



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Ficha Técnica

Título: ADN – Atividades, Dinâmicas e Novos Jogos para Grupos de Jovens.

Editado no âmbito do Projeto ADN, suportado pelo Erasmus + da União Europeia.

Obra da autoria de: Abraão Costa, Ana Borralho, Carlos Costa

Ilustrações de: Márcia Ramalho e Ana Catarina Alves

Correção e Revisão Gráfica: Equipa Técnica da Plataforma de Animadores Socioeducativos e Culturais – Plataforma de Ação Socioeducativa e Cultural

Propriedade de:

Plataforma de Animadores Socioeducativos e Culturais

Rua Barão de Joane, 129, 2.º B, Edifício Sinções

4760-019 Vila Nova de Famalicão

Telefone – 00351 917 380 178

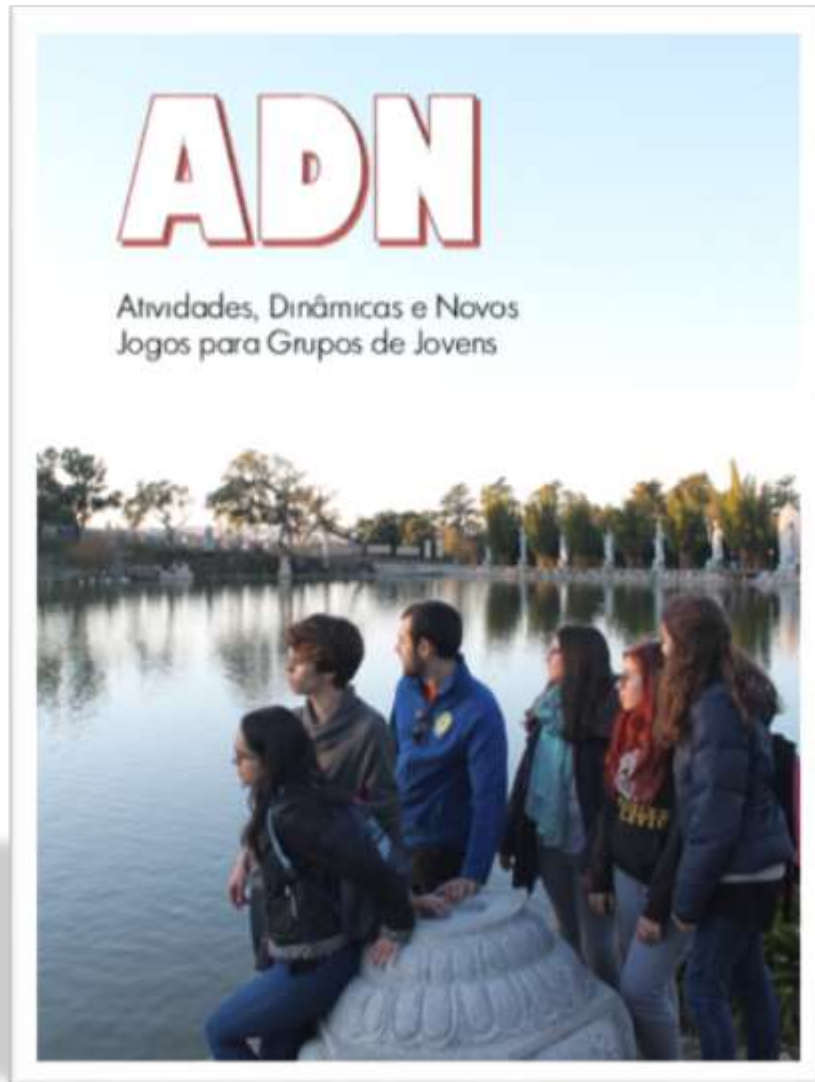
Sítio na internet – www.pasec.pt

Email – pasec.geral@gmail.com

Fevereiro 2017



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





Índice

Projeto ADN – Protagonismo Juvenil e Cidades Amigas da Juventude.....	11
DNA project – Youth Participation and Youth Friendly Cities	27
Simbologia Grupal – O Método.....	39
Os Símbolos.....	41
Os Símbolos, o grupo e a identidade de cada um.....	45
Simbologia Grupal: um método inovador.....	49
Simbologia Grupal: os momentos do Método	51
Primeiro Momento – Abordagem centrada no contexto	52
Segundo Momento – A Reflexão Simbólica no processo de tomada de decisão	54
Terceiro Momento – O Caminho Simbólico.....	58
► SIMBOLOGIA GRUPAL, AR LIVRE E AVENTURA	59
1. O Prédio do Homem Aranha	61
2. A Ilha do Tesouro	64
3. Bowling temático	66
4. Ataque à Fortaleza	68
5. Confronto de Civilizações.....	71
6. Guerra dos Mundos.....	75
7. Subbuteo Humano	77
8. Vassoura ball	79
9. O Jogo das Fortalezas.....	81
10. Golf-Ball.....	83
11. «Molha» Total	85
12. Em busca da Espada Sagrada	87
13. Labirinto Humano.....	89
14. Fronteira do Mal.....	91
15. A Muralha da China.....	93
16. Identidades.....	96
17. Corrida contra o tempo.....	98



18. Gente com gente.....	100
19. Carraça	101
20. Correrias.....	102
21. 1,2,3,4.....	103
22. Revolta.....	104
23. Reunião da tribo.....	105
24. Jogo Noturno – Israelitas e Amalecitas	107
25. Através do território Índio	109
26. A estátua no Nepal.....	111
27. Desembarque dos fuzileiros.....	113
28. A batalha das Ardenas.....	115
29. O tesouro do rei Gerardo	117
30. Os dois Alquimistas	119
31. O Bosque de Manitu.....	121
► PRIMEIROS CONTACTOS, FORMAÇÃO DE GRUPOS E CRIATIVIDADE.....	123
32. Tu e eu: O que temos em comum?	125
33. Retrata-me	127
34. Posso-te conhecer?.....	129
35. Nós somos... ..	130
36. Palavras à solta.....	131
37. Jovens artistas	133
38. Histórias animadas para leitores bem-dispostos	135
► DEBATE, PARTICIPAÇÃO ATIVA E AVALIAÇÃO.....	137
39. Oficinas de Interculturalidade: 8 Propostas temáticas	139
39.1. Ficha de Atividade 1 – Oficina “Cultura e Acluturação”	145
39.2. Ficha de Atividade 2 – Oficina “Ditadura, Democracia, Anarquia”	148
39.3. Ficha de Atividade 3 – Oficina “União Europeia”	152
39.4. Ficha de Atividade 4 – Oficina “Comunicação e Cooperação”	154
39.5. Ficha de Atividade 5 – Oficina “Cultura Local e Cultura Global”	158
39.6. Ficha de Atividade 6 – Oficina “Direitos Humanos no Mundo”	161
39.7. Ficha de Atividade 7 – Oficina “Povos e Continentes”	169
39.8. Ficha de Atividade 8 – Oficina “Sexismo e Machismo”	171



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



40. Jovens políticos	175
41. Políticas juvenis	178
42. Hoje aprendi que... ..	179
43. Ação: Cidadania	180
44. Avaliar e Aprender	181
AUTORES	183



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Projeto ADN

Protagonismo Juvenil e Cidades Amigas da Juventude



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





Projeto ADN - Protagonismo Juvenil e Cidades Amigas da Juventude

A sociedade atual, as instâncias de poder, nomeadamente as que tutelam a Educação e Juventude, já reconhecem a Educação Não Formal como veículo pedagógico de afirmação do Protagonismo Juvenil. É neste campo que as estratégias de Animação Sociocultural assumem particular importância, enquanto emancipadoras de processos que permitam uma participação efetiva dos jovens nos processos de decisão a que estes dizem respeito. É neste âmbito que a Plataforma de Animadores Socioeducativos e Culturais (PASEC) lançou há dois anos a esta parte o projeto ADN. Originalmente vocacionado para a promoção do protagonismo juvenil na comunidade escolar, o projeto ganhou dimensão e hoje chega à Turquia, Itália e Cabo Verde, centrado na ideia de criação e promoção de cidades amigas da juventude. Este livro é o resultado de algumas das principais dinâmicas que desenvolvemos. Pretendemos que seja mais uma ferramenta pedagógica para o envolvimento dos jovens em dinâmicas de participação social e uma forma de dar a conhecer as metodologias inovadoras que tiveram na base do projeto ADN como é a Simbologia Grupal

Mas voltando ao projeto ADN, uma das principais problemáticas detetadas foi a inexistência de uma política juvenil efetiva e real, que envolva os jovens nas várias etapas de decisão, por parte dos municípios e localidades de atuação. As várias políticas setoriais (desde a saúde à educação) estão desfasadas entre elas e desarticuladas, nomeadamente no que aos jovens diz respeito. Limitam-se a um conjunto de intenções e ações vazias e limitadas temporalmente. Por fim, os jovens não são envolvidos nem auscultados em nenhuma das fases do processo de decisão. Esta situação acontece em cada uma das regiões em que o projeto é uma realidade, agravando ainda mais as outras problemáticas a apresentar.



O projeto nasce a partir de uma necessidade de dar resposta a mais de 1100 jovens com quem as quatro organizações parceiras (PASEC, Fuorionda, Kayseri Youth Centre e AJCR) trabalham diretamente e são vítimas de quatro problemáticas em concreto, embora correlacionadas entre si: falamos do flagelo de jovens entre os 14 e os 19 anos que abandonaram o sistema de ensino e não frequentam qualquer ciclo de ensino, nomeadamente:

- Jovens de diferentes etnias (sobretudo ciganos);
- Portadores de deficiência;
- Jovens entre os 13 e os 16 anos vítimas do trabalho infantil (esta realidade aplica-se sobretudo a Cabo Verde);
- Jovens entre os 18 e os 30 anos vítimas de desemprego juvenil;
- Falta de hábitos de participação e de experimentação das dinâmicas de democracia participativa (devido ao contexto em que estão inseridos).

O conhecimento deste diagnóstico em Itália, Portugal e Cabo Verde resulta das novas realidades, cujo conhecimento mais aprofundado foi possível no decorrer da execução do projeto New World Formula (antiga ação 3.2 do Juventude em Ação da União Europeia em que fomos parceiros). A realidade turca foi dada a conhecer através da colaboração entre a PASEC e a Kayseri Youth Centre em projetos de intercâmbio.

Em Portugal o projeto chega a mais de 300 jovens (mais de 120 de etnia cigana e mais de 40 portadores de deficiência) entre os 14 e os 30 anos. Tem lugar na região do Vale do Ave (nas cidades de Famalicão, Guimarães, Santo Tirso, Vila do Conde), em Braga e Paços de Ferreira, zonas prioritárias em que a PASEC intervém, sobretudo em contexto de bairro social (Bairros Sociais das Bétulas, Cal e Lameiras em Famalicão, Gondar e Mataduços em Guimarães, subúrbios Vila do Conde e Santo Tirso). Os principais problemas a dar resposta têm sido:



- Abandono escolar por parte dos jovens de etnia cigana e outros pelo simples facto de serem oriundos de bairros sociais;
- O desemprego juvenil por parte de jovens com baixa escolaridade ou portadores de deficiência;
- Pequena criminalidade e consumo de estupefacientes.

Em Itália, a atuação tem por base as localidades de Cassano, Cislago e Gorla Maggiore (pertencentes à região de Varese). O projeto chegou e chega a, pelo menos, 220 jovens, entre os 16 e os 26 anos. Uma parte abandonou a escola antes de terminar a escolaridade obrigatória, a outra foi vítima do desemprego juvenil (devido às baixas qualificações). O abandono escolar deve-se, sobretudo, a questões motivacionais ou por inadaptação aos métodos formais de ensino. Mas emergiu uma nova realidade: o abandono escolar devido a incapacidade económica por parte da família.





Em Cabo Verde, o projeto chega a, pelo menos, 280 adolescentes e jovens, entre os 13 e os 30 anos. Tem lugar na Ilha do Fogo, concelho de Mosteiros e tenta responder a mais de 50 casos detetados de trabalho infantil de adolescentes, entre os 13 e os 16 anos, que já não frequentam a escola. A maior parte destas situações corresponde a casos de adolescentes e jovens que abandonam a escola para ajudar os pais a trabalhar na agricultura. Para além deste problema urge responder ao fenómeno do desemprego juvenil em Mosteiros. No projeto procura-se dar resposta a cerca de 230 jovens, entre os 16 e os 30 anos, que para além da ausência de emprego, não encontram respostas ao nível da formação profissional, por ausência das mesmas, na Ilha do Fogo.

Na Turquia, Kayseri, o projeto chega a, pelo menos, 280 jovens, entre os 16 e os 30 anos. O principal grupo alvo são mais de duas centenas de jovens, entre os 16 e os 20 anos, que não concluíram a escolaridade obrigatória e frequentam o Kayseri Youth Centre. Mais de 80, entre os 18 e os 30 anos, não encontram trabalho devido às fracas qualificações, sendo que alguns apresentam graves problemas de delinquência.



A todos estes quatro contextos é comum a problemática da falta de hábitos de participação e de experimentação das dinâmicas de democracia participativa.

Outro dos motivos que levou ao nascimento do ADN é que o projeto vai ao encontro dos objetivos das organizações proponentes, pois todas elas se dedicam à promoção da participação juvenil e cidadania ativa dos jovens em todas as suas vertentes. Por um lado, são todas organizações que trabalham sobretudo com jovens. Por outro, ao nível da juventude, uma das políticas europeias fundamentais tem sido o apoio à empregabilidade jovem e à inclusão dos jovens com menos oportunidades, prioridades centrais do projeto ADN. A questão do desemprego juvenil é uma chaga que atinge:

- Mais de 40% dos jovens (entre os 18 e os 24 anos) em Itália e Portugal;



- Mais de 50% dos jovens (entre os 18 e os 24 anos) da Ilha do Fogo, em Cabo Verde;
- Dois em cada dez jovens (entre os 18 e os 24 anos) na Turquia.

Com o desenvolvimento do projeto foi necessário reorganizá-lo de tal forma que hoje é uma das áreas de intervenção da PASEC, que de uma forma contínua prossegue os seus objetivos, independentemente de financiamentos externos.

As inovações do Projeto ADN

Com o evoluir do projeto, o principal ponto de inovação passa pela criação da primeira Rede Internacional de Youth Friendly Cities. Por outras palavras, uma rede de cidades que envolvem os jovens na deliberação das suas políticas de juventude, promovem um conjunto de ações de suporte e apoio aos mesmos (nas áreas do emprego, formação e educação não formal, inclusão e mobilidade internacional), nomeadamente aqueles com menos oportunidades, e partilham as suas boas práticas em políticas de juventude. As cidades são convidadas a adotar políticas de juventude amigas da sua população juvenil e assim a aderirem à certificação Youth Friendly City. Passam então a integrar uma plataforma web que divulga as suas boas práticas e a cumprir uma serie de requisitos que têm por base a Escala da Participação Juvenil desenhada e idealizada por Roger Hart. Inicialmente envolveu-se os municípios e localidades já assinalados. Foi um processo gradual e que continuará pós projeto.

Esta Rede tem por base um trabalho de terreno concreto e real, através de dinâmicas de apoio ao emprego, formação e educação não formal, inclusão e mobilidade internacional. Neste campo a inovação do projeto assenta em 3 vetores diferentes:

- Problemáticas e públicos juvenis sobre os quais se atua;



- Dispositivo operacional e metodológico de participação dos jovens;
- Abordagem pedagógica individualizada e centrada no jovem, projetada em grande escala e voltada para a inserção ou reinserção na vida ativa.

