as regras?



Instruções em vídeo

Atravessa o Rio

REGRAS

1. Divida os participantes em duas equipes e 2 jurados que controlarão as regras.
2. As equipes ficarão em 2 linhas, uma equipe ficará de frente para a outra a uma distância de cerca de 15 metros.
3. Os participantes devem ficar de mãos dadas com sua equipe durante todo o jogo.
4. O objetivo do jogo é ir de um lado do rio (linha) para o outro (linha) ficando apenas nas pedras anexadas (folhas de papel).
5. A equipe que terminar primeiro, marca um ponto.
6. Haverá 3 rodadas no jogo. Vence a equipe com mais pontos. Se nenhuma das equipes conseguir cruzar o "rio" em 3 minutos - o jogo termina e durante a parte de reflexão, a equipe discutirá o que os levou a não cruzar o "rio". O júri monitorizará e controlará as regras do jogo - por exemplo, se os grupos dão as mãos e se todos ficam de pé apenas na folha de papel. Se um dos grupos quebrar as regras, eles voltam para a linha de partida

REFLEXÃO

1. Você notou a divisão de papéis em seu grupo? Quais eram os papéis?
2. Como você administrou seu tempo de forma eficaz?
3. O que tornou possível influenciar o seu sucesso/fracasso?



Instruções em vídeo

Toma uma posição

REGRAS

1. Divida o grupo de participantes em no mínimo 2 equipes (pelo menos 4 pessoas em um grupo).
2. Dê aos grupos uma tarefa que eles devem completar dentro de 30 segundos após o apito soar. Quando as equipes ouvem o apito, devem formar uma fila com base em uma categoria específica, como data de nascimento, número de animais de estimação ou qualquer outra categoria criativa que você possa imaginar.
3. Quando uma equipe termina sua tarefa - eles devem levantar as mãos.
4. Um ponto é marcado pela equipe que completa a tarefa corretamente primeiro.
5. O número de rodadas deve ser ajustado de acordo com o tempo que você tem como líder, mas deve ser no mínimo 3 rodadas.
6. A comunicação dos participantes deve ser limitada ao não-verbal.

REFLEXÃO

1. Que habilidades você acha que foram úteis no jogo?
2. O que fez a equipa A / equipa B vencer?
3. Que problemas de comunicação os jogadores podem ter enfrentado?

Faça uma forma

REGRAS

1. Divida os participantes em equipes de 5 a 7 pessoas.
2. Desenhe uma forma (forma geométrica, letra, etc.) em um pedaço de papel/quadro que seja visível para todos os participantes verem facilmente.
3. Dê um sinal para iniciar o jogo.
4. Os participantes devem criar uma forma usando seus próprios corpos. Eles podem ficar de pé, deitar no chão, sentar, etc. Todo o grupo deve ser incluído na criação da forma.
5. A equipe que terminar primeiro é a vencedora.
6. Repita o exercício 3 vezes usando formas diferentes durante cada rodada.

REFLEXÃO

1. Sua equipe criou alguma estratégia?
2. Você notou uma divisão de papéis em seus grupos? Talvez alguém fosse um líder?
3. Você teve algum conflito em sua equipe - se sim, como eles foram resolvidos?



Instruções em vídeo

Guia-me no escuro

REGRAS

1. Divida os participantes em grupos de 4 a 5 e depois escolha 2 membros do júri, que garantirão que as regras sejam seguidas.
2. Cada equipe precisa escolher um coordenador.
3. Todos os participantes, exceto os líderes e o júri, devem estar com os olhos vendados.
4. Coloque os obstáculos no lugar e esconda os itens na área do jogo.
5. A tarefa do coordenador é orientar os membros da equipe para superar obstáculos e pegar itens escondidos (por exemplo, doces) usando apenas habilidades de comunicação verbal.
6. A equipe que coletar mais doces ganha 1 ponto. 7. Haverá 3 rodadas no jogo. Vence a equipe com mais pontos.

