

**Dossier de Jogos**



Discente: Telma Pinto

Curso: Animação e Intervenção Sociocultural

##### LogoeseInstituto Politécnico de Setúbal

Escola Superior de Educação

**Curso de Animação e Intervenção Sociocultural**

Disciplina: MMA I

Docentes : João Correia

Luísa Rodrigues

**“Dossier de Jogos”**

***Telma Pinto nº 100129025***

***Setúbal***

Maio.2011

Índice

[Introdução 4](#_Toc291779745)

[Enquadramento Teórico 5](#_Toc291779746)

[OS JOGOS 6](#_Toc291779747)

[Policia e Ladrão 7](#_Toc291779748)

[Tique Toque 8](#_Toc291779749)

[A garrafa 9](#_Toc291779750)

[Romeu e Julieta 10](#_Toc291779751)

[Todos a Bordo 11](#_Toc291779752)

[Mensagem sem fios 12](#_Toc291779753)

[A notícia 13](#_Toc291779754)

[Duelo entre Cangurus 14](#_Toc291779755)

[Jogo da Malha 15](#_Toc291779756)

[Bowling 16](#_Toc291779757)

[Conclusão 17](#_Toc291779758)

[Bibliografia 18](#_Toc291779759)

# Introdução

O dossier de jogos é uma componente de avaliação da UC MMA I, que visa a integração de jogos com um público-alvo específico.

No meu dossier resolvi incluir jogos para as diferentes faixas etárias, visto que um animador tem de estar preparado para trabalhar em diversos contextos, e com grupos bastante alargados adaptando-se a cada novo contexto que lhe surja.

Apesar de englobar jogos para crianças, adultos e idosos, para dar coerência ao dossier resolvi incluir jogos que fossem realizados ao ar-livre (exterior), isto porque, para além de dar coerência, os jogos realizados no exterior têm benefícios em todas as faixas etárias e as pessoas ficam muito mais motivadas em fazer actividades que sejam ao ar livre.

Nas crianças os jogos ao ar-livre podem proporcionar um maior desenvolvimento da capacidade motora, e física, pois terão o espaço suficiente para se movimentar e fazer as actividades. Para além disso poderão descobrir a natureza através dos diferentes contactos que podem estabelecer com esta, tanto a nível táctil, olfactivo. Desfrutam também de ar puro, do sol, não esquecendo claro que e sempre necessário uma vigilância com este grupo especifico.

Ao nível dos adultos, os jogos exteriores poderão ter uma componente mais de distracção, visto que muitas vezes com estas actividades os adultos podem descontrair do stress do trabalho, e se realizarem ao ar livre essas actividades podem descontrair muito mais, e sair do ambiente fechado.

Por fim, os idosos com jogos exteriores poderão beneficiar de muitos benefícios, melhorando em muito algumas doenças que possam possuir, como a asma, ou doenças ao nível dos músculos e articulações. Poderão desfrutar também do sol e do ar puro que o meio ambiente nos dá. Os idosos estão muitas vezes “ fechados “ em casa, portanto é essencial que saiam para a rua.

# Enquadramento Teórico

O conceito de jogo em animação, vai muito para além daquilo a que chamamos de “ entretenimento”.

Os jogos na área da animação são utilizados sempre com o intuito de por detrás deles terem uma temática associada, podem simplesmente ser para “quebrar o gelo”, ou tratar de questões que tenham a ver com problemas relacionados com Barreiras na comunicação, assertividade, expressão de emoções e resolução de conflitos, jogos com propósitos lúdico-educativos, actividades que promovam a confiança interpessoal.

A escolha de jogos de exterior, deve-se em muito ao facto de tornar as actividades mais interessantes por parte dos vários públicos alvos, pois sabemos que a realização de actividades ao ar-livre suscita benefícios ao nível pessoal, melhora em muito a nossa saúde, ajudando por exemplo os idosos a melhorar doenças como a asma, problemas de coração problemas que podem ser ajudados com a saída para o exterior.

A realização de jogos no exterior pode ser um factor que desperte mais interesse nas crianças, pois como sabemos são um grupo que procura desfrutar do exterior, e mais facilmente aceitam um jogo que seja realizado ao ar-livre, do que um que seja realizado num local fechado.