Então:

1. Traz novamente para a luz duas realidades juvenis raramente abordadas:
 - Os jovens portadores de deficiência e as suas oportunidades de formação profissional e empregabilidade;
 - O problema do trabalho infantil, praticamente afastado do debate em torno de questões sociais juvenis na Europa, mas uma realidade emergente em África, nomeadamente na Iha do Fogo, em Cabo Verde.
2. No dispositivo operacional e metodológico de participação dos jovens, recorreu-se a metodologias de educação não formal alternativas, desalinhas da prática tradicional, com base no jogo lúdico ou através da simulação de situações reais (o role-playing). É um facto que também se recorreu às aprendizagens não formais mais tradicionais mas há investimento num dispositivo que assenta: primeiro no método de Clãs; segundo suportado pelos métodos de revisão de vida e simbologia grupal.
3. Considera-se também inovador a abordagem pedagógica individualizada e centrada no jovem, projetada em grande escala e voltada para a inserção ou reinserção na vida ativa. Por norma os programas de inserção na vida ativa, formação ou requalificação profissional juvenis são centrados em formações transversais, encaminhamentos diretos ou centrados nas necessidades das empresas. Desenhou-se uma abordagem pedagógica que recentra o papel dos jovens enquanto atores sociais com direitos e deveres. Primeiro parte do seu quadro de



competências profissionais e emocionais e do princípio que é possível ser feliz no que se gosta de fazer, ou pelo menos, que cada um se possa realizar emocionalmente no trabalho, mesmo que tenha de se reenquadrar e reorganizar ao nível do quadro de competências. Nesta abordagem é necessário ter em conta o plano pedagógico, que cada jovem, independentemente da sua condição (socioeconomicamente débil, deficiente, étnica, etc.), faça o desenho do projeto de vida pessoal e profissional de uma forma sustentada, centrada em objetivos de curto e médio prazo, acompanhado por um conjunto de tutores e profissionais que o fazem ver do que já são capazes, como podem melhorar o seu quadro de competências e onde o mesmo pode ser rentabilizado, sem por de parte o que os faz felizes, realiza e alimenta o seu sonho e esperanças de médio e longo prazo. Por outro lado, definiu-se metas ambiciosas (tendo em conta o tempo projetado para o projeto) e centrou-se esta abordagem pedagógica numa perspetiva global e integrada. A ajuda não se esgota na formação dos jovens para o mercado de trabalho, procura-se formar igualmente futuros líderes, cidadãos, pais e mães de família e sobretudo “players” de um mercado global aberto e em mudança constante. Existe a convicção profunda de que esta abordagem é inovadora, não porque ainda ninguém tenha falado nela, mas porque raramente a vimos ser aplicada.

A Ideia das cidades amigas da Juventude

O conceito de Youth Friendly City não é novo, mas um que assenta na premissa do grau de envolvimento dos jovens nos processos de decisão das políticas de juventude é diferente. Convidou-se os municípios a envolverem-se neste processo, sendo que não foi adotada uma atitude de julgadores, mas sim de alguém que quer envolver para ajudar a melhorar. Depois constituiu-se um Júri Internacional que integra, para além de cada um dos coordenadores



nacionais do projeto, um decisor político local por país, ligado às políticas de juventude, e um representante de uma Federação ou Conselho Nacional de Juventude que represente de alguma forma os jovens de cada um dos países e serve como instituição de avaliação externa. Por fim, convidou-se, por cada um dos países envolvidos, um representante do Estado Central, ou da instituição que representa este em matéria de juventude.

Os municípios para além de serem parceiros na implementação do projeto, apresentam as suas políticas setoriais de juventude e permitem a avaliação do Júri, aproveitando as suas sugestões de melhoria, tentando ajustar as suas políticas de juventude nos vários setores aos critérios, ou parte dos critérios, que se passa a enunciar, e têm sempre por base, o envolvimento dos jovens nos vários processo de decisão política.

O percurso de implementação da YFC Network iniciou-se com as ADN Summits (encontros de trabalho internacionais de reflexão sobre participação juvenil), ancorada nas restantes ações do projeto, sendo projetada no tempo muito para além do fim deste.

Centrando a problemática da participação no contexto juvenil é pertinente questionar em que âmbitos e formatos se enquadra a participação juvenil. Ela é tão vasta e multiforme que, objetivamente, não lhe é aplicável qualquer tipo de fórmula universal. De qualquer modo, são vários os modelos enquadradores que identificam os principais territórios de participação juvenil.

No projeto ADN, o júri determinou que a certificação de Youth Friendly City assentará a sua base de avaliação em quatro campos de participação juvenil concretos:

- **Participação económica** – relacionada com o emprego, trabalho em geral e desenvolvimento económico, através de intervenções dirigidas para a eliminação da pobreza, para a construção de uma situação



económica mais estável em sociedade, numa região, para outros jovens ou grupos;

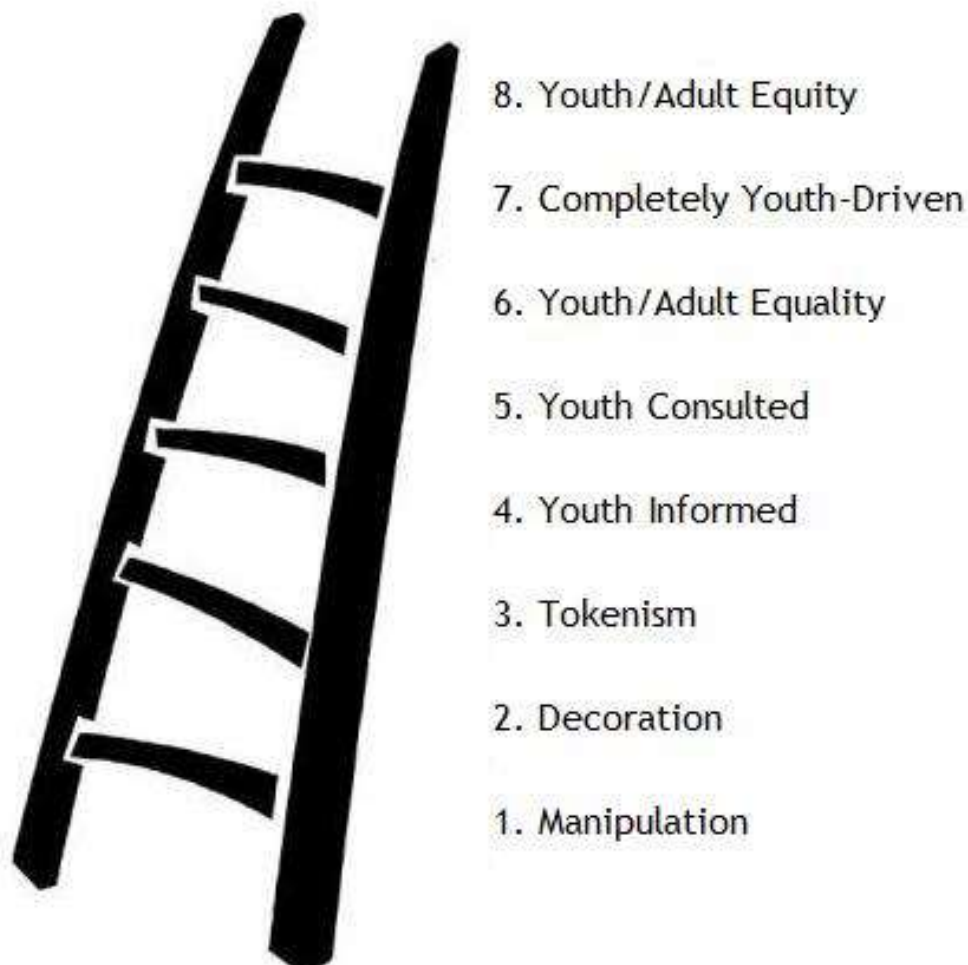
- **Participação política** – relacionada com as autoridades e governos, política pública, exercendo poder, a influência na distribuição de recursos a níveis diferentes;
- **Participação social** – relacionada com o envolvimento na vida de uma comunidade local, gerindo estruturas, coletividades e dinâmicas locais suscetíveis de promoverem processos de desenvolvimento local e social;
- **Participação cultural** – relacionada com as diferentes formas de arte e expressão (artes visuais, música, filme, dança, teatro, entre outras).

Depois avalia em cada um dos campos como é que os jovens já são envolvidos, ou ainda podem ser envolvidos, tendo por base a “Escada da Participação Juvenil” de Roger Hart. Para além de se enquadrar as mais relevantes áreas de intervenção juvenil, importa perceber a que níveis participam os jovens, o seu nível de envolvimento e responsabilidade. Ao mesmo tempo, é importante ter presente que nem todos os jovens têm as mesmas oportunidades de participação, encarando esta a partir do conceito de que a participação é “a intervenção na tomada de decisões”, sendo que boa parte dos jovens são muitas vezes meros instrumentos em projetos sobre os quais não têm qualquer poder de decisão, ou então são utilizados como mero fator decorativo.



Roger Hart, propôs uma escala que tenta retratar os diferentes níveis de participação, mas esta adaptada à realidade juvenil e que se utiliza na avaliação. Esta escala, sob a forma de escada, ilustra os diferentes graus de envolvimento de crianças e populações juvenis nos projetos, organizações ou comunidades.

Ladder of Youth Voice



Adapted by Adam Fletcher (2011) from work by Roger Hart, et al. (1994)

Roger Hart, define oito graus do envolvimento juvenil, cada um dos graus correspondente a um degrau de uma escada de mão. Hart, identificou os três primeiros, como os níveis de Não Participação:



- **O 1.º degrau corresponde aos jovens manipulados:** os jovens são convidados a participar numa determinada ação ou projeto, sem que tenham qualquer tipo de influência nas decisões e nos seus resultados. De facto, a sua presença é usada no sentido de serem atingidos outros objetivos como a vitória numa eleição de carácter local, a tentativa de estabelecer uma impressão positiva relativamente a uma determinada instituição, ou então como forma de angariar fundos para instituições que, supostamente, suportam a causa juvenil;
- **O 2.º degrau corresponde aos jovens utilizados como meros “agentes decorativos”:** os jovens surgem como o público essencial ao projeto ou ação. De qualquer forma, o seu papel é apenas presencial, sem qualquer peso significativo no capítulo das decisões. E (como acontece com qualquer decoração), são expostos em posição visível no seio de um determinado projeto ou organização, para que possam ser facilmente identificados por terceiros;
- **O 3.º degrau corresponde à atribuição a alguns jovens de determinados lugares chave com o intuito de criar a ilusão de uma real participação juvenil:** são atribuídos aos jovens alguns papéis dentro da estrutura de um determinado projeto ou organização, sem que eles tenham qualquer influência em questões decisórias. A ilusão é criada (intencional ou involuntariamente) de que os jovens participam, quando de facto eles não têm nenhum poder de decisão sobre o que eles fazem e como;
- **O 4.º degrau corresponde ao nível de envolvimento em que os jovens são convidados e informados, de modo a potenciar a sua participação em determinadas ações:** os projetos são iniciados e dirigidos por adultos, os jovens são convidados a empreender alguns papéis ou tarefas específicas no seio da estrutura orgânica do projeto, sendo que estão conscientes da sua verdadeira influência no projeto;
- **O 5.º degrau corresponde ao envolvimento em ações, nas quais os jovens são consultados e informados sobre as mesmas:** mais uma



vez, os projetos são iniciados e dirigidos por adultos, mas os jovens têm a oportunidade de aconselhar e sugerir a partir dos seus pontos de vista, influenciando as decisões do mesmo, sendo que são devidamente informados acerca das mesmas;

- **O 6.º degrau corresponde ao nível de envolvimento em que os jovens são convidados a partilhar o mesmo grau de decisão em ações iniciadas por adultos:** os adultos iniciam os projetos, mas os jovens são convidados a partilhar o poder de tomada de decisão e as responsabilidades como parceiros;
- **O 7.º degrau corresponde ao nível de envolvimento em que os jovens conduzem e iniciam os projetos ou ações:** os projetos e dinâmicas são iniciadas e dirigidas pelos jovens. Os adultos podem ser convidados a intervir como suporte às atividades, mas a continuidade e prosseguimento do projeto não depende do seu contributo;
- **O 8.º degrau corresponde ao nível de envolvimento em que jovens e adultos partilham o mesmo grau de decisão e protagonismo:** os projetos e dinâmicas são iniciadas pelos jovens que convidam os adultos a tomar parte nos processos de tomada de decisão como parceiros.

Hart, não só enquadra as situações de total ausência de envolvimento juvenil nos processos de tomada de decisão como sugere os níveis em que o jovem se assume como verdadeiro protagonista, sendo ele próprio o ator e promotor do seu próprio processo de desenvolvimento e intervenção social.

Nas medidas de melhoria das políticas de juventude locais nas áreas do emprego, formação e educação não formal, inclusão e mobilidade internacional sugeridas pelo júri, estão sobretudo as ações que vão ao encontro das problemáticas de partida do projeto. Este foi, está a ser e será um processo evolutivo e faseado, que de acordo com as solicitações e abordagens que surgirem irá naturalmente ampliando o seu raio de ação.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



DNA project

Youth Participation and
Youth Friendly Cities





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





DNA/ADN project - Youth Protagonism and Youth Friendly Cities

In this current society, the instances of power, including those that oversee Education and Youth, already recognize the Non-Formal Education as an educational vehicle for the affirmation of Youth Protagonism. It is in this field that Sociocultural Animation strategies are particularly important as emancipatory processes which enable effective participation of youth in decision-making processes to which they relate. It is in this context that the PASEC launched to two years ago the ADN project. Originally designed for the promotion of youth protagonism in schools, the project has gained size and is now in Turkey, Italy and Cape Verde, focused on the idea of creating and promoting youth-friendly cities.

One of the main problems detected was the lack of a real and effective youth policy involving young people in various stages of decision-making by the municipalities and localities where we operate. The various sectoral policies (from health to education) are sometimes disconnected and are not articulated, namely to what young people are concerned. These policies are limited to a set of intentions and empty actions and limited in time-frame wise. Young people are not involved or heard at any stage of the decision-making process. This happens in each of the areas where the project is a reality, further aggravating the other problems that we quote.

The project is born out of a need to respond to more than 1,100 young people with whom the four partner organizations (PASEC, Fuorionda, Kayseri Youth Centre and AJCR) work directly. They are victims of four problems in concrete, although correlated: we mean the scourge of young people between 14 and 19 who have left the education system and are not attending any educational cycle, in particular young people from different ethnic groups (especially Roma) as well as disabled youngsters; young people between 13 and 16 years-old, victims of child labor (this reality applied mainly to Cape



Verde); young people between 18 and 30 victims of youth unemployment; the lack habits of participation and experimentation in the dynamics of participatory democracy because of the context in which they are inserted.

The knowledge of this diagnosis in Italy, Portugal and Cape Verde is the results of the new realities we faced during the execution of the project New World Formula (formerly Action 3.2 of the European Union's Youth in Action , where we were partners).The Turkish reality was shown through collaboration between PASEC and Kayseri Youth Centre in exchange projects.

In Portugal the project reaches more than 300 young people (more than 120 gipsy youngsters and more than 40 disabled people) between 14 and 30 years-old. It takes place in the region of the Ave Valley (in the cities of Famalicão, Guimarães, Santo Tirso, Vila do Conde) in Braga and Paços Ferreira, priority areas where PASEC intervenes, especially in the context of social housing (Social Districts of Bétulas, Cal and Lameiras in Famalicão, Gondar and Mataduços in Guimarães, and the suburbs in Vila do Conde and Santo Tirso). The main problems to address have been early school leaving by the gipsy youth and others simply because they came from social housing with youth unemployment among young people with low education, or because they are disabled. In addition to these facts we have found a record of petty crimes and drug use.

In Italy, our intervention is based on the locations of Cassano, Cislago and Gorlla Maggiore (belonging to the Varese region).The project reaches at least 220 young people between 16 and 26 years, part of which dropped out of school before finishing compulsory education and the rest are victims of youth unemployment due to low skills. Early-school leaving has been mainly due to motivational issues or unsuitability to formal teaching methods, but a new reality has emerged: dropping out of school due to economic difficulties to the family.

In Cape Verde, the project reaches at least 280 adolescents and young people between 13 and 30 years-old. It takes place on Fire Island (Ilha do Fogo), in the county of Mosteiros and attempts to answer more than 50 cases of child labor against adolescents between 13 and 16 years-old who no longer



attend school. Most of these situations corresponds to young people who drop out of school to help parents by working in agriculture. In addition to this problem, it is urgent to respond to the phenomenon of youth unemployment in Mosteiros. The project tried to help 230 young people between 16 and 30 years-old that, addition to the lack of jobs, do not find answers in terms of vocational training due to lack of opportunities on Fire Island.