REFLEXÃO

1. Quais habilidades você achou úteis neste jogo?
2. Como os líderes lidaram durante a tarefa, eles usaram alguma estratégia?
3. Que problemas de comunicação os jogadores podem ter enfrentado?



Instruções em vídeo

De volta para trás

REGRAS

1. Escreva uma palavra ou frase em um pedaço de papel. Em seguida, pegue esta palavra ou frase escrita no papel e corte-a. (Assim, por exemplo, a palavra que você escreveu agora são apenas letras individuais em vez de uma palavra inteira escrita.) Agora, pegue essas letras cortadas e divida-as para cada equipe. Você também pode marcar o número de cada equipe em um conjunto de folhas de papel, para que saibam quais cartas devem coletar.
2. Divida os participantes em equipes de dois.
3. Os jogadores ficarão de costas um para o outro e darão as mãos. Deve-se notar que os jogadores não podem se separar.
4. Agora espalhe as cartas de letras em um espaço de jogo selecionado, por ex. sob as mesas, cadeiras, etc.
5. A tarefa dos jogadores é encontrar as cartas com o número de seu time e adivinhar a palavra ou frase das letras que eles coletaram.
6. A equipe que coletar todas as cartas primeiro e adivinhar a palavra ou frase oculta vence.

REFLEXÃO

1. Havia um líder em seu grupo?
2. Que soft skills podem ser desenvolvidas através deste jogo?
3. Como era a comunicação na sua equipe?



Instruções em vídeo

Círculo ativo

REGRAS

1. Peça aos participantes que formem um círculo.
2. Faça uma pergunta ao grupo- (Por exemplo: Cite uma habilidade interpessoal que você gostaria de desenvolver?)
3. Agora, escolha um exercício e mostre a todos como fazê-lo (por exemplo: polichinelos, agachamento, etc.).
4. Escolha uma pessoa do círculo que iniciará o jogo.
5. Os jogadores respondem à pergunta enquanto fazem o exercício.
6. A rodada termina quando todos tiverem respondido à pergunta, então você pode fazer outra + dar um exercício diferente.

REFLEXÃO

1. Como as soft skills podem ser melhoradas durante este jogo? \
2. Foi difícil combinar atividade física e responder a uma pergunta ao mesmo tempo?
3. Você acha que se integrou ao seu grupo através deste jogo? Por que?



Instruções em vídeo

Submarinos

REGRAS

1. Divida os participantes em equipes de 3 a 4 pessoas e, em seguida, escolha 2 membros do júri que garantirão o cumprimento das regras.
2. Cada equipe formará um submarino ficando em fila e colocando as mãos nos ombros da pessoa à sua frente.
3. Todos os participantes estarão com os olhos vendados, exceto o último de cada fila que conduzirá o submarino.
4. O controle do submarino é feito batendo no ombro um do outro até que a primeira pessoa receba o comando, que eles devem seguir.
5. Nenhuma batida significa que o submarino deve avançar. Um toque em um ombro significa uma leve virada para a esquerda ou para a direita (dois toques em um ombro = curva acentuada). Dois toques em ambos os ombros significam que um torpedo é lançado.
6. Lançar um torpedo significa que a primeira pessoa da fila se separa da equipe e avança em velocidade constante até tocar ou passar o outro submarino.
7. Um submarino pode evitar um ataque de torpedo mergulhando. Mergulhar significa que a primeira pessoa da fila faz um agachamento pouco antes de ser atingida pelo torpedo e depois se levanta. O sinal para mergulhar é passar o dedo pelas costas da pessoa à sua frente.
8. Quando um torpedo atinge outro submarino, a primeira pessoa daquele navio deixa o campo de jogo e o jogo continua.
9. Vence a equipe que permanecer em campo por mais tempo.

REFLEXÃO

1. Você prefere ser aquele que toma decisões ou segue as regras e por quê?
2. Foi desafiador se adaptar rapidamente às ações da outra equipe?
3. Que problemas de comunicação os jogadores podem ter enfrentado?