A realização de jogos pode ter importâncias específicas em cada uma das faixas etárias.

Nas crianças os jogos podem ter um carácter mais educativo ou de desenvolvimento motor, enquanto que nos jovens e adultos os jogos normalmente centram-se nos temas da resolução de conflitos e em problemas relacionados com as barreiras da comunicação. Para cada faixa etária os jogos tem de ser escolhidos com rigor e adaptados para as diferentes situações e grupos em causa.

Os jogos em animação não devem ser apenas para divertir, mas devem focar-se nos problemas e necessidades que cada grupo ou faixa etária possui, de forma a promover uma resolução em conjunto e integrar os indivíduos na sociedade.

# OS JOGOS

## Policia e Ladrão

**Publico alvo**: Crianças a partir dos 6 anos, Adultos

**Tamanho do grupo**: mínimo de 15 elementos

**Tempo requerido** 20 minutos

**Local:** Exterior

**Material:** Cadeiras

**Objectivos**: Fomentar competências para “ escutar” a comunicação não-verbal.

**Dinamização**

Divide-se os participantes em dois grupos, sendo que o segundo grupo deve ter mais um participante.

Os participantes do primeiro grupo serão os prisioneiros e que devem sentar-se nas cadeiras dispostas em linha recta.

Deve existir uma cadeira vazia alguns metros mais há frente das outras, os elementos do segundo grupo serão os guardas e cada um deles deve colocar-se atrás de uma cadeira ocupada por um prisioneiro sem tocar nele. Um dos guardas deverá colocar-se atrás da cadeira que esta vazia.

O guarda que ficar com a cadeira vazia deve piscar o olho a um dos prisioneiros, o qual deverá procurar sair rapidamente da sua cadeira e ocupar a cadeira vazia sem ser tocado pelo guarda que esta nas suas costas. Se o guarda lhe conseguir tocar ficará na sua cadeira. Se o prisioneiro conseguir sair, o guarda que fica com a cadeira vazia deve piscar o olho a outro prisioneiro e assim sucessivamente.

No final da actividade o animador deverá promover uma pequena reflexão por parte do grupo, sobre os comportamentos e as atitudes manifestadas pelos participantes ao longo do exercício.

## Tique Toque

**Publico alvo**: Jovens e Adultos

**Tamanho do grupo:** Variável

**Tempo requerido:** Tempo que o animador achar conveniente

**Local:** Exterior

**Material:** 2 canetas com cores diferentes

**Objectivo:** Fomentar o convívio e promover a concentração.

**Dinamização:**

Organizar dois grupos. O animador pega na caneta azul e passa-a para a sua direita, dizendo: “Isto é um Tique”. O participante número 1 pergunta: “É um quê?”, e o animador repete: “ Um Tique”. Nº1 passa-o depois a nº2, e diz: “Isto é um Tique”. O participante 2 pergunta: “Um quê?” ao jogador 1 que por sua vez pergunta: “Um quê?” , ao animador. Este responde: “Um tique” ao elemento 1 que, por sua vez, responde “Um tique” ao nº2. O nº 2 passa-o, a seguir, ao participante 3, dizendo: “Isto é um tique”. O nº3 pergunta ao nº2: “Um quê?”, este por sua vez pergunta ao nº1: “Um quê?”, e este último pergunta ao animador: “Um quê?”. Este responde-lhe: “Um Tique”. O elemento 1 responde: “Um Tique” a 2, e este a 3. O nº3 passa-o, a seguir, a 4, e diz: “Isto é um Tique”, e assim sucessivamente. Depois de praticar umas vezes, recomeça-se e, ao mesmo tempo, passa-se a caneta vermelha para a esquerda, dizendo: “Isto é um Toque”.

O animador deve deixar os grupos tentarem cumprir o jogo, sem perder a concentração. No final em grupo devem discutir as dificuldades sentidas.

## A garrafa

**Publico alvo:** Jovens e Adultos

**Tamanho do grupo:** Variável

**Tempo Requerido:** Depende do tamanho do grupo

**Local:** Exterior

**Material:** Garrafas, cordel, lápis.

**Objectivo:** Desenvolver a motricidade, Proporcionar diversão ao grupo

**Dinamização:**

Pega-se numa garrafa, de preferência de vidro grosso, e colocamo-la no solo.