In Turkey, Kayseri, the project reaches at least 280 young people between 16 and 30 years-old. The main target group are more than two hundred young people between 16 and 20 years-old who have not completed compulsory education and attend Kayseri Youth Centre. More than 80 young people between 18 and 30 years-old cannot find work due to low skills, and some have serious delinquency problems.

It is common to these four contexts, the problem of lack of habits of participation and experimentation in participatory democracy dynamics.

Another of the reasons that led to the birth of ADN project is that the project meets the objectives of the proposing organizations because all of them are dedicated to the promotion of youth participation and active citizenship .Moreover all organizations are working mainly with young people. On the youth level, one of the key European policies has been supporting youth employability and inclusion of young people with fewer opportunities, key priorities of the ADN project. The scourge of youth unemployment affects more than 40% of young people (between 18 and 24 years-old) in Italy and Portugal, over 50% of young people (between 18 and 24) in the Fire Island in Cape Verde and although less severe in Turkey, is a reality that plagues two out of ten Turkish young people between 18 and 24 years-old.

With the progress of the project it was necessary to reorganize it so that today it has become of the areas of intervention of PASEC that a continuously pursues its action independently of external financing.



Innovation in the ADN/DNA Project

With the evolution of the project, the main innovation of this project is the creation of the first International Network of Youth Friendly Cities. In other words, a network of cities that involve young people in the decision-making of their youth policies, to promote a set of support actions and to support to young people (in the areas of employment, training and non-formal education, inclusion and international mobility), namely with fewer opportunities, and share their best practices in youth policies. The cities are invited take into consideration ideas for it's youth policies from its youth and thus gaining the certification of Youth Friendly City. They then become part of a web platform that disseminates their best practices, fulfilling a series of requirements that are based on the scale of the Youth Participation designed and conceived by Roger Hart. Initially we involved municipalities and localities that we have pointed out, and already have their willingness to be involved in this process. It was a gradual process and will continue after this project.

This network is based on a concrete and real ground work through dynamic employment support, training and non-formal education, inclusion and international mobility. Innovation was based on three different vectors: in some of the problems and juvenile public on which we operate; the operational and methodological device of youth participation; the individualized teaching approach focused on young people, projected on a large scale and geared towards the integration or reintegration into an active life.

So let's see: First, it brings back to light two youth groups rarely addressed: young people with disabilities and their training opportunities and employability, as well as the problem of child labor, removed from the public debate on youth social issues in Europe, but an emerging reality in Africa, namely on Island of Fogo in Cape Verde where we operate.



Second, the operational and methodological device of youth participation. We used the methodologies of non-formal education alternatives, detached from traditional practice, based on games or by simulating real situations (role-playing). It is also a fact that we use the more traditional non-formal learning but invested on method based on Clans and supported by life-review methods and group symboligy.

Third, we consider also innovative the individualized teaching approach focused on youth, projected on a large scale and geared towards the integration or reintegration into an active life. Usually, the inclusion of programs in active life, training or retraining youth are focused in technical skills training, direct referrals or focused on business needs. We designed a pedagogical approach that refocus the role of youth as social actors with rights and duties. It stems from the fact that the framework for professional and emotional skills is principle that it is possible to be happy in what you like to do, or at least that we can emotionally fulfilled at work, even if we have to reframe in and rearrange our framework of skills. In this approach we have to consider our educational plan, in which every young person, regardless of their condition (whether socioeconomically weak, disability, an ethnic group, etc.), makes their professional and personal life plan in a sustainable way, centered in short and medium term objectives, accompanied by a set of guardians and professionals who do see what they are already able, how they can improve their competence framework and where it can be monetized without putting at risk dreams and hopes in medium and long term. On the other hand, we set ambitious goals (taking into account at the time of the making of the project) and we focused this pedagogical approach in a comprehensive and integrated perspective. We do not just help to train young people for the labor market, we form future leaders, citizens, fathers and mothers, and above all "players" of an open global market and constantly changing. In our perspective this approach is innovative, not because no one has spoken about it, but because they rarely have seen be applied.



The idea of Youth Friendly Cities

The concept of Youth Friendly City is not new, but such a concept that is based on the premise of the degree of involvement of young people in youth policy decision-making process is different. We invited the municipalities to engage in this process, and we adopt a none judgmental attitude, of someone who wants to get involved to help to improve. After we established an international jury that includes, in addition to each of the national project coordinators, a local policymaker per country on the youth policy, and a representative of a Federation or National Youth Council representing somehow the youth of each country and serves as an external assessment. Finally we invite, per each of the involved countries, a Central State representative or a institution representing the youth.

Municipalities, as well as being partners in implementing the project, presented their sectoral policies for youth for the evaluation of the Jury, taking advantage of their suggestions for improvement, trying to adjust their youth policies in the various sectors, or part of the criteria, which we will lay out, which are always based in involving young people in the various policy-making process.

The course of implementation of YFC Network started with ADN Summits (international workshops of reflection on youth participation) and anchored in the remaining activities of the project and will be designed in time well beyond the end of the project.

Focusing on the issue of youth participation, it is pertinent to ask ourselves in which areas and formats do we fit youth participation. Youth Participation is so vast and multifaceted that, objectively, cannot be applied to any universal formula. Anyway, there are several framers models that identify the key areas of youth participation.



In the ADN project, the jury determined that the certification Youth Friendly City will build the basis for its evaluation in four fields of concrete youth participation:

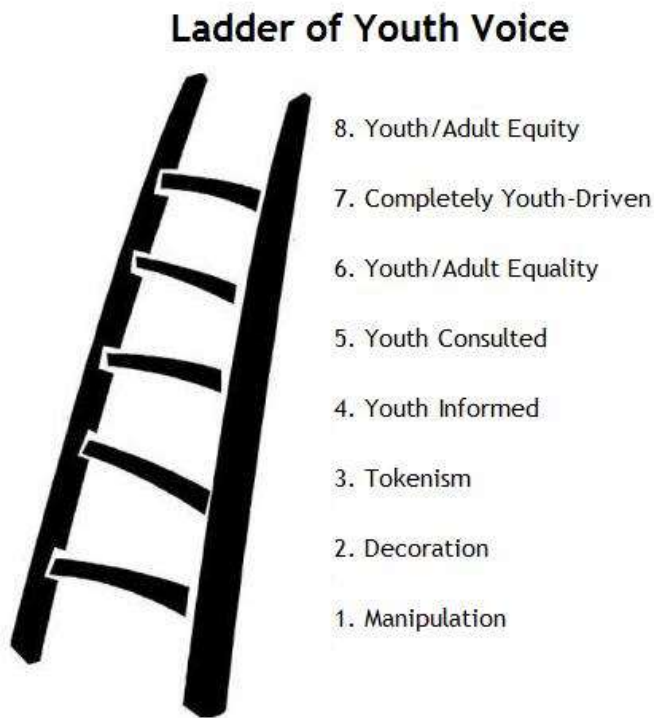
- **Economic participation** - related with employment, work in general and economic development through interventions aimed at the elimination of poverty, to build a more stable economic situation in society in a region, to other young people or groups;
- **Political participation** - related to authorities and governments, public policy, exercising power, influence in the distribution of resources at different levels;
- **Social participation** - relates to involvement in the life of a local community, managing structures, communities and dynamic locations susceptible to promote local and social development;
- **Cultural participation** - related to the different forms of art and expression (visual arts, music, film, dance, theater, etc.).

It will then evaluate in each field if young people are already involved or may still be involved based on the Ladder of Youth Participation by Roger Hart. Besides framing the most relevant areas of juvenile intervention, it is important to understand that levels participating young people, their level of involvement and responsibility. At the same time, it is important to remember that not all young people have the same opportunities for participation. We view this as the concept that participation is "intervention in decision-making", and most of young people, are often mere instruments on projects on which they have no decision-making power or are used as mere decorative factor.

Roger Hart, proposed a scale that attempts to portray the different levels of participation, but is adapted to youth and that we use in our evaluation. This scale, in the form of stairs, illustrates the varying degrees of involvement of children and youth populations in projects, organizations or communities.



Roger Hart, defines eight degrees of youth involvement, each corresponding degrees to a rung of a ladder, and the first three, Hart identified them as the levels of Non Participation:



Adapted by Adam Fletcher (2011) from work by Roger Hart, et al. (1994)

• **1st Step corresponds to manipulated young people:** young people are invited to participate in a given action or project, without having any influence on the decisions and their results. In fact, their presence is used in order to be achieve other goals such as winning a local election, trying to establish a positive impression for a particular institution or as way to

raise funds for institutions that supposedly supports youth;

- **2nd Step corresponds to young people used as mere "decorative agents":** young people emerge as the essential public to the project or action. Its role is only passive, without any significant weight in decisions. And (as with any decor), they are displayed in a visible position within a project or organization, so that they can be easily identified by third parties;
- **3rd Step corresponds to the assignment to some young people of certain key positions in order to create the illusion of a real youth participation:** are attributed to youngsters some roles within the framework of a particular project or organization, without them having any influence on decisional issues. The illusion is created (intentionally



or unintentionally) that young people participate, when in fact they have no power to decide on what they do and how;

- **4th Step is the level of involvement where young people are invited and informed in order to enhance their participation in certain actions:** the projects are initiated and run by adults, young people are invited to undertake some specific roles or tasks in within the organic structure of the project, and young people are aware of their real influence in the project;
- **The 5th rung corresponds to the involvement in actions in which young people are consulted and informed:** again, the projects are initiated and run by adults, but young people have the opportunity to advise and suggest from their points of view, influencing the decisions, and are properly informed about them;
- **The 6th rung corresponds to the level of involvement where young people are invited to share the same degree of decision on actions initiated by adults:** adults initiate projects but young people are invited to share the decision-making power and responsibilities as partners;
- **The 7th rung corresponds to the level of involvement where young people lead and initiate projects or actions:** projects and dynamics are initiated and run by young people. Adults may be asked to intervene to support the activities, but the continuity and continuation of the project does not depend on their contribution;
- **The 8th step is the level of involvement where young people and adults share the same degree of decision and leadership:** the projects and dynamics are initiated by young people who invite adults to take part in the decision-making process as partners.

Hart, not only fit the situations of total lack of youth involvement in decision-making processes as the suggested levels where young person assumes as a true protagonist, being himself the actor and promoter of its own process development and social intervention.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

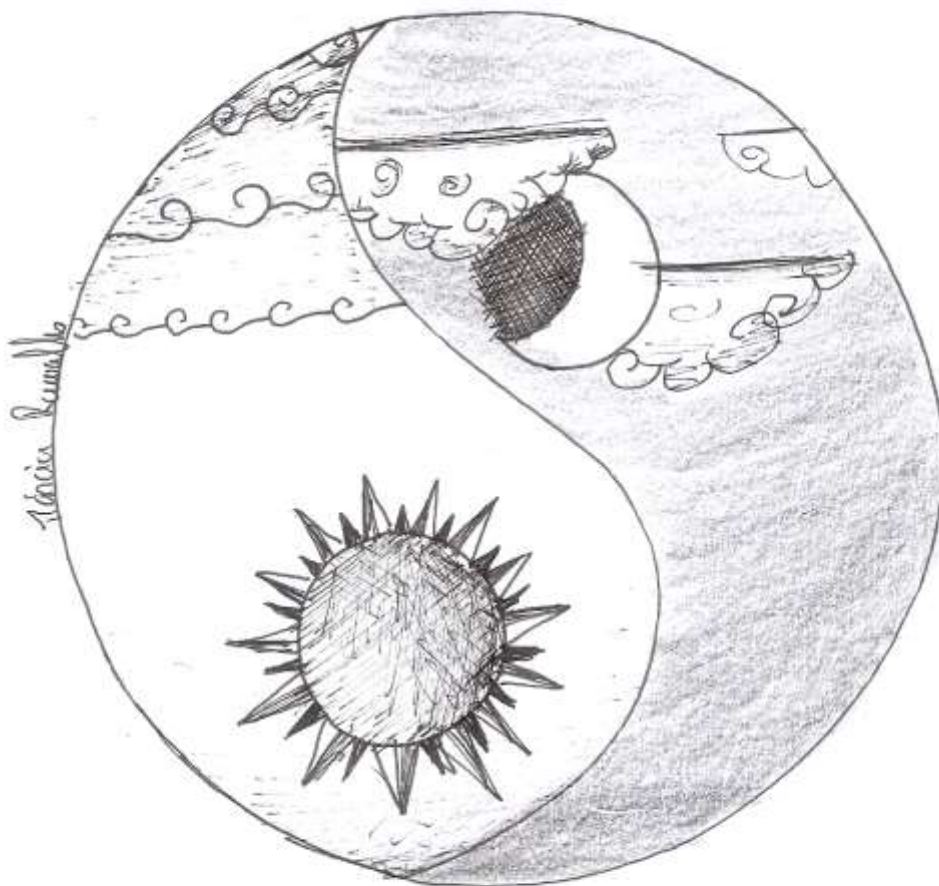


The improvement measures of local youth policies in the areas of employment, training and non - formal education, inclusion and international mobility suggested by the jury are actions that meet the project's diagnostic. This was, is and will be an evolutionary and phased process, which according to the requests and approaches that will naturally arise expanding its scope of action.



Simbologia Grupal

O Método





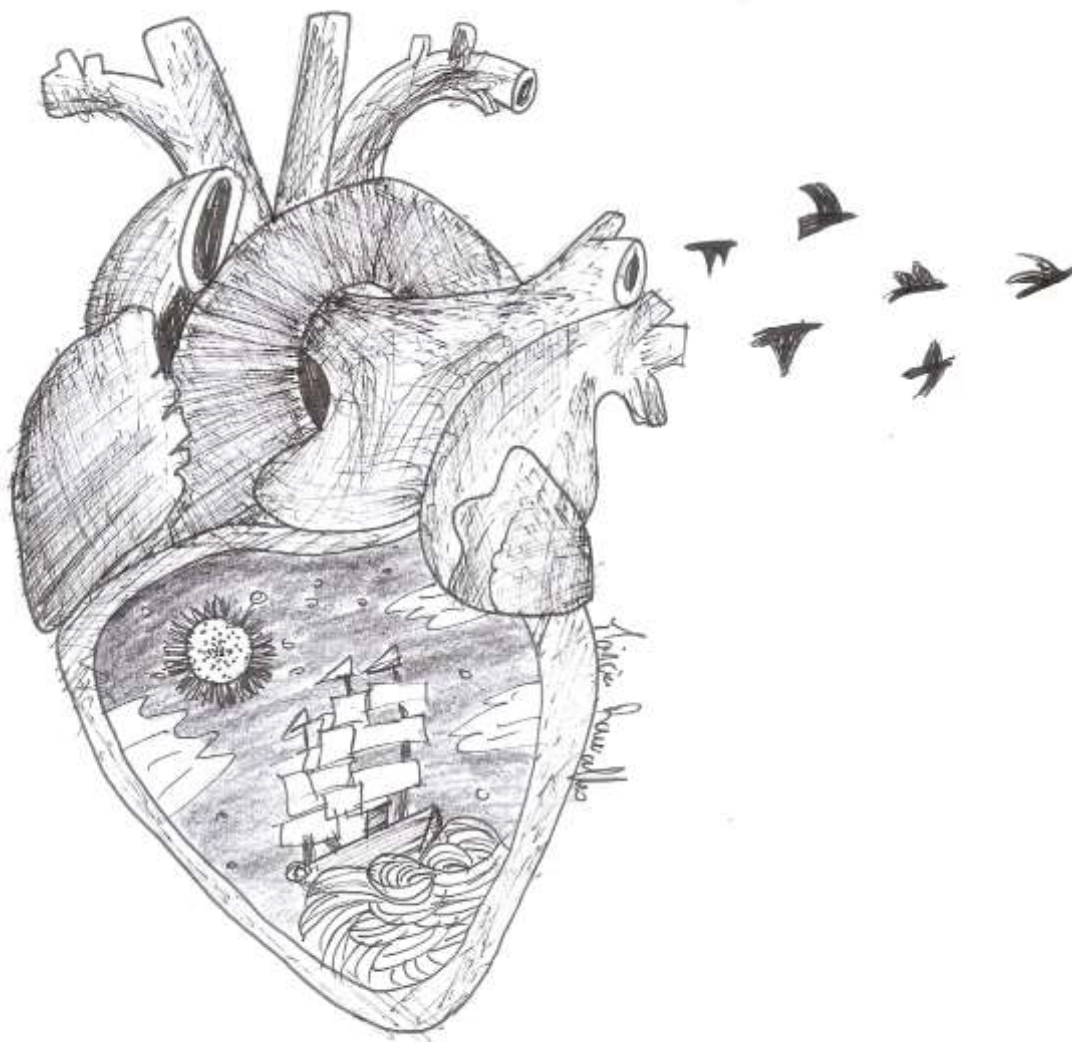
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





Os Símbolos

Os “Símbolos” estão presentes em todos os momentos e traços identitários importantes da vida de cada pessoa. O significado do nome de cada um, o objeto que simboliza um momento inesquecível, os ícones com que cada um se identifica, as recordações que imortaliza são símbolos daquilo que cada um é, do que foi e do que vai ser.