Instruções em vídeo

Aguenta

REGRAS

1. Divida os participantes em 2 equipas e um condutor.
2. Marque a linha de partida de 7 a 10 metros do condutor e coloque a caixa com os balões na frente do condutor.
3. O maestro mostrará às equipas jogadas inventadas, que os jogadores terão de imitar. O maestro muda os movimentos a cada nova rodada, como mostrar alguma dança, saltos ou outros movimentos imaginários.
4. Ao sinal do maestro, os líderes de cada grupo correrão para pegar um balão, enquanto imitam seus movimentos. Quando os líderes chegarem à cesta de balões, eles pegarão um dos balões e circularão a cesta antes de retornar à linha de partida.
5. Os líderes colocarão o balão entre eles e a pessoa atrás deles. Os jogadores, (exceto o líder que pega os balões da cesta), não podem tocar os balões com as mãos, exceto quando colocam esses balões entre eles ou os pegam - se ou quando um balão cair.
6. Em seguida, um líder com outro membro da equipe percorre toda a pista novamente e repete tudo até que toda a equipe tenha balões entre eles.
7. Os jogadores devem se certificar de que os balões entre eles não caiam no chão. Se um balão cair, os jogadores devem parar e pegar cuidadosamente o seu balão, para que o resto dos balões entre eles não caiam.
8. Vence a equipe que chegar primeiro com todos os balões e alinhar com eles na linha de partida

REFLEXÃO

1. O que fez a equipa A / equipa B vencer?
2. Você acha que através deste jogo você pode desenvolver habilidades de trabalho em equipe? Por que?
3. Qual foi a parte mais difícil deste jogo?



Instruções em vídeo

Torre de Hanói

REGRAS

1. Divida os participantes em equipes de 4 a 6 pessoas.
2. Designe uma pessoa de cada equipe para ser o "coordenador da competição". - O objetivo dessa pessoa é garantir que o time adversário esteja jogando de forma justa e não quebre as regras.
3. A tarefa de cada equipe é mover as caixas da posição 1 para a posição 3 o mais rápido possível, podendo usar a posição 2 (como transição).
4. A caixa com o número maior nunca pode ficar em cima da caixa com o número menor.
5. Para mover uma caixa, uma pessoa deve correr da linha de partida até as caixas e, em seguida, cumprimentar os outros participantes em seu retorno.
6. Apenas uma caixa pode ser movida por execução.
7. Vence a equipe que mover as caixas mais rapidamente.
8. Os membros da equipe decidem se a mesma pessoa corre o tempo todo ou se os corredores mudam.

REFLEXÃO

1. Que habilidades você acha que foram úteis no jogo?
2. O que fez a equipa A / equipa B vencer?
3. Você notou uma divisão de papéis em seus grupos? Talvez alguém fosse um líder?



Instruções em vídeo

Cobra

REGRAS

1. Peça um voluntário para ser a cobra.
2. Todos os outros participantes recebem uma bola.
3. Quando o facilitador dá o sinal, os participantes começam a driblar a bola e tentam evitar ser pegos pela cobra.
4. Se um participante for marcado pela cobra, ele deve dar a bola para o lado e se juntar à cobra.
5. Quanto mais tags a cobra recebe, mais longa ela se torna.
6. Todos na cobra podem marcar.
7. O jogo continua até que a cobra tenha marcado todos os participantes, ou até que não haja mais participantes para marcar.

REFLEXÃO

1. Pergunte aos voluntários sobre sua experiência como líder e como é ser um voluntário.
2. Discuta com os participantes como eles trocaram ideias e trabalharam juntos como uma equipe durante o jogo da cobra. Além disso, pergunte como eles resolveram conflitos que surgiram de ideias diferentes sobre marcar outras pessoas enquanto agiam como a cobra.
3. Explique a importância da regra "seja uma equipe" na coordenação e no trabalho em equipe.