Depois , atamos 1m de cordel a um lápis. O jogador deve atar o cordel à cintura, de modo que o lápis fique pendurado das costas, à altura dos joelhos.

A um sinal do animador, o jogador tenta meter o lápis na garrafa, sem usar as mãos.

Dispõe de 2 minutos para o fazer. O jogador ganha um ponto cada vez que o conseguir no tempo fixado.

## Romeu e Julieta

**Publico alvo:** Crianças a partir dos 6 anos

**Tamanho do grupo:** Mais de 12 participantes

**Tempo Requerido:** Depende do número de participantes

**Local:** Exterior

**Material:** Duas vendas

**Objectivos:** Incentivar a integração no grupo, estimular a criatividade e a estratégia, desinibir o corpo.

**Dinamização:**

Forma-se um círculo com todos os elementos do grupo com as mãos dadas e escolhe-se dois elementos ao acaso ou voluntariamente (preferencialmente um elemento feminino e outro masculino).

Os dois jogadores vão para o centro do círculo e venda-se-lhes os olhos. Um vai-se chamar Romeu e outra Julieta. Dá-se algumas voltas ao Romeu a Julieta com o objectivo de ficarem zonzos e não saberem ao certo o sítio onde estão.

 De seguida começam a movimentar-se pelo espaço e o Romeu começa a chamar por Julieta " Julieta onde estas?" e a Julieta responde " Estou aqui!".

O Romeu tem de estar concentrado e seguir a voz da Julieta para tentar apanha-la, por sua vez a Julieta tem de se movimentar com rapidez e silenciosamente para não ser apanhada. O Romeu chama pela Julieta até conseguir apanha-la.

Assim que o Romeu apanhar a Julieta voltam para o círculo e escolhem dois participantes para fazerem os papeis deles no meio do círculo e assim sucessivamente.

Os restantes elementos do grupo que se encontram em círculo tem como objectivo não deixar que o Romeu e Julieta saiam de dento do círculo

## Todos a Bordo

**Publico alvo:** Jovens e Adultos

**Tamanho do grupo:** 12 a 24 elementos

**Tempo Requerido:** 15 a 30 minutos

**Local:** Exterior

**Material:** Um pedaço de corda com cerca de 3 a 4 metros

**Objectivos:** Estimular a comunicação e a cooperação interpessoal num grupo para a resolução de um problema. Favorecer o contacto físico entre os participantes.

**Dinamização:**

Esta actividade exige que os elementos de um grupo trabalhem com elevada proximidade física para resolverem de um modo cooperativo um problema prático.

Consiste em pedir que todos os elementos de um grupo procurem colocar-se dentro de uma área delimitada por uma corda. Quando isto for conseguido pelo grupo diminui-se a área delimitada (apertando a área delimitada pela corda ou dobrado um pedaço da manta ou lençol) e relança-se a proposta ao grupo.

Este jogo exige um aquecimento prévio. Os participantes devem também retirar todos os objectos que possam magoar.

## Mensagem sem fios

**Publico alvo:** Jovens e Adultos

**Tamanho do grupo:** Ilimitado

**Tempo Requerido:** Depende do número de participantes

**Local:** Exterior

**Material:** Papel e Canetas

**Objectivos:** Estimular a atenção e o trabalho em equipa.

**Dinamização:**

Os participantes são divididos por grupos e colocados em filas muitos afastadas uma das outras.

O animador entregará aos últimos jogadores das filas uma folha branca e uma caneta. Chamará para junto de si os primeiros elementos das filas e dar-lhes-á um número (por exemplo 37). Depois manda-os para o lugar e dá sinal de partida.

Quando o primeiro elemento passa o número ao próximo elemento, este deve adicionar ao número recebido um número preestabelecido (por exemplo 5), bem como todos os outros elementos do grupo. Assim os primeiros elementos sussurram 37, os segundos sussurram 42 (37+5), os terceiros 47 e assim sucessivamente até aos últimos que transcreverão o número total na folha.