Os símbolos são um tipo de linguagem que trazem, desde os tempos imemoriais, significações ocultas à consciência. Utilizados sob a forma de pictogramas, anagramas e ícones, destinam-se a explicar o mundo e a facilitar



a orientação. Condensam ideais complexos, relações cosmológicas e ideológicas, mas também são responsáveis por sociedades secretas.

Enquanto muitos objetos do passado, cheios de simbolismo, conservam a sua identidade até aos dias de hoje, outros vão perdendo o seu significado ao longo do tempo, caindo no esquecimento. Os símbolos remontam ao início, à criação do mundo. A verdade é que estes são um meio de interpretar os antepassados e as pistas deixadas por estes.

Isto remonta ao velho ditado “Uma imagem vale mais do que mil palavras”. A grande questão é: que palavras?

E aqui tem-se uma linha de pensamento curiosa e fascinante sobre os símbolos, que indica que um símbolo pode ter diversos significados. Veja-se alguns exemplos:

- O tridente, do Deus Grego Poseidon (Deus dos Mares), interpretado sozinho, é usual introduzi-lo como um símbolo do mal, a forquilha do diabo, mas neste contexto é um símbolo de poder.
- Numa escultura de um bebé a ser amamentado pela mãe, muita gente provavelmente iria dizer que é uma imagem cristã, na verdade é uma imagem egípcia do Deus Pagão Hórus, a ser amamentado pela sua mãe Isis, séculos antes do nascimento de Cristo.
- O pentagrama, enquanto símbolo pagão, acredita-se representar a adoração ao diabo, mas a verdade é que, o pentagrama, é mais antigo do que isso. Entre os seus muitos significados, é um símbolo de Vénus, que representa a parte feminina de todas as coisas. A Deusa Divina.

Com estes exemplos consegue-se perceber a multiplicidade de conceitos que os símbolos possuem, dependendo do contexto onde se encontram e o quão importante é conseguir perceber o passado para interpretar o presente.



E agora pode-se perguntar: mas entender o passado para quê? Porque é através desta compreensão que vai ser possível escrever a história de cada um, seja pessoal ou cultural. Porque é isso que define cada pessoa.

Mas existe um problema com os símbolos que muitos historiadores provavelmente não terão a resposta: no meio de tantas interpretações e sujeções sobre os símbolos, como é que podemos estar certos daquilo que é uma distorção e daquilo que é a verdade original? Não se sabe. Apenas se sabe que é daí que nascem as crenças e provavelmente os mitos. Mitos sobre a criação e o fim do mundo, a destruição e a renovação, a guerra entre o bem e o mal e histórias de figuras divinas e heroicas.

Os símbolos são sinais ou signos, que simbolizam algo que é pensado, acreditado ou não perceptível, como por exemplo, grupos secretos ou ligações proibidas.

A Idade Média estava repleta de símbolos. Foram criados brasões, as tabernas e oficinas de artesãos eram assinalados com tabuletas e eram estes que determinavam hierarquias e selavam negócios.

Intimamente enraizado no mundo sensível, o símbolo, enquanto função operativa, permite estruturar as relações do Homem com tudo o que o rodeia numa dupla perspetiva semântica, que alia o sentido literal (sensível e material) ao sentido indireto, que, no plano de uma interpretação, apela à subjetividade.

A relação do Homem com os símbolos é comprovada já nos tempos e modos de vida da antiguidade.

Os homens das cavernas comunicavam-se através dos símbolos, sendo esta uma das únicas formas de transmitirem aos seus descendentes, o que se fazia naquele tempo, como caçar, pescar, etc. Atualmente, o Homem é capaz de relatar como viviam os seus antepassados apenas porque estes deixaram desenhos (símbolos) feitos em pedras dentro e fora das cavernas onde residiam. Vendo por esse prisma, os símbolos serão um dos quebra-cabeças mais importantes para toda a humanidade.



A Simbologia evoluiu ao longo dos séculos, sendo que para cada atividade humana, por vezes, um mesmo símbolo pode ter significados diferentes, dependendo da cultura em que está inserido. Como por exemplo, o “Pentagrama” (estrela de 5 pontas) para os cristãos (no começo do cristianismo), era considerado como a representação das cinco chagas de Jesus Cristo e também, usado para proteção contra os demónios. Já para o paganismo, mais especificamente na Wicca (religião neopagã fundamentada nos cultos da fertilidade que se originaram na Europa Antiga), acredita-se, que seja um símbolo elementar, sendo que, cada uma das cinco pontas representa os elementos da Natureza: água, terra, fogo, ar, além de um quinto elemento, o espírito. Dentro da cultura chinesa, representa os elementos terra, água, fogo, madeira e metal. Na maçonaria, por sua vez, a estrela de cinco pontas é considerada o símbolo do homem perfeito, no aspeto físico, emocional, mental, intuitivo e espiritual.

Algumas pessoas de tempos mais antigos, acreditavam que as pedras eram moradas de espíritos, enquanto o budismo confere ao reino mineral uma certa consciência.

O Homem também se relaciona com os animais de forma simbólica. Por exemplo, as sociedades tribais utilizam as figuras animais como representação de diferentes estágios e comportamentos humanos. Os animais também aparecem nos pictogramas egípcios, nos mitos gregos, nas fantasias africanas e em sacrifícios. Surgem ainda nos antigos desenhos das cavernas, estabelecendo relações entre a imagem do animal e o seu equivalente atual/real, sugerindo uma certa projeção de um acontecimento: acredita-se que os antigos alvejavam a imagem do animal em rituais para garantir, através da antecipação simbólica do evento, o sucesso da caça.

Os símbolos, presentes na consciência como equivalentes do mundo atual/real (e vice-versa), intermedeiam a relação do Homem com a natureza, ao passo que este se distancia desta para melhor observá-la.



Os Símbolos, o grupo e a identidade de cada um

É no grupo de amigos que, enquanto crianças, adolescentes ou jovens, cada um encontra o seu porto seguro, o alimento de alma que precisa, a escapatória ao mundo vulgar que teme. Mas é sobretudo quando se é adolescente que o grupo se assume como o centro, como parte incontornável do tempo de cada pessoa, das suas prioridades e espaço privilegiado de socialização e construção da personalidade.

Como forma de afirmação ou por mera necessidade, o adolescente constrói grande parte da sua identidade dentro de estruturas grupais orientadas nos mais variados sentidos. O adolescente recorre à identidade de grupo pelos mais variados fatores. Fá-lo por uma necessidade de satisfazer as suas necessidades físicas, de segurança, sociais, de afirmação do eu e de autorrealização ou de atração interpessoal, de alcançar objetivos parciais ou grandes metas na vida que o grupo possibilita. Alia-se ao grupo para seguir um líder que oferece garantias de salvaguarda de determinados valores, de satisfação de interesses ou a simples esperança em alcançá-los. Ao mesmo tempo, espera encontrar uma série de atividades programadas ou programáveis em que se possa sentir satisfeito. A partir destas situações, faz seus os objetivos do grupo com o qual se identifica. Através do grupo, dispõe de uma série de materiais e recursos que pode utilizar e conta, ao mesmo tempo, com a força e o prestígio do grupo, procurando que a sua identidade pessoal passe a afirmar-se através de uma identidade coletiva. O adolescente pode também recorrer ao grupo para realizar metas ou atividades que sozinho não consegue.

Os grupos partem, muitas vezes, de situações de amizade, sendo este o tipo de relação social que sustenta a organização grupal e lhe dá consistência.

Terry Faw, entende que o grupo «é mais importante durante a adolescência do que qualquer outro estágio do desenvolvimento» (1981: 284) e



justifica esse raciocínio com quatro pontos fundamentais, reforçando a perspectiva anteriormente adiantada.

1. O adolescente procura, durante o período da puberdade, a rutura com os laços que o ligam aos pais e à família para que possa alcançar o que deseja;
2. Os relacionamentos são uma espécie de protótipos de relações adultas maduras, sendo, assim, um vasto campo de provas para o desenvolvimento das competências sociais adultas;
3. O adolescente precisa de um confidente com quem possa falar sobre as suas experiências;
4. Embora estando numa fase de profunda mudança, o adolescente procura estabilidade e o grupo pode satisfazer essas necessidades.

Os factos sociais, assim como os atores sociais, seja qual for a sua faixa etária, não podem ser interpretados de uma forma que não tenha em conta a relação com os seus contextos simbólicos e socioculturais. Cada jovem transporta em si redes de significados que foram construídas ao longo das suas trajetórias pessoais e sociais e que consubstanciam a representação que fazem do mundo que os rodeia e da sua identidade para si e para os outros. Segundo Jorge Vala, «é precisamente a natureza das relações desenvolvidas entre os grupos que estrutura as suas representações ao mesmo tempo que elas se tornam retificadoras e antecipadoras dessas mesmas relações» (citado por Andrade, 2002: 257).

Quando um jovem forma um grupo, ele vai, em conjunto com os outros jovens, construir a partir da fonte dos seus passados, dos seus presentes e da projeção dos seus anseios, uma matriz simbólica que constituirá a cultura desse grupo. É esta cultura, fruto de choques e agregações, alianças das subculturas que cada um transporta que, a partir de um certo momento, virá a ser simultaneamente, estruturadora das relações que os une e estruturante da mesma na linha da dualidade ação/estrutura de que fala Giddens (1976: 121-122). Alguns autores designam esta cultura de «memória coletiva» que se vai



construindo, estruturando e que serve de defesa face a embates exteriores bem como de suporte às inseguranças individuais ou coletivas.

Esta cultura comum «é um conjunto de regras, das quais algumas são múltiplas, a partir das quais os elementos do grupo conhecem as possibilidades que têm de construir a sua ação de forma a superar constrangimentos que surgem à ação do grupo.» (Andrade, 2002: 258)

É um pouco dentro desta perspetiva que surgem todo o tipo de grupos de jovens ligados aos mais diversos campos de interesse. Entre eles, surgem os grupos que se encontram ligados diretamente a causas, dependentes ou não de estruturas superiores organizadas, e que, com o argumento de quererem mudar o meio envolvente, dão forma ao movimento juvenil oficial e informal potencialmente promotor de desenvolvimento local.

Um dos fatores essenciais na análise deste tipo de grupos é a liderança. Os elementos do grupo frequentemente entram em jogos de liderança para assumir o que designamos por “campos de oportunidade”. Por vezes, estão ligados a perfis de maior “autorização para a ação”, tornando-se “empreendedores sociais”, estrategas.

«Cada elemento é o centro, é o sujeito ator de onde partem e para onde convergem todos os processos organizacionais, autor e (re)produtor do seu próprio papel no decurso da ação. Esta é a teoria do ator estratégico (Crozier e Friedberg, 1997) que se consubstancia nesta realidade. É ele que é simultaneamente sujeito individual e coletivo, reunindo em cada instante as alianças, os jogos de interesses individuais e coletivos e as estratégias. Ele, enquanto o todo, cria organização nas interações e ela ganha visibilidade através dela» (Andrade, 2002: 255).

Segundo a mesma autora, há conceitos a ter em conta nesta abordagem. «Por um lado, a heterogeneidade implícita ao grupo que comporta representações e culturas ou subculturas pessoais e organizacionais diferentes e que consubstanciam um jogo de forças e de dominância no interior do grupo.



Por outro, a homogeneidade tecida no interior do mesmo grupo, por construção de uma subcultura organizacional, permite a projeção de uma imagem – figura representacional – para fora e de dominância do grupo exteriormente.» (idem)

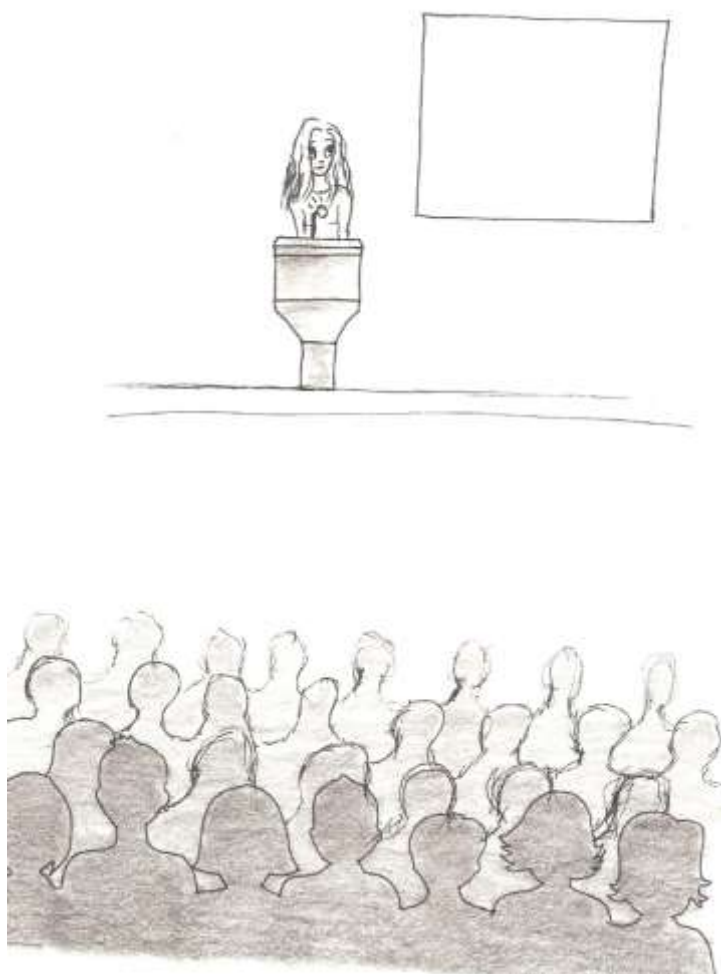
É neste jogo de identidades pessoais, do coletivo, do grupo e do contexto social onde atuam, e que constitui uma realidade tão complexa como a própria fase de adolescência, que residem os grandes constrangimentos mas também a força endógena impulsionadora de um grupo de jovens.

É dentro deste contexto que surge o Método de Simbologia Grupal como estratégia de formação e ação para grupos juvenis.



Simbologia Grupal: um método inovador

A Simbologia vista como um método de formação e ação grupal pode ser encarada em inúmeras perspetivas, assimilada de acordo com o contexto em questão ou até mesmo olhada apenas como um erro.



A visão que a seguir se partilha, não passa disso mesmo, uma visão, uma proposta de trabalho com base nas experiências e trabalho de campo. Como todas as propostas de trabalho, tem potencialidades e debilidades inerentes ao próprio contexto em que possa vir a ser aplicada.

A Simbologia Grupal investe claramente em dinâmicas de grupo e técnicas de introspeção, partindo dos métodos participativos e ativos próprios da Pedagogia Participativa.

A Simbologia Grupal deve ser entendida como um processo que se prolonga no tempo, enquanto método orientado, focalizado e adaptado ao grupo. Visa promover três vetores fundamentais da vida em grupo:

- **A promoção de lideranças democráticas;**



- A materialização de uma **organização grupal** com uma real distribuição de papéis por todos os elementos constituintes;
- As **tomadas de decisão**.

A Simbologia Grupal é um processo grupal, mas assume de forma clara uma dimensão individual de autodescoberta e investigação. O indivíduo não acompanha um processo, ele constrói o seu próprio processo, integrado no processo grupal. Procura perceber o seu potencial, as suas características inatas e adquiridas partindo da sua história de vida e das experiências que mais o marcaram.