Instruções em vídeo

Futebol Vendado

REGRAS

1. Divida os participantes em duas equipes e cada equipe se divide em duplas. 2. Um membro de cada par é vendado.
3. O jogo começa quando o árbitro chuta a bola.
4. Somente os participantes vendados podem chutar a bola; o par com visão só pode oferecer instruções verbais.
5. Os pares não podem se tocar intencionalmente, mas o contato normal do jogo é permitido, desde que não seja usado para direcionar um participante vendado.
6. Não há goleiros.

Pontuação: Cada chute bem-sucedido vale 1 ponto para a equipe. A equipe com mais pontos no final do jogo vence.

REFLEXÃO

1. Como participante vendado, como você conseguiu manter a calma durante uma situação tão difícil?
2. Como o colega que não estava vendado, por que e como você tolerou os erros do participante vendado?
3. Como atuar com os olhos vendados ajudou você a ter empatia por alguém que é cego?
4. Que tipo de esforço você fez para se adaptar à situação em que estava como um participante vendado ou com visão?



Instruções em vídeo

Para Volley

REGRAS

1. Duas equipas são formadas por seis pessoas.
2. Cada equipe pode ter 2 jogadores com deficiência física.
3. Duas linhas consistem em um juiz de campo.
4. A área do quadril do jogador deve estar sempre em contato com o chão.
5. O tamanho do campo exigido é 10x5, e a rede deve estar próxima ao solo.
6. Os jogadores devem lançar a bola para a quadra oposta.
7. A equipe que deixar cair a bola no chão da quadra adversária marca 1 ponto.
8. A equipe que marcar 10 pontos é considerada vencedora do set. As equipes podem jogar de 3 a 5 sets.

REFLEXÃO

1. Como suas habilidades de escuta ativa ajudaram você a entender e confiar em seus companheiros de equipe para vencer o jogo?
2. Quão difícil foi para você se adaptar à regra do contato constante da parte inferior do corpo com o solo?
3. Como você se sentiu ao fingir ser deficiente físico durante o jogo?



Instruções em vídeo

Blanket Ball

REGRAS

1. Forma equipas de quatro pessoas.
2. Monte uma rede entre duas equipas.
3. Os jogadores seguram uma ponta do cobertor.
4. Eles tentam jogar a bola por cima da rede na área da equipa adversária, por cima do cobertor.
5. Um ponto é conseguido se o adversário não conseguir pegar a bola ou jogá-la fora de campo.

REFLEXÃO

1. Como suas ações influenciam as emoções dos outros em sua equipe? Você pode dar um exemplo?
2. O que o motivou a permanecer resiliente após longos ralis durante o jogo?
3. Que esforços você fez para ouvir e implementar o feedback de seus companheiros de equipe durante o jogo? Você pode dar um exemplo?



Instruções em vídeo

Corrida de Trenó

REGRAS

1. Defina equipas de 2 jogadores cada e tente chegar mais rápido ao destino usando uma toalha como trenó.
2. O participante transportado deverá segurar um prato plástico com 4 bolas de pingue-pongue.
3. Vence a equipa que chegar mais rápido ao destino com todas as bolas de pingue-pongue.

REFLEXÃO

1. Você definiu uma estratégia com a sua equipa antes de jogar?
2. Qual é a diferença entre jogar com uma estratégia e tentar alcançar a linha de chegada o mais rápido possível?
3. Vale a pena ter pequenas discussões entre os jogos para melhorar sua estratégia?



Instruções em vídeo

Percurso de Obstáculos

REGRAS

1. Divida os participantes em 2 equipas.
2. Configure uma pista de obstáculos em seu campo de escolha. A ideia é que um parceiro esteja com os olhos vendados e o outro deve guiá-lo durante o percurso.
3. Durante o jogo você não pode tirar a venda.
4. Cada jogo o participante começa com 5 pontos.
5. Cada vez que o participante bate em um obstáculo ou sai do percurso, ele perde um ponto.
6. Existem 3 rondas neste jogo. A equipa que acabar com mais pontos ganha.