Vence o grupo que for mais rápido a entregar na folha e assertivo no valor.

## A notícia

**Publico alvo:** Jovens e Adultos

**Tamanho do grupo:** 5 a 10 elementos

**Tempo Requerido:** no mínimo 20 minutos

**Local:** Exterior

**Material:** Folha e caneta

**Objectivos:** Como podemos melhorar a comunicação e como ao ouvirmos a mesma coisa temos interpretações diferentes

**Dinamização:**

Pedir a três voluntários que saiam da sala. Pedir aos restantes para que não interfiram na actividade a não ser como observadores.

Quando o primeiro voluntário entrar, alguém deverá contar-lhe uma pequena notícia, que ele deverá contar ao segundo voluntário e, por sua vez, este deverá contar ao terceiro. No fim, o terceiro voluntário conta ao grupo a notícia e alguém deverá ler a notícia inicialmente contada.

A análise das diferenças entre a notícia original e a notícia narrada pelo último participante pode ilustrar a complexidade dos fenómenos da comunicação.

## Duelo entre Cangurus

**Publico alvo:** Crianças a partir dos 6 anos

**Tamanho do grupo:** Ilimitado

**Tempo Requerido:** 20 minutos

**Local:** Exterior; Preferência em cima de relva

**Material:** Nenhum

**Objectivos:** Trabalhar a parte motora da criança e diverti-los.

**Dinamização:**

Os jogadores colocar-se-ão no campo do jogo, todos acocorados sobre os calcanhares e prontos para saltitar como cangurus. Quando o chefe do grupo dá a partida, cada canguru procurará no campo um adversário (com as mesma estrutura corporal) e desafiá-lo para um duelo.

Posto um em frente do outro, estudarão o melhor momento para o ataque, após o que, sempre e apenas a saltitar, e usando exclusivamente as palmas das mãos, sob pena de desclassificação, se defrontarão dando empurrões. Se esses empurrões saírem da ordem do aceitável pelo animador, o elemento que cometeu a infração será desclassificado. Quem perder o equilíbrio e cair, será também eliminado.

Os cangurus restantes continuarão a desafiar-se até que apenas um grupo com um ou mais cangurus seja o vencedor.

## Jogo da Malha

**Publico alvo:** Idosos

**Tamanho do grupo:** 5/6 elementos por grupo

**Tempo requerido:** Máximo 30 minutos

**Local:** Exterior

**Material:** Malhas de Ferro e Paulitos

**Objectivos:** Fomentar o convívio entre os mais idosos, Desenvolver a capacidade motora, Distrair.

**Dinamização:**

A uma determinada distancia ( consoante o peso da malha) projectar manualmente de forma a derrubar os paulitos que se encontram assentes sobre o chão na vertical.

Regras: o jogo termina quando as equipas tiverem 10 pontos, sendo que cada paulito vale 2 pontos.

## Bowling

**Publico Alvo:** Idosos

**Tamanho do grupo:** 5/6 elementos por grupo

**Tempo requerido:** Máximo 30 minutos

**Local:** Exterior

**Material:** 6 paulitos e 1 bola por grupo

**Objectivos:** Distracção, Desenvolvimento da capacidade Motora, Convívio.

**Dinamização:**

As massas encontram-se na vertical disposta em triângulo. A uma distância determinada o lançador atira a bola fazendo com que esta role pelo chão e derrube o maior número de paulitos possível

Por cada paulito derrubado recebe um ponto.

# Conclusão

Com a elaboração do dossier de jogos, consegui entender que o trabalho dos animadores vai muito para alem da “diversão” de um grupo, e que pegando em jogos que tenham temas específicos para cada faixa etária isso pode ajudar em muito o grupo.

E necessário entender que os jogos podem ser usados para brincar ou distrair, mas ao mesmo tempo eles podem ajudar em muitos outros problemas, como os problemas de relações interpessoais, ou no caso das crianças o desenvolvimento motor.

Por último conclui também que este pode ser um valioso instrumento no futuro, pois podemos inclusive aplicar estes jogos quando estivermos a exercer a profissão.

# Bibliografia

<http://anigrupos.org/>