Não tendo um esquema definitivo, o método de Simbologia Grupal é já em si flexível e dinâmico, adaptando-se às exigências e potencialidades do grupo alvo, sempre alicerçado nos valores da liberdade, solidariedade, democracia, procurando cimentar o compromisso do indivíduo com o seu grupo.



Simbologia Grupal: os momentos do Método

Partindo do modelo de animação promotor do protagonismo juvenil preconizado pela PASEC, situa-se a implementação do método de Simbologia Grupal em quatro momentos diferentes. Na elaboração desta proposta teve-se em conta algumas premissas que se consideram essenciais:

- Que fosse um modelo simples, capaz de ser entendido e analisado por qualquer Animador, independentemente da sua formação de base ou académica;
- Que o modelo de intervenção fosse flexível, capaz de se enquadrar nos mais diversos contextos, mas sem perder a sua raiz identitária (partir das potencialidades dos sujeitos, enquanto indivíduos e enquanto grupo);
- Que não tivesse uma escala de tempo definida, respeitando o ritmo do grupo em questão, tendo por base processos participados e democraticamente orientados;
- Que colocasse no centro os elementos do grupo como atores construtores do seu próprio processo de produção e construção de saber;
- Que se baseasse nas características particulares e únicas de cada grupo privilegiando três vetores fundamentais:
 - a) Construção da identidade do grupo;
 - b) Coesão grupal;
 - c) Processo de tomadas de decisão grupal orientado para a ação.
- Que privilegiasse as vivências e experiências dos elementos da equipa.



Primeiro Momento – Abordagem centrada no contexto

Os processos de interação grupal têm por base as relações que se estabelecem no seio do grupo. São elas que condicionam, potenciam e redimensionam a participação e a ação de um grupo.

Sendo estas bases relacionais o principal sustentáculo da estrutura grupal, mais do que compreendê-las e aceitá-las, o Animador deve fazer parte delas. Ele não só está com o grupo, como é parte integrante do mesmo.

Nesta primeira fase – **abordagem centrada no contexto** – o Animador procura enquadrar-se e integrar-se na estrutura grupal, respeitando o percurso da própria equipa, sem estabelecer condições ou pré-requisitos.

Mas há um problema: *Como fazê-lo?*

Para esta fase não há receitas, técnicas milagrosas. Propõe-se, antes, uma atitude de predisposição por parte do “Animador pessoa” para estar, ouvir, tentar aprender o que o grupo tem para dar, “sendo mais um no seio do todo”.

O Animador não espera pelo grupo, antecipa-se a este, vai ao seu encontro, procura perceber a “vida em grupo” em todas as suas dimensões. Ele faz uma abordagem centrada no contexto, nas suas especificidades, assumindo uma atitude de Observador Participante.

É importante que o Animador perceba como é determinante esta fase. Sem bases sólidas do ponto de vista relacional, as concretizações futuras serão, no mínimo, obtusas. Não há uma escala de tempo que se possa determinar para esta fase, existem, antes, ritmos que o próprio grupo gere de forma natural e que o Animador absorve e assimila como seus.

Com uma base relacional consolidada, tendo por base o percurso do grupo, o Animador começa a situar a sua área de influência, tendo agora dados para proceder ao seu primeiro diagnóstico e assim evoluir da função de *Observador* para *Ator*.



Esta função de *Ator* deve ser entendida pelo Animador como o momento em que o grupo o reconhece como um membro do próprio grupo, atribuindo-lhe um papel. É o grupo, os seus elementos, quem validam e reconhecem o Animador como parte do contexto e lhe dão a oportunidade de poder intervir perante o mesmo, nunca o contrário.

Nesta fase, o Animador dá particular incidência ao aprofundamento das relações com as lideranças naturais da estrutura grupal, por serem estes os primeiros protagonistas das redes de comunicação interna do grupo. Num processo de abertura do grupo ao exterior, os líderes são os principais facilitadores de uma dinâmica de abertura e expansão do contexto endógeno em relação ao contexto exógeno.

Numa etapa mais avançada, embora ainda inserida neste primeiro momento, o Animador procurará que o grupo, a partir de um processo auto reflexivo, alimente e aprofunde a sua matriz identitária, de modo a potenciar futuros planos de ação.



Segundo Momento – A Reflexão Simbólica no processo de tomada de decisão

Integrado no seio da estrutura grupal, o Animador procura agora que o grupo expanda o seu campo de ação e desenvolva hábitos de reflexão e intervenção conscientes recorrendo a elementos simbólicos.

O Animador procurará desencadear um processo de reflexão simbólica interna que visa reforçar a identidade do grupo, melhorar os canais de comunicação internos, intensificar as relações e desenvolver a organização grupal.

Entre outros momentos que, de forma natural, possam surgir, o Animador propõe três momentos:

- **Momentos de introspeção particular** ou em grupo que permitam a cada um perceber em que símbolos se reconhece. Os símbolos podem ser cores, animais, elementos naturais, astros, ícones. Não importa o alinhamento do símbolo, importa que cada um se consiga rever nas qualidades, defeitos e características do símbolo que identifica como sendo o que mais se aproxima da sua personalidade.

Este tipo de momentos incluem um diagnóstico prévio por parte de cada elemento do grupo (com ou sem suporte do animador) partindo de investigações pessoais, conversas com pessoas com quem se identifica, leituras variadas, visionamento de filmes, etc. Cada um deve procurar perceber o símbolo que mais o define aprofundando-o e refletindo-o através de suportes sólidos, com base num processo de investigação coerente e autêntico. Esta investigação, nesta fase, não deve incluir elementos do grupo.

Depois deste processo inicial o Animador alimentará a procura do símbolo com momentos de introspeção recorrendo a técnicas como o Deserto (reflexão pessoal a partir de perguntas chave ou guião pré determinado em



local adequado, de preferência em meio natural apelativo e silencioso), a Meditação com o suporte de melodias apropriadas, Jogos de Orientação que possam ser executados solitariamente, entre outros.

De acrescentar que neste, como em todos os outros momentos, não existe uma escala temporal predefinida. O ritmo de cada um deve ser respeitado.

- **Momento de Recolhimento Grupal**, em que cada um, consciente da sua orientação simbólica pessoal, partilha com o grupo a sua opção, as motivações e justificações da mesma.

Neste momento, recorrendo a dinâmicas de grupo orientadas pelo Animador, cada um partilha todo o caminho que percorreu até escolher o símbolo, as dúvidas que sentiu, as várias fases por que passou, os sentimentos por detrás da escolha. Ver-se-á entretanto confrontado com a opinião dos restantes elementos do grupo, as concordâncias e discordâncias face à sua escolha.

- **Momento de Interpretação Simbólica** é uma fase que passa sobretudo pelo trabalho de esclarecimento do Animador perante os elementos do grupo acerca de cada um dos símbolos propostos. Ele procurará todos os tipos de suporte que lhe permitam ter uma visão mais global aprofundada do símbolo que cada um escolheu, a qual partilhará com o grupo dando a cada um, uma perspetiva “menos apaixonada” sobre as opções simbólicas que tomaram.

Este momento visa estabelecer um equilíbrio entre a visão “sentida” e as características reais do símbolo em questão, para que a perspetiva que cada um assume em relação ao símbolo escolhido seja a mais harmoniosa possível, de acordo com as características da personalidade de cada um.

Sugere-se que estes dois últimos momentos sejam realizados em contexto externo ao ambiente natural do grupo, sobretudo através de atividades como acampamentos, acantonamentos ou campos de formação



(apenas com elementos do grupo). É importante que estes sejam momentos de comunhão íntima do grupo, preservando-o ao máximo face às influências exteriores.

Estes três momentos propostos podem ser complementados por outros, mas eles servem sobretudo para que cada um, no seio do grupo, tome consciência do seu processo de tomada de decisão pessoal e de que forma o grupo pode ter influência neste processo. Mais do que um processo de construção de identidade pessoal e grupal, este é um processo que visa clarificar as potencialidades, debilidades, dons pessoais e de que forma é que estes se podem ver refletidos na ação real do dia-a-dia, fortalecendo e aclarando o papel social de cada um.

Um aspeto relevante a ter em conta é o facto de alguns dos elementos do grupo poderem não acompanhar este processo. Tendo em conta que este é um processo reflexivo livre e sem ritmos predefinidos, devem ser respeitados todos os elementos do grupo que, por um motivo ou por outro, não aderem ao processo ou se limitam a uma observação participante.

Durante esta fase o grupo continua a trabalhar e aprofundar a sua dimensão simbólica global traduzida no nome do grupo, regras internas, organização estrutural, bandeira, música, entre outras. A Simbologia não se limita à vivência simbólica de cada um dos seus elementos.

É fundamental ter presente que o processo de aprendizagem e maturação do grupo na tomada de consciência em relação às suas próprias potencialidades e qualidades é natural, devendo ser genuíno e validado pelos próprios elementos da equipa.

Sendo assim, deixando o grupo partir dos seus próprios interesses, o Animador deve levar os elementos do grupo a proporem o seu próprio plano de ação com base em todas as reflexões simbólicas elaboradas. Neste sentido, ele tem em conta duas premissas essenciais colocadas sob a forma de questões:



a) O plano de ação proposto valoriza o papel particular de cada indivíduo, tendo em conta o contributo que um determinado elemento pode e pretende dar para a ação no concreto?

b) Respeita, no essencial, as decisões do grupo por muito estranhas e desenquadradas que possam ser?

O Animador tem presente que o seu objetivo último, nesta fase, é deixar que sejam os próprios elementos do grupo a perceber o alcance das suas potencialidades, decisões e ações, sejam elas atuações individuais ou em equipa.

Assim, o grupo dá corpo à sua identidade propondo o seu plano de ação.



Terceiro Momento – O Caminho Simbólico

O Caminho Simbólico, mais que um momento, personifica a “junção metamórfica” de todos os outros momentos anteriores com base no plano de ação traçado pelo grupo. O Caminho Simbólico é tudo e nada, é o que o grupo quiser, o que o grupo fizer dele.

Quando o grupo já se encontra em processo de maturação e afirmação da sua identidade, a Simbologia Grupal e os instrumentos reflexivos gerados a partir desta, são apenas parte do alimento de regeneração permanente da motivação de estar e viver em grupo. A escolha dos temas, instrumentos e dinâmicas que alimentam essa reflexão são nesta fase uma responsabilidade partilhada por todos.

Seguem-se alguns jogos e dinâmicas desenhadas a pensar nas várias fases de implementação do método de Simbologia Grupal que podem ser ajustados de acordo com as necessidades do grupo alvo. As dinâmicas foram desenhadas de modo a serem passíveis de ser implementadas tanto com grupos de crianças, como com adolescentes ou jovens.

Algumas são mais ajustadas a faixas etárias infantis, outras a juvenis. De qualquer forma dependerá sempre da forma e abordagem que o grupo e o animador decidirem seguir.



SIMBOLOGIA GRUPAL

AR LIVRE E AVENTURA





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





1. O Prédio do Homem Aranha

N.º de participantes: 6 ou + (3 elementos por equipa).

Idades: + 8 anos.

Objetivos: Avançar até ao topo do prédio. Vence a equipa que primeiro atingir o último andar do Edifício.

Recursos: 1 Dado gigante; dezenas de discos (feito da forma, formato e no material que entenderem); um edifício horizontal sobreposto no chão que funcionará como tabuleiro de jogo (este pode ser construído ou desenhado com o que quiserem sendo necessário ter em conta os pontos anteriormente referidos).

Construção e Procedimento: Deve ser desenhado, pintado ou construído um edifício em forma horizontal com pelo menos 8 andares, sendo que por cada andar devem existir pelo menos 3 janelas (que servirão de casas através das quais os jogadores tentarão ascender ao topo na personagem de Homem Aranha).

O Animador marcará entretanto algumas janelas: 3, pelo menos, com efeito de partida, casas que os jogadores obrigatoriamente não poderão pisar e terão de contornar; 5, ou mais, com um ponto de interrogação (o animador deve preparar várias perguntas ou charadas sobre o Homem Aranha), onde, para poderem avançar, os jogadores terão de responder corretamente ao questionário que lhes for feito.

Podem jogar duas ou mais equipas com pelo menos 3 elementos, quantas mais equipas forem, mais andares e janelas deve ter o Edifício para permitir que todas as equipas se enfrentem sem que para isso o jogo se torne inviável.



Não é aconselhável que sejam mais que 4 equipas, pois tal facto, tornaria o jogo demasiado complicado e pouco perceptível.

É lançado um dado gigante para determinar a equipa que iniciará em primeiro, em segundo, em terceiro, etc. A equipa, entretanto, escolhe o elemento que irá ser o homem Aranha e prepara-se para começar o jogo.

Cada equipa poderá avançar uma casa por volta. Poderá seguir qualquer sentido, para a direita, para a esquerda, para cima ou para baixo de acordo com os obstáculos que encontrarem.

Para além de enfrentarem as casas (janelas) com perguntas ou proibidas, a partir da 2.^a volta as equipas poderão comprar casas através de discos que servem como créditos (poderão comprar no máximo 5 casas). Nessas casas só a equipa proprietária poderá passar. Na impossibilidade de poder avançar de andar devido a uma casa comprada por outra equipa, as equipas podem negociar cedendo um crédito a outra equipa. No caso de não terem mais créditos que possam ceder e na impossibilidade de avançar, a equipa que estiver nessa situação é eliminada.

Cada equipa possui 5 discos (feitos da forma que entenderem) que contam como créditos de compra de casas ou de cedência de passagem nas casas de outras equipas.

Sempre que decidirem avançar através de uma casa de pergunta e não souberem responder à questão, a equipa fica uma volta sem jogar.

A estratégia a utilizar é determinada em equipa e não por um elemento isoladamente. O Animador deve penalizar as equipas que não cumprirem esta regra: com a perda de créditos, uma volta sem jogar ou a eliminação prematura se esse for o caso.

Desenvolvimento: Este é um jogo de equipa sem um tempo determinado, as estratégias que as equipas determinarem, a sua perspicácia serão o fator



decisivo. Atenção ao conjunto de perguntas e charadas preparado pelo animador estas devem ter em conta o grupo.

Sugestões: O Edifício não tem que obrigatoriamente ser retangular ou quadrangular. As variantes do jogo estão, em muito, dependentes do desenho do próprio edifício. O mesmo jogo pode ser feito várias vezes só que com edifícios diferentes (com perguntas e charadas diferentes se entenderem), que permitam às equipas utilizar novas estratégias.



2. A Ilha do Tesouro

N.º de participantes: 6 a 10 (divididos em 2 equipas).

Idades: + 6 anos.

Objetivos: Devem contornar toda a ilha na sua embarcação (cadeiras), recolhendo a meio do percurso o tesouro que procuram. Vence a equipa que primeiro terminar o percurso em torno da ilha com o respetivo tesouro recolhido.

Recursos: Desperdícios para construção da Ilha do Tesouro; outros materiais de desgaste; cadeiras.

Construção e procedimento: Juntamente com as equipas o Animador propõe a construção de uma ilha com todo o tipo de materiais. A ilha deve ser suficientemente grande, de modo a ter pelo menos um perímetro de 10 metros (o ideal será entre os 15 a 20 metros). Podem construir a ilha do modo que entenderem: darem-lhe um nome, criar lugares especiais, resumindo, a imaginação é o limite.

Depois da construção da ilha, a definir o perímetro, desenharão uma linha delimitadora por onde circularão as embarcações. Será semelhante a uma estrada à volta da ilha com espaço para circular apenas uma cadeira (embarcação). Por outras palavras espaço entre as duas linha que limitam a estrada marítima à volta da ilha deverá ser do tamanho de uma das cadeiras que servirá de embarcação.

Entretanto devem criar um ponto de partida que será também o ponto de chegada já que o percurso é em torno de toda a ilha. A meio desse percurso são colocados dois tesouros, um por cada equipa. O tesouro pode ser o que



entenderem: uma tocha que simboliza o bastão do poder, uma pequena arca com pedras e conchas, enfim, façam uso da imaginação.