REFLEXÃO

1. Que habilidades você acha que foram úteis no jogo?
2. Você discutiu uma estratégia antes de jogar?
3. Qual a importância das habilidades de comunicação em sua equipe?
4. Qual foi o principal obstáculo para atingir seu objetivo?



Instruções em vídeo

Mistério Oculto

REGRAS

1. Faça uma estrutura com legos ou blocos de construção e, em seguida, esconda-a sob uma caixa, lona ou lençol.
2. Cada equipa precisa escolher uma pessoa como líder.
3. O líder de cada equipa deve ir à mesa e tem 1 minuto para memorizar a estrutura original.
4. Os líderes têm 2 minutos para descrever à sua equipa como construir a estrutura.
5. Os participantes terão um minuto, ou mais se for complicado, para replicar a estrutura original.
6. A estrutura que mais se aproxima do original ganha o jogo.

REFLEXÃO

1. Que habilidades você acha que foram úteis no jogo?
2. Você discutiu uma estratégia antes de jogar?
3. Sua equipe conseguiu se comunicar corretamente durante o jogo?



Instruções em vídeo

Aces at Races

REGRAS

1. Defina equipas de 4 a 6 jogadores cada.
2. São 3 rondas, cada uma delas requer habilidades diferentes dos jogadores, pois eles devem finalizá-las segurando 3 objetos diferentes.
3. Em cada ronda, 2 jogadores de cada equipa deverão movimentar o objeto sem segurá-lo com as mãos. Isto requer grande trabalho em equipa, precisão e criatividade.
4. A primeira ronda é com uma bola de futebol. Termine a corrida e não deixe a bola cair.
5. A segunda rodada é com um balão que não pode cair ou arrebentar.
6. A última rodada é uma corrida com uma bola de ténis.
7. Se algum dos objetos cair no chão, os jogadores devem retornar à sua posição inicial. A equipa que terminar mais rápido ganha.

REFLEXÃO

1. Os resultados das rodadas dependiam mais da precisão ou do tempo?
2. Sua equipe trabalhou bem sob pressão?
3. Que habilidades você acha que foram úteis no jogo?



Instruções em vídeo

Pro-Pictionary

REGRAS

1. O pictonário profissional é um jogo em que os participantes devem adivinhar as profissões a partir de algumas dicas visuais sobre as habilidades necessárias para aquela profissão. As dicas podem ser dadas por meio de mímica ou escritas em papel.
2. Dividir os participantes em 2 grupos.
3. Prepare as cartas de jogo com profissões para cada grupo e entregue ao líder de cada equipa.
4. Dois elementos de cada equipa devem trabalhar entre si, cabendo a uma parte a responsabilidade de expressar a profissão e a outra deverá adivinhá-la.
5. O primeiro membro a adivinhar corretamente a profissão ganha um ponto.
6. Repita o jogo trocando de lado até que uma equipa alcance cinco pontos.

REFLEXÃO

1. Foi difícil focar ou se concentrar nas mímicas com todos ao redor? Discuta a importância da concentração.
2. Sua equipe trabalhou bem sob pressão?
3. Que habilidades você acha que foram úteis no jogo?



Instruções em vídeo

Siga o caminho

REGRAS

1. Siga o caminho pede aos participantes que vejam uma trilha predefinida em um papel e a recoloquem no campo usando um barbante ou corda.
2. Os participantes são divididos em equipes onde um líder de equipe pode ver a solução em um papel por 30 segundos e depois deve dar instruções à sua equipe sobre o caminho que devem traçar caminhando no chão.
3. O líder dando instruções não pode sair de sua cadeira enquanto os outros participantes colocam uma corda no chão enquanto caminham resultando em um caminho traçado.
4. O caminho mais parecido com o original no papel vence o jogo.

REFLEXÃO

1. Que habilidades você acha que foram úteis no jogo?
2. Você discutiu uma estratégia antes de jogar?
3. Discutam a importância de estar atento aos detalhes.
4. Sua equipe conseguiu se comunicar corretamente durante o jogo?



Instruções em vídeo