Chegamos então ao jogo propriamente dito. A equipa pode ter 3 a 5 participantes, a cada um destes elementos corresponde uma cadeira. As duas equipas colocam-se na linha de partida, uma fará o percurso da esquerda para a direita, a outra da direita para a esquerda. A meio do percurso devem recolher o seu tesouro e deslocarem-se em direção à meta.

Para avançarem no percurso, os elementos devem passar as cadeiras entre si, não podendo tocar no chão nem sair dos limites do percurso à volta da ilha. A solidariedade entre os elementos da equipa é um elemento chave para o sucesso.

Naturalmente que, as duas equipas irão encontrar-se, a confusão irá instalar-se já que o percurso não permite ultrapassagens. As duas equipas devem negociar e descobrir por elas mesmas que, partilhando as cadeiras de ambas as equipas, a solução de chegar ao fim do percurso torna-se fácil. Basta trocar de uma embarcação imaginária para a outra. Nesta fase do jogo o Animador não deve interferir, apenas lembrar que a equipa deve utilizar a sua capacidade negocial para resolver o problema. Naturalmente as equipas chegarão a um entendimento, vencerá a equipa que primeiro chegar à meta com o respetivo tesouro.

Desenvolvimento: A capacidade de negociação e solidariedade entre a própria equipa e equipas é a chave para o desenrolar positivo do jogo. O Animador é antes de tudo o mediador do processo.

Sugestões: O percurso numa segunda fase do jogo poderá ser feito por uma equipa de cada vez, contado como resultado o tempo que cada uma necessitou.



3. Bowling temático

N.º de participantes: + 4 (2 ou + equipas com, pelo menos, 2 elementos).

Idades: + 6 anos.

Objetivos: As equipas devem tentar derrubar o maior número possível de pinos, respondendo às questões e executando as tarefas que surgem no seu interior, conquistando a pontuação inerente a cada pergunta ou tarefa.

Recursos: Garrafas plásticas de litro e meio vazias e uniformes; 1 bola do tamanho de uma bola de ténis; material de desgaste.

Construção e procedimento: Existem duas ou mais equipas com pelo menos dois elementos.

Este jogo serve para trabalhar qualquer tema que o grupo pretenda e parte de um processo de investigação obrigatório que leve à produção de um conjunto de questões e tarefas relacionadas com esse mesmo tema. As questões e temas são entretanto redigidas em pequenos cartões que são posteriormente enrolados. A cada uma dessas perguntas ou tarefas é atribuída uma pontuação de acordo com o seu grau de dificuldade.

Devem ser utilizadas garrafas plásticas de litro e meio, uniformes, para fazer de pinos. As garrafas devem estar vazias e podem ser redecoradas da forma que entenderem com todo o tipo de materiais e técnicas.

Os cartões com as perguntas e tarefas são colocados dentro das garrafas e o jogo pode então começar. Atenção, o número de garrafas deve ser o suficiente de modo a permitir fazer o maior número possível de rondas.



A bola não deve ser maior que uma bola de ténis, de modo a ser mais difícil acertar nos pinos. Sempre que uma equipa não souber responder a uma pergunta ou executar uma tarefa, ela volta para dentro do pino e este é novamente recolocado em jogo. Ganha a equipa que mais pontuar.

Desenvolvimento: Os pinos devem ficar suficientemente afastados uns dos outros para dificultar as tentativas de acerto. A pista também pode ser construída pelas equipas de modo a envolvê-las mais no processo.

Sugestões: Pode-se trabalhar diversas temáticas.



4. Ataque à Fortaleza

N.º de participantes: + 15 (3 ou + equipas com, pelo menos, 5 participantes).

Idades: + 10 anos.

Recursos: Pistolas de água (uma por participante); corda ou fio; baldes de água; um cronómetro; uma sineta.

Objetivos: Várias equipas tentam invadir uma fortaleza natural e retirar o maior número de dísticos da equipa que defende a fortaleza. Uma vez angariados os dísticos, as equipas invasoras podem-nos retirar entre si. Vence a equipa que colecionar mais dísticos. As armas são pistolas de água.

Construção e procedimento: Deve ser escolhido um edifício, de preferência abandonado com muitas entradas e saídas. A primeira tarefa a levar a cabo é a verificação dos perímetros de segurança e a fiabilidade de toda a estrutura do edifício de modo a não acontecerem situações anómalas. A segurança do local é vital à realização da atividade.

As pistolas de água serão as armas utilizadas. Para as reabastecer serão criados vários postos dentro do edifício. Serão então aí colocados baldes com água. Os postos devem ser escondidos em locais de acesso mais ou menos difícil.

Cada equipa constituir-se-á como um pelotão identificado com uma cor própria. Todos os elementos dessa equipa devem ser facilmente identificados através de algo que os distinga: um lenço, uma t-shirt, uma tira ou uma fita com a cor da equipa.



Dentro da fortaleza está uma equipa que desempenha uma função diferente de todas as outras, é a equipa que para além de guardar a fortaleza, possui os dísticos que todos pretendem.

As equipas preparam-se, definem a estratégia e o jogo começa. Sempre que um elemento da equipa que defende é atingido deve entregar um dístico. Quando as equipas que atacam a fortaleza se apercebem que as outras equipas atacantes também possuem dísticos, o mesmo princípio aplica-se. Se um dos seus elementos atingidos possuir um dístico, deve entregar um ao elemento que o atingiu. Como estratégia a equipa pode concentrar os dísticos num elemento, ou distribuí-los entre os elementos de equipa ou mesmo escondê-los num local estratégico da fortaleza.

Quando a equipa que defende já perdeu todos os dísticos, é soado o alarme. A partir daí, as equipas têm apenas 15 minutos para se defrontarem e tentarem agregar o maior número possível de dísticos. Nessa altura, a equipa que defende assume a postura de intrusa, infiltra-se nas instalações do edifício tentando atrapalhar a ação das demais equipas. Vence a equipa com mais dísticos.

Para elaborar os dísticos podem usar corda ou fio cortado em tiras de modo a facilitar a sua utilização. Não existe um número de dísticos pré-determinados, dependendo do tempo que querem que o jogo dure, devem fazer mais ou menos dísticos.

Desenvolvimento: Quanto maior número de equipas existir, maior deve ser o edifício utilizado. Os Animadores devem, normalmente, integrar a equipa defensora. A camuflagem e música de fundo podem ser mais dois elementos a juntar ao desenvolvimento do jogo de modo a dar-lhe mais emotividade e adrenalina.



***Sugestões:** As variantes passam sobretudo pelos locais escolhidos. Este é um jogo que se pode repetir inúmeras vezes, mas em edifícios diferentes. Poder-se-á entretanto introduzir uma variante que passa por substituir os dísticos por um troféu ou tesouro, mas corre-se o risco de o jogo durar pouco tempo.*



5. Confronto de Civilizações

N.º de participantes: + 18 (3 equipas com 6 ou + participantes).

Idades: + 12 anos.

Recursos: Tecido azul, vermelho e branco; materiais de desgaste; cronómetro; folhas de papel a simular papiro (onde são redigidas as tarefas).

Objetivo: 3 civilizações completamente opostas enfrentam-se num jogo onde a negociação é o mais importante. Neste jogo vence a equipa que melhor corresponder às tarefas e negociações que lhes vão ser propostas. Uma equipa de Animadores Externos será a equipa de avaliação.

Construção e procedimento: Existem 3 civilizações completamente distintas. A cada uma destas civilizações corresponderá uma equipa, um Animador interno e uma cor. Um dos animadores da Equipa de Avaliação entrega um papiro a cada grupo com a sua primeira tarefa (terão para a primeira tarefa uma hora): constituir-se como uma civilização, correspondendo às características que lhes foram fornecidas.

- **Civilização Azul:** Povo muito religioso, conservador e defensor da moral. Adoram o seu Deus, representado no infinito Cosmos Celeste a quem chamam *Infinitem*. Evitam o toque, não tocam, nem se deixam tocar. Não falam com estranhos, só em situações limite. Escondem-se, são extremamente temerosos e andam sempre tapados, da cabeça aos pés.
- **Civilização Vermelha:** Povo muito emotivo. Adoram fazer amigos, são extremamente extravagantes e afetivos. Cumprimentam-se constantemente e tentam sempre ser conciliadores. Acreditam que cada



um é dono do seu próprio destino. São muito comunicativos e adoram música.

- **Civilização Branca:** Povo muito conflituoso. Extremamente agressivo, tentam sempre impor a suas ideias. São uma Civilização politeísta, acreditam em três deuses: *Armagedon*, o Deus da Guerra, *Luxus*, a Deusa da Ambição e *Othos*, o Deus da Sabedoria. Consideram que a Humanidade deve ser una. Partindo deste princípio tentam levar aos outros a «Suprema Ideia Universal», que *Armagedon*, *Luxus* e *Othos* representam: «uma civilização perfeita, ambiciosa, que domina os elementos e busca a sabedoria». Quando não conseguem levar avante as suas ideias, são manipuladores, mentirosos e impositores. Gostam do poder e, entre eles, entram muitas vezes em conflito.

Cada grupo tentará recriar a sua própria Civilização desde os costumes e comportamentos anteriormente referidos, dar-lhe um nome, tratar da indumentária e aspetos que considere relevantes. Quando estiverem a tratar da indumentária, devem ter em conta a cor da Civilização.

Depois de uma hora de preparação, sendo que cada Civilização não conhece as características da outra, a primeira tarefa atribuída pela Equipa de Avaliação é a seguinte:

- Durante 10 minutos as 3 civilizações tentar-se-ão relacionar de acordo com os comportamentos e características identitárias de cada uma.

Terminam os 10 minutos e os grupos regressam à sua intimidade com uma segunda tarefa:

- Conversarem e debaterem a dificuldade de pôr em prática os comportamentos que estão associados à sua Civilização, sobretudo na relação com as outras. Entretanto devem preparar uma proposta para a formação de uma Confederação que una as três Civilizações: o tipo de organização, as suas funções, o nome, entre outros elementos que



considerem relevantes. Para a primeira parte da tarefa têm 15 minutos, para a segunda outros 15 minutos.

As Civilizações voltam-se a encontrar e novamente têm 10 minutos para tentarem chegar a acordo com as outras Civilizações. Ao fim do tempo regulamentar, praticamente será impossível que as três cheguem a acordo. Nesta fase do jogo, o Animador dá por terminado o tempo e pede aos grupos que voltem à sua intimidade e reflitam novamente sobre a possível solução a desencadear. Para tal têm dez minutos.

De volta ao Plenário, o Animador surpreende-os com a tarefa final:



- É-lhes imposta a organização de uma Confederação, a CCP, a Confederação das Civilizações Perdidas. O único problema é o seguinte: só existem quatro lugares para três Civilizações. As três civilizações terão que, obrigatoriamente, em 15 minutos, chegar acordo quanto aos elementos que irão representar as Civilizações na CCP,

qual a Civilização mais representativa e o poder de voto de cada uma. As equipas devem estabelecer uma fórmula que satisfaça as três.

A confusão poderá instalar-se, os Animadores Externos devem mediar. No final, cada Animador Externo atribui um máximo de 10 pontos a cada



equipa. Vence a equipa com maior pontuação. Fica aqui, aquela que é, a solução ideal para a tarefa final:

- Cada Civilização tem direito a um elemento representante na CCP. Entretanto, cada Civilização tem direito a mais um representante, de três em três anos. Ou seja, o quarto elemento da CCP é rotativo, um ano por Civilização. Em termos de votação, o quarto elemento será sempre um elemento conselheiro sem poder de voto, ou seja, o número de votos somados serão sempre três.

Desenvolvimento: Neste jogo o importante não é a pontuação final, mas sobretudo, todo o processo de reflexão e de desenvolvimento das competências de gestão grupal.

Sugestões: Se entenderem pertinente, o Animador pode introduzir novas tarefas ou anular outras que entenda menos pertinente de acordo com os objetivos que pretende desenvolver com o jogo.



6. Guerra dos Mundos

N.º de participantes: + 10 (2 ou 3 equipas com, pelo menos, 5 participantes).

Idades: + 10 anos.

Objetivos: Alguns esquadrões chegaram a um universo desconhecido mas habitado. Cada equipa tem como missão recolher o maior número de artefactos e dados possíveis sobre o novo planeta que descobriram.

Recursos: Caderno que servirá de Diário de Esquadrão; material de escrita; sacos para recolha de elementos naturais e artefactos.

Construção e procedimento: Este jogo deve ser feito numa área natural com um vasto território. Esse território é dividido pelo número de equipas em jogo. Cada parcela de terreno deve ser independente da outra de modo a que as equipas não estabeleçam contacto umas com as outras.

Cada esquadrão aterrou num planeta habitado desconhecido e têm como missão recolher a seguinte informação:

- Nome do planeta;
- Mapa do planeta;
- Tipo de solo;
- Tipo de vegetação;
- Que tipo de seres vivos existem?
- Que tipo de sociedade predomina?
- Quais as suas tradições?
- Que tipo de dialeto falam?

A estes elementos, cada equipa pode juntar os que quiser de modo a enriquecer mais a sua recolha de informação.



Cada equipa deve possuir um Diário de Esquadrão, onde devem registar todas as informações e desenhar o mapa ou mapas das regiões descobertas. Este é um jogo onde a imaginação é o fator chave. Cada equipa recriará o seu território como entender.

Em plenário, os grupos devem apresentar todas as informações recolhidas.

Desenvolvimento: Este jogo pode servir para conhecer áreas novas, ideal para começar um campo de ocupação de tempos livres, formação ou trabalho fora do local habitual do grupo.

Sugestões: Em vez de um amplo espaço natural, pode ser feito em ambiente urbano.



7. Subbuteo Humano

N.º de Participantes: + 6 (2 equipas com, pelo menos, 6 participantes cada).

Idades: + 6 anos.

Objetivos: É como no futebol, quem marca mais golos ganha.

Recursos: Corda; cartão; uma bola de futebol.

Construção e procedimento: Antes de tudo precisamos de um campo de futebol de cinco, de preferência com uma estrutura metálica à volta que permita estender oito cordas paralelas às balizas ao longo do recinto com pelo menos 1 metro de altura. No caso de não ser possível arranjar um campo com estas características, devem criar uma estrutura circundante ao campo com a mesma finalidade. Deve ser uma estrutura robusta e resistente. Pode ser feita com suportes de guarda-sol ou vasos com areia ou terra com uma cana que sirva de mastro para segurar a corda.

As cordas estão distribuídas 4 por equipa: uma que atravessa a parte frontal à baliza, outra no sector defensivo, outra no sector intermediário e outra no sector atacante. A organização das cordas é idêntica à estrutura de um jogo de matraquilhos.

Num primeiro momento devem apenas prender uma ponta das cordas, deixando a outra solta. Entretanto com cartão, fazem tubos com pelo menos 30 cm. De acordo com a posição em campo introduzem os tubos nas cordas. Por outras palavras, se no ataque estiverem 2 avançados, na corda posicionada no ataque introduzem 2 tubos, se à defesa estiverem 3 jogadores, introduzem 3 tubos. De acordo com a tática que a equipa determinar e de acordo com o número de elementos que tiver, a equipa deve introduzir o número de tubos correspondente. Aqui fica um exemplo: temos equipas de oito elementos. Uma



equipa determina como tática, a 1-2-3-1 (1 guarda redes, 2 defesas, 3 médios e 1 avançado), ou seja, um tubo na corda do guarda-redes, 2 tubos na corda da defesa, 3 tubos na corda do meio campo e 1 na corda do ataque.

Cada jogador coloca-se no respetivo tubo, mantendo-se sempre apoiado nele, e pode deslocar-se por toda a área que o tubo permitir. O jogo divide-se em dois períodos de 20 minutos. Vence a equipa que marcar mais golos.

Desenvolvimento: Este jogo é uma mistura de matraquilhos e Subbuteo, o facto de o jogador ter um raio de ação maior e poder ser jogado por um diferente número de jogadores são os fatores predominantes. A tática inicial que a equipa define é determinante para o sucesso do grupo.

Sugestões: As variantes passam sobretudo pelo número de elementos com que cada equipa joga. Podem também utilizar o jogo para fazer um frente a frente entre géneros, entre animadores e adolescentes ou crianças.



8. Vassoura ball

N.º de participantes: + 11 (2 equipas com 5 participantes + árbitro + os suplentes que entenderem).

Idades: + 8 anos.

Objetivos: A equipa que marcar mais golos ganha.

Recursos: Vassouras (uma por elemento); uma bola de plástico leve do tamanho de uma bola de futebol; um apito para o árbitro.

Construção e procedimento: Este é um jogo muito simples, inspirado nos mais variados formatos de hóquei. Antes de tudo é preciso que existam pelo menos 2 equipas com pelo menos 5 elementos. A cada elemento deve corresponder uma vassoura. As vassouras devem ser mais ou menos uniformes.

A partida é disputada num campo de futebol de cinco e divide-se em três partes de 10 minutos. Os intervalos são de 2. Existe um árbitro que regula o jogo.

Os jogadores não podem utilizar a vassoura acima do nível anca quando estão numa disputa direta. No caso de isso acontecer é considerada falta e, imediatamente, recebe uma advertência. À segunda advertência sai durante 2 minutos, deixando a equipa reduzida a 4 elementos. À terceira advertência é expulso, podendo no entanto a equipa trocá-lo por outro elemento. Podem ser feitas quantas substituições acharem necessárias. Sempre que o jogo para, o tempo para.



No caso de um jogador agredir o outro ou, disciplinarmente, tiver uma atitude incorreta, recebe uma advertência direta, sendo expulso automaticamente.

Sempre que a bola sai fora é endossada à outra equipa. Sempre que sair pela linha de canto é endossada ao guarda-redes. O guarda-redes pode defender com todo o corpo para além da vassoura, avançar no terreno e tornar-se um quinto elemento de ataque.

É falta, sem ser necessário atribuir uma advertência, quando um jogador: joga a bola com os pés ou mãos; quando involuntariamente atinge o adversário; quando marca golo com os pés;

O jogador não pode utilizar os pés e as mãos para marcar golo, mas pode fazê-lo com a zona do peito e com a cabeça. Vence a equipa que ao fim dos três períodos marcar o maior número de golos.

Desenvolvimento: Numa fase mais adiantada, quando as equipas já enraizaram o jogo, os elementos do grupo podem começar a criar uma estrutura de equipa mais consistente com táticas, jogadas ensaiadas. Como forma de identificação podem até personalizar a sua vassoura.

Sugestões: Organizar um torneio.



9. O Jogo das Fortalezas

N.º de participantes: + 15 (3 ou 4 equipas com 5 a 10 participantes cada).

Idades: + 10 anos.

Objetivos: Construir uma fortaleza que serve de abrigo ao confronto final. Cada fortaleza têm 5 alvos em papel espalhados por toda a estrutura. A equipa que menos alvos destruídos tiver, vence.

Recursos: Canas; todo o tipo de vegetação e elementos naturais; corda; tecido; fio; ferramentas (como martelo, machado e tesoura de podar); balões de água; baldes para transportar os balões de água; papel para os alvos.

Construção e procedimento: Mais do que a confrontação final, este é um jogo que vale por todo o processo de construção da própria fortaleza e é inspirado pelas cabanas que todos nós fizemos quando éramos crianças.

Antes de tudo, este é um jogo feito numa área natural com bastante espaço e muita vegetação: galhos partidos, muitas árvores, arbustos, etc. Quanto mais densa for a vegetação, e desde que isso não ponha em causa a mobilidade das equipas, melhor.

Entretanto, cada equipa escolhe a zona onde pretende construir a sua fortaleza. Cada fortaleza deve estar a uma distância mais ou menos similar das outras, sendo que entre elas, deve existir pelo menos uma distância de 30 metros.

Cada equipa irá construir a sua fortaleza, com a ajuda dos Animadores, recorrendo a todo o tipo de materiais naturais (galhos, arbustos, etc.), recorrendo ao próprio relevo, se assim o entenderem. Podem ser usadas ferramentas, corda, fio, o que as equipas quiserem, desde que não ponha em causa o próprio espaço natural. Obrigatoriamente a fortaleza terá que possuir



alguns elementos chave: uma masmorra, um mastro e uma bandeira que identifica a equipa, um santuário sagrado onde a equipa se reúne (uma espécie de sala da tábola redonda) que será o coração da fortaleza e pelo menos uma muralha protetora. A configuração da fortaleza pode ser a que entenderem.

Entretanto serão dados às equipas cinco alvos em papel, que se deteriorem facilmente, que a equipa deverá colocar estrategicamente à volta da fortaleza.

Quando as fortalezas já estiverem prontas, uma Equipa de Animadores Externos confere se as fortalezas estão de acordo com as regras. Tudo conferido é a altura da batalha. A cada equipa será dado um carregamento de 20 balões de água. Cada equipa atacará na sua vez com 2 elementos de cada vez. O objetivo passa por selecionar as equipas ou equipa adversária que pretendem atingir e tentar destruir os seus alvos com os balões de água.

Quando os carregamentos de balões de água acabarem vence a equipa que tiver mais alvos intactos ou os alvos menos degradados. Para este jogo não existe limite de tempo.

Desenvolvimento: É muito importante que o processo de conceção da fortaleza seja o elemento valorizado. Sendo assim, é recomendável que as equipas só saibam os contornos da batalha final quando tiverem as fortalezas terminadas. É importante acrescentar que no final da atividade devem limpar a área que utilizaram.

Sugestões: O próprio jogo varia de acordo com o sítio escolhido.



10. Golf-Ball

N.º de participantes: + 9 (pelo menos 3 equipas com 3 ou 5 participantes).

Idades: + 6 anos.

Objetivos: As equipas devem tentar acertar nos vários buracos. A cada buraco corresponderá uma determinada pontuação, vence a equipa que mais pontuar.

Recursos: Pá para fazer os buracos; canas ou paus com 1 m de altura; cartolinas para construção dos marcadores e bandeirolas; marcadores; fita métrica de longo alcance; tesoura; uma bola de futebol por equipa.

Construção e procedimento: Devem escolher um terreno amplo e aberto (como um grande relvado, um campo de futebol de onze, entre outros) onde não existam problemas em se fazerem alguns buracos.

Estabelecem um ponto de referência que será a área de lançamento. Entretanto devem fazer cinco buracos:

- Um a 20 metros da área de lançamento;
- O segundo a 35 metros;
- O terceiro a 45 metros;
- O quarto a 60 metros;
- O quinto entre 80 a 100 metros.

Os buracos devem estar dispersos ao longo do recinto. Estes devem ter, pelo menos, 30 centímetros de diâmetros, ou então, largura suficiente para que caiba uma bola de futebol.

Cada buraco deve ser marcado com uma cana ou pau com uma bandeirola a situar o buraco e a indicar o número de pontos que cada uma



vale. Cada buraco vale o mesmo número de pontos correspondente ao número metros a que está da área de lançamento.

Entretanto cada equipa pode começar a jogar. Cada equipa, na sua vez, tem uma bola de futebol, tentando, a partir da área de lançamento, atingir o primeiro buraco (pontapeando a bola). Na zona onde a bola cai, no caso de esta não atingir o buraco, é colocado um marcador (de cartão). Cada equipa pode dar o número de toques que precisar para atingir qualquer buraco.

As equipas só avançam para o próximo buraco quando todas tiverem alcançado o anterior. O jogador que toca a bola tem que ser sempre diferente. Ao número de pontos somados subtrai-se o número de toques que a bola levou antes de atingir o buraco. Exemplo: para atingir o segundo buraco, uma equipa precisou de 8 toques, então a pontuação a atribuir é de 27 pontos (aos 35 pontos conquistados subtrai-se os 8 toques).

Vence a equipa que ao fim do circuito de buracos tiver conquistado mais pontos.

Desenvolvimento: O jogo deve ser acompanhado por um árbitro que supervisiona o cumprimento de todas as regras.

Sugestões: Se as equipas entenderem e o terreno permitir podem aumentar o número de buracos e as distâncias.



11. «Molha» Total

N.º de participantes: + 10 (2 equipas com, pelo menos, 5 participantes cada).

Idades: + 8 anos.

Objetivos: Este é um jogo similar ao andebol, só que é possível utilizar os pés. A bola é um pano enrolado totalmente encharcado. Como seria normal, vence a equipa que marcar mais golos.

Recursos: Um pedaço de pano ou tecido denso; 2 baldes com água; um apito, um cronómetro.

Construção e procedimento: As regras são similares às do andebol. Duas equipas, um campo de futebol de cinco. Em vez de uma bola temos um pano ou pedaço de tecido denso enrolado e encharcado a que daremos o nome de «Molha».

Os jogadores da equipa que tenta atacar podem passar a «Molha» com o pé, com a mão, como quiserem. Nenhum jogador pode dar mais de três passos sem passar a «Molha» e sempre que a deixarem cair, a «Molha» volta para a equipa adversária. Caindo, a «Molha» é encharcada novamente, e recomeça o jogo da grande área adversária. À beira de cada baliza, deve estar posicionado um balde com água para molhar a «Molha».

No caso da equipa que defende, se esta consegue recuperar a «Molha», só pode atacar de imediato sem voltar à sua grande área, se a «Molha» não cair.

Sempre que uma equipa marca golo, a «Molha» recomeça na defesa da equipa que sofreu o golo. As faltas são usuais, neste tipo de jogos (andebol, futebol, etc.). O jogo divide-se em duas partes de 20 minutos, sem descontos.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Desenvolvimento: É fundamental a presença de um árbitro, sobretudo para a gestão das faltas.

Sugestões: Em vez de uma baliza podem jogar com um cesto.



12. Em busca da Espada Sagrada

N.º de participantes: + 12 (2 equipas com, pelo menos, 6 participantes cada).

Idades: + 8 anos.

Objetivos: Dois grupos de aventureiros encontram-se perdidos na escuridão. Sabem que só encontrando a Espada Sagrada a luz voltará. Vence a equipa que primeiro encontrar a Espada Sagrada e completar o percurso de retorno.

Recursos: Vendas; uma Espada Sagrada manufaturada; uma sineta, papel para redigir o código.

Construção e procedimento: Antes de tudo é importante encontrar uma zona natural suficientemente plana, ampla, e com obstruções naturais (que não devem ser perigosas).

Entretanto no centro dessa área é colocada a espada do poder, cravada no solo ou noutro elemento natural, o importante é que esteja destacada. À volta da espada é colocada uma área delimitadora de pelo menos 250 metros. A área pode ter uma forma quadrangular ou circular, no entanto, deve ser proporcional na distância que vai entre a linha limite de toda a área e a espada, que é o centro. Este será agora considerado solo sagrado.

Neste solo sagrado só poderão entrar os Escolhidos, elementos da equipa que estarão vendados. Estes elementos tentarão chegar á espada o mais rápido possível através das indicações dos elementos externos. Para tal, cada equipa deverá criar um código sonoro secreto que só a equipa reconhecerá.

Este código sonoro permitirá aos escolhidos chegarem à Espada. Os sons, palavras emitidas, devem permitir ao Escolhido determinar se deve



deslocar-se à direita, esquerda, frente, se deve recuar, entre outras situações. Por este motivo, a escolha e determinação do código são essenciais. Dele depende toda a estratégia da equipa.

Entretanto a equipa determina o número de elementos que quer estabelecer como Escolhidos. Pode escolher quantos quiser, desde que para cada um deles tenha um guia orientador.

São estabelecidos dois postos de partida para ambas as equipas, em ambos os extremos da área à volta da Espada Sagrada e ao toque de uma sineta começa o jogo.

Quando uma equipa alcança a Espada, toca novamente a sineta. Nessa altura todos os Escolhidos podem retirar as vendas. O Escolhido que possui a Espada deve voltar rapidamente ao seu ponto de partida com a Espada, enquanto os outros Escolhidos da equipa adversária o tentarão apanhar.

O importante é que a Espada Sagrada atinja o ponto de partida da equipa, para tal o Escolhido pode passar a Espada a outro Escolhido da mesma equipa se entender que este tem mais condições de chegar primeiro ao ponto de partida.

Se forem apanhados, a Espada Sagrada volta ao seu posto e o jogo recomeça. Vence a equipa que primeiro conseguir trazer de volta a Espada Sagrada.

Desenvolvimento: É importante que haja um Animador Externo a dirigir o jogo. Na fase de conceção do Código Sonoro é fundamental que cada equipa o treine de modo a facilitar a sua aplicabilidade durante o Jogo.

Sugestões: Em vez de ser em busca da Espada Sagrada, podem criar outro ícone. Exemplo: uma bola que representa a Esfera do Poder.



13. Labirinto Humano

N.º de participantes: + 16 (mínimo 2 equipas com, pelo menos, 8 participantes cada).

Idades: + 8 anos.

Objetivos: Existe um Labirinto que é feito com o suporte do próprio corpo humano e que toda a equipa adversária tem que percorrer.



Recursos: Material de desgaste; materiais complementares que entendam ser relevantes para a conceção do labirinto (ex.: corda, fio, caixotes, etc.).

Construção e procedimento: Este é um jogo onde conta mais o Labirinto que é construído que o sucesso a percorrê-lo.

Antes de tudo, cada equipa reúne e prepara um projeto de labirinto que pode ter a sequência que entenderem, os obstáculos que entenderem: túneis, pontes, por outras palavras, a imaginação é o limite. Só há uma regra obrigatória: todos os elementos da equipa serão parte desse mesmo labirinto.

Entretanto podem utilizar todo o tipo de materiais que entenderem para construir o Labirinto. Neste jogo vencerá a «imaginação».



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Desenvolvimento: Neste jogo, tão importante como a construção do Labirinto é o processo de elaboração do projeto do mesmo.

***Sugestões:** Podem escolher um tema que sirva de base à execução do Labirinto de cada equipa.*



14. Fronteira do Mal

N.º de participantes: + 16 (2 equipas com, pelo menos, 8 participantes cada).

Idades: + 8 anos.

Objetivos: Existe uma fronteira protegida pelos Guerreiros das Trevas, quem a ultrapassar alcança a liberdade.

Recursos: Corda ou fio, lanternas e fita luminosa para identificar as áreas perigosas.

Construção e procedimento: Jogo noturno a realizar em área natural com vegetação densa, mas segura.

Antes de tudo é delimitada com corda ou fio uma linha que será a Fronteira do Mal. Esta linha deve ter pelo menos 100 metros, embora, o ideal seja cerca de 200 metros. Esta linha deve ficar situada numa área com obstáculos naturais e vegetação que permitam à equipa adversária esconder-se. Uma área demasiado plana e limpa de obstáculos torna-se muito fácil de vigiar.

A cada elemento da equipa que defende é dada uma lanterna para tentar identificar os adversários que atacam. Enquanto defendem não podem manter as lanternas acesas. Apenas as deverão acender para tentar encontrar os «invasores».

A equipa que defende deve encontrar a melhor estratégia para passar a Fronteira do Mal. Sempre que um dos elementos da equipa que tenta passar a fronteira é apanhado transforma-se também ele em Guerreiro do Mal, tentando encontrar os elementos da sua própria equipa.



O jogo termina quando já não existirem elementos da equipa que tenta ultrapassar a fronteira em competição.

Desenvolvimento: Deve ser verificado todo o perímetro de segurança nas imediações da área de jogo de modo a evitar incidentes durante a concretização do mesmo. As áreas consideradas perigosas devem ser identificadas com fita luminosa de modo a não serem percorridas.

Sugestões: A fronteira não tem de ser uma linha reta, pode assumir os formatos que entenderem.



15. A Muralha da China

N.º de participantes: + 16 (2 equipas com, pelo menos, 8 participantes cada).

Idades: + 8 anos.

Objetivos: Vence a equipa que mais tijolos (em forma de bola) conseguir colocar, dando assim forma à muralha.

Recursos: Mochilas; muitas bolas de 2 cores com o tamanho de uma bola de ténis; dois recipientes (de preferência transparentes e com formas retangulares) que simularão a Grande Muralha.

Construção e procedimento: A muralha da China foi construída para proteger a fronteira terrestre chinesa das invasões dos Unos há mais de dois mil anos. Durante esse tempo, batalhões de operários entravam em terras inimigas para recolher pedra para a construção da Grande Muralha. Muitas vezes eram apanhados em ciladas e armadilhas criadas pelo inimigo. Tinham que conseguir criar estratégias para regressarem a salvo ao seu território.

O Jogo «A Muralha da China» é inspirado nesta situação.

Antes de tudo precisamos de uma área natural com obstáculos naturais e algum relevo. Numa zona de alcance mais difícil, adaptado de acordo com a idade dos participantes são colocados dois depósitos, de preferência transparentes, que simularão a muralha. Nesses depósitos serão colocadas bolas de duas cores do tamanho de bolas de ténis, que simularão os tijolos.

O jogo é feito por voltas ou «rounds». Numa volta uma equipa ataca e a outra defende. A equipa que ataca é o batalhão de operários que tenta voltar ao território chinês com os tijolos para a Grande Muralha. A que defende serão as tropas Unas que tentarão impedir os batalhões de operários chineses de



chegarem com os tijolos (bolas de duas cores) até à muralha (recipientes transparentes).

A equipa que ataca terá duas bolas (uma de cada cor). Cada elemento possuirá uma mochila. Em grupo devem pensar e preparar uma estratégia para levar as duas bolas (tijolos) aos recipientes sem serem apanhados. Para isso podem escondê-la na mochila, em partes do corpo, etc. O importante é que não permitam à equipa defensora recuperar os tijolos.

A equipa defensora só poderá colocar junto à muralha um defensor, os outros devem andar espalhados. Cabe à equipa defensora tentar descobrir onde a equipa que ataca escondeu os tijolos: em que mochila, parte do corpo, local, etc. Sempre que capturarem alguém que não transporta o tijolo, devem libertá-lo e tentar encontrar quem realmente o esconde. A equipa que ataca deve preparar a estratégia minuciosamente de modo a conseguir ludibriar os defensores e colocar os tijolos nos recipientes que formam a muralha.

Sempre que uma equipa consegue colocar um dos tijolos, mesmo que o outro tenha sido capturado, reúne-se novamente e pode voltar a atacar, tentando colocar o maior número de tijolos que conseguir na muralha. Na vez em que ambos os tijolos forem capturados, a equipa que ataca passa a defensora e a defensora passa a atacante.

Devem determinar um número máximo de tijolos que uma equipa pode colocar. A primeira equipa a atingir esse máximo (por exemplo: vinte tijolos/bolas de duas cores) vence.

Desenvolvimento: Para o jogo correr bem é aconselhável a presença de um árbitro. É fundamental que a equipa que defende se espalhe por toda a zona de ação do jogo e não fiquem concentrados junto à muralha. Tanto a estratégia de defesa como a de ataque, sobretudo a de ataque (transporte dos tijolos à muralha), é fundamental para o sucesso do jogo. A imaginação é um determinante.



Sugestões: Em vez de recipientes poderão criar uma muralha verdadeira recorrendo aos mais variados materiais. Entretanto, devem deixar uma parte inacabada, e aí colocam os recipientes escondidos. Este tipo de disposição dará outra vida ao jogo.



16. Identidades

N.º de participantes: + 10 (2 equipas com, pelo menos, 5 participantes cada).

Idades: + 8 anos.

Objetivos: Cada equipa construirá um conjunto de personagens sobre as suas próprias vidas em forma de fantoche. O que não sabe é que terá de contar a história com as personagens da outra equipa.

Recursos: Material de desgaste; cola; fita-cola; tesouras; outro material que considere pertinente para a realização dos fantoches.

Construção e procedimento: Este é um jogo muito simples, mas demorado. Cada equipa deve ter um Animador que sirva de mediador no grupo. O importante, neste jogo, é que cada um perceba o que os outros conseguem fazer com algo que nós próprios criamos e demos vida.

Cada equipa, a partir do tema «A minha vida», deve refletir durante 30 minutos sobre alguém, que de certa forma mudou a sua vida: figuras públicas, familiares, professora, quem quiserem, o importante é que não sejam eles próprios.

Depois durante uma hora vão dar vida a esse alguém sobre a forma de fantoche com todo o tipo de materiais que entenderem. Depois de terem o fantoche pronto juntam-lhe um pequeno BI com 4 informações:

- Nome;
- Principal qualidade;
- Maior defeito;
- Característica.



Voltam todos ao grupo, cada um apresenta o seu boneco e o respetivo BI. Entretanto um Animador troca os bonecos das equipas e dá-lhe a seguinte tarefa (para a qual terão outra hora): uma equipa deve criar um pequeno sketch com as personagens da outra equipa tendo em conta as características inscritas nos «BI's» dessas personagens.

Depois do tempo regulamentar ter passado, ambas as equipas voltam-se a juntar-se e apresentam os seus sketches. No fim, como forma de avaliação, cada um dá a sua opinião: se considera que a personagem correspondeu às característica que tinha assinalado no BI.

Desenvolvimento: O Animador neste jogo desempenha um papel fundamental. Também ele deve construir a sua personagem para que sirva de exemplo para a equipa.

Sugestões: Poderão acrescentar mais tópicos ao BI, mas correm o risco de o tornar muito complicado. As equipas podem também criar cenários durante a preparação dos sketches.



17. Corrida contra o tempo

N.º de participantes: + 10 (2 equipas ou +, com, pelo menos, 5 participantes cada).

Idades: + 8 anos.

Objetivos: Cada equipa construirá parte de um percurso de obstáculos, por fim com os vários percursos unidos, cada equipa tentará completar o percurso no menor tempo possível.

Recursos: Um cronómetro; materiais vários para a construção das pistas de obstáculos; uma fita métrica de, pelo menos, 50 metros para a medição do percurso.

Construção e Procedimento: A cada equipa será dada a tarefa de construir uma pista de obstáculos que, quando finalizada, deverá estar ligada a outras concebidas pelas restantes equipas, formando uma pista de obstáculos gigante.

O Animador divide toda a área em parcelas similares entre as várias equipas. Entretanto, deixa que a imaginação dos elementos das mais variadas equipas funcione. Cada um montará o percurso de obstáculos que entender. Para tal deve ter um conjunto de materiais que o permita fazer.

Depois de combinados os variados percursos e formado o grande circuito, o Jogo «Corrida contra o Tempo» consiste em cumprir o circuito gigante de obstáculos em equipa no mais curto espaço de tempo possível. Um elemento de cada vez realiza o percurso, e ao voltar para trás passa o testemunho com um batimento de mão a outro colega de equipa. É contabilizado o tempo total que a equipa demora.

Vence a equipa que demorar menos tempo.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Desenvolvimento: Neste jogo o essencial é o processo de execução dos percursos de obstáculos.



18. Gente com gente

N.º de participantes: + 12.

Idades: + 8 anos.

Objetivos: Dinâmica de quebra-gelo.

Procedimentos: Todos estão em pares menos um. Quem não tem par, vai dando ordens aos outros com voz clara e forte. Dirá uma parte do corpo que deverá juntar-se com a mesma parte do corpo de outro membro do grupo. Indica ainda se esta junção se deve realizar estando os elementos sentados, deitados ou de pé. Por exemplo: de pé ombro com ombro, de joelhos cotovelo com cotovelo.

Os pares irão, rapidamente, cumprindo as ordens dadas. Mas se o orientador diz «gente com gente» todos devem procurar um novo par. O que dirigia até aqui e estava sem par, aproveita para conseguir um par. O que fica sem par, passa a dirigir o jogo. As ordens devem ser dadas com pouco tempo de intervalo para dar dinamismo à atividade.



19. Carraça

N.º de participantes: + 12.

Idades: + 8 anos.

Objetivos: Dinâmica de quebra-gelo.

Procedimentos: Juntam-se aos pares. Um assume o papel de «carraça». Tenta, a todo o custo, manter o ombro em contacto com o ombro do seu companheiro. Este tenta evitá-lo: desloca-se, baixa-se, gira... Apenas não pode correr. Tem de esquivar-se, mas não deve fugir. Ao fim de algum tempo, podem trocar-se os papéis.



20. Correrias

N.º de participantes: + 12.

Idades: + 8 anos.

Objetivos: Dinâmica de quebra-gelo.

Procedimentos: Todos correm de formas e velocidades diferentes, de acordo com as indicações do animador. Devem respeitar-se as fronteiras por ele estipuladas.

Alguns exemplos de ordens:

- Correr de costas;
- Mais depressa;
- Mais devagar;
- Em câmara lenta.

Quando o animador abre os braços está a desenhar uma parede imaginária que ninguém poderá ultrapassar. O animador, ao deslocar-se com os braços abertos, desloca também a posição dessa parede.

Quando o animador levanta o seu braço com a palma da mão virada para baixo, está a indicar a altura do teto. Pode descer e subir a altura do teto à vontade. Os participantes terão de se ir agachando à medida que o teto (a mão do animador) desce.

Para ser mais fácil, é bom começar a correr de formas diferentes. Depois podem-se acrescentar mudanças de velocidade. Só numa terceira fase convém jogar com as dimensões da sala.



21. 1,2,3,4

N.º de participantes: + 12.

Idades: + 8 anos.

Objetivos: Dinâmica de quebra-gelo.

Recursos: Música enérgica; apito.

Procedimentos: Os participantes deslocam-se ao ritmo da música. De costas, de lado, dançando, saltando... O animador para a música e toca o apito 1,2 ou 3 vezes.

De acordo com o número de vezes, farão uma das seguintes ações com o colega mais próximo:

- 1 Apito: cumprimentam-se verbal ou corporalmente;
- 2 Apitos: olham-se fixamente nos olhos em silêncio absoluto;
- 3 Apitos: dançam juntos.



22. Revolta

N.º de participantes: + 12.

Idades: + 8 anos.

Objetivos: Dinâmica de quebra-gelo.

Procedimentos: Ouve-se uma música energética. Todos correm pelo espaço delimitado seguindo diversas trajetórias. Deve-se evitar andar em círculos.

O animador dá ordens: sozinho; aos pares; em trios; ... Quando o animador der uma destas ordens, há que obedecer rapidamente.

Mas o animador dará outras ordens: em bicos de pés; para a frente, para trás, depressa. No entanto, a estas regras todos reagirão fazendo exatamente o contrário.

O animador irá alternando as ordens, as respeitantes ao estabelecimento de grupos que devem obedecer, e as de qualidade de movimento, às quais se oporão.



23. Reunião da tribo

N.º de participantes: + 12.

Idades: + 12 anos.

Objetivos: Primeiro contacto no grupo; sensibilização ao tema da maturidade.

Recursos: Balões; marcadores; fio e cartolina.

Construção e procedimento: Cada membro da tribo recebe um balão e deve escrever no mesmo: nome e o grupo a que pertence; uma qualidade que o defina; um hobby que tenha. Poderá decorar o balão a seu gosto, transpondo para o balão os traços que considera definirem a sua personalidade. Depois de todos terem terminado, convida-se cada um a partilhar o que colocou no seu balão. À medida que se vão apresentando, recebem um pedaço de fio para atar ao balão.

Esta primeira atividade em grupo é muito importante para criar um clima de acolhimento recíproco, de respeito e de descontração. O animador precavido munuiu-se de vários recursos para conseguir isso. E deve também decorar o seu balão.

Quem conhece a pessoa que se está a apresentar, pode acrescentar informações relevantes. Quem a não conhece, pode fazer-lhe perguntas. Depois o grupo faz uma chuva de ideias sobre «maturidade».

O animador diz: «Alguns de vós, já se deram conta que o tema forte de hoje é a “maturidade”. O que é que o termo vos sugere? Não vos estou a pedir discursos bem elaborados, nem frases com princípios, meio e fim. Peça apenas que cada um diga o “que lhe vier à cabeça”. Não há que pôr entaves à imaginação. Ninguém deve responder, nem criticar, nem apoiar. É um tempo



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



de total liberdade de expressão. As palavras ou expressões que o grupo for produzindo devem ser escritas numa cartolina que esteja visível a todos.»

No final, o animador procurará agregar as palavras semelhantes em núcleos. Os resultados deverão ser afixados em letras bem grandes para o grupo.



24. Jogo Noturno – Israelitas e Amalecitas

N.º de participantes: + 10.

Idades: + 12 anos.

Objetivos: O objetivo dos amalecitas é conquistar o saque de ouro que os israelitas trouxeram do Egipto. O objetivo dos israelitas é roubar os ídolos dos amalecitas.

Recursos: Fitas azuis e vermelhas (uma por jogador); 5 estatuetas; 5 tubos.

Construção e procedimento: Os participantes são divididos em duas equipas de igual dimensão: os israelitas e os amalecitas.

Desenvolvimento: Os israelitas são identificados por uma fita azul; os amalecitas por uma fita vermelha.

Há cinco jogadores israelitas que carregam consigo o ouro roubado aos egípcios (na realidade são cinco tubos cromados, de 10 centímetros de comprimento). Há cinco jogadores amalecitas que transportam os seus ídolos (na realidade, cinco estatuetas de barro).

Estes 10 jogadores devem trazer sempre consigo o material que lhes foi confiado (o ouro ou os ídolos).

Dá-se uma indicação do local onde funcionará o posto neutro. Cada uma das suas equipas inicia o jogo de um lugar distinto. As equipas não sabem onde está o adversário.

Convém dar as noções do terreno onde decorre o jogo.

O facto de avistar um adversário não implica nada. Só havendo contacto físico entre dois jogadores adversários, é que haverá combate.



O combate é de um jogador contra outro. Não se admitem combates de mais que um jogador da mesma equipa contra um só da equipa adversária,

Os dois jogadores colocam-se a dois metros um do outro. Só se podem deslocar saltando com os pés juntos. Só se podem empurrar com as mãos dadas. O jogador que se desequilibrar perde.

O jogador vencedor deve levar o jogador derrotado a um posto neutro. O derrotado ficará aí retido durante o tempo que o animador julgar oportuno.

O jogador que transporta o derrotado para o posto neutro não pode entrar em combate. Isto é, não pode atacar nem ser atacado.

Se o jogador derrotado for portador de algo especial (o ouro ou ídolos), esse material passa para a posse do vencedor.

O jogo termina quando uma das equipas apresentar no posto neutro a totalidade das peças adversárias.



25. Através do território Índio

N.º de participantes: + 5 (Apaches 3 a 5 jogadores. Exploradores 2 a 5 jogadores).

Idades: + 12 anos.

Apresentação/objetivos: Um certo número de exploradores partiu da fronteira mexicana devendo atravessar um território Apache para chegar a Fort Worth. Aí estarão seguros e encontrarão armas e munições.

Recursos: Pele sagrada do grande espírito (cartolina); material para as diferentes tribos, armas e cordas para marcar o campo dos prisioneiros.

Terreno: Arborizado e variado. Marcar bem a linha partida (a fronteira com o México) e a chegada (Fort Worth). Um campo de prisioneiros índios é assinalado em qualquer sítio (um quadrado com 4 metros).

Jogadores: Apaches 3 a 5 jogadores, com sinais distintivos dos diferentes clãs; Exploradores 2 a 5 jogadores.

Regras: Os exploradores partem da fronteira com um certo sinal ou a uma certa hora. Podem partir individualmente ou em grupos em direção ao forte.

Estão desarmados.

Os apaches têm armas desde o início e vencem os combates se tocarem nos exploradores. Os índios não podem entrar no forte nem atravessar a fronteira mexicana.

Os exploradores apanhados com um toque são levados para o campo de prisioneiros. Um índio pode levar vários prisioneiros. Estes não podem fugir durante o trajeto, nem falar com companheiros livres.

Assim que forem metidos no campo, os prisioneiros podem tentar a fuga.



Se forem novamente tocados, são levados de novo ao campo dos prisioneiros.

Se conseguirem fugir, devem tentar dirigir-se a Forth Worth. Os prisioneiros não podem pedir ajuda.

Os exploradores que chegarem ao forte (Forth Worth), metem uma arma à cintura e podem regressar para combaterem com os índios. Combatem por armas.

Se vencerem os guardas do campo de prisioneiros, todos eles ficam livres.

Se um explorador for armado, deve meter a arma no bolso não a podendo utilizar e é levado para o campo de prisioneiros. No caso de conseguir fugir, deve ir ter primeiro ao forte para poder utilizar a arma de novo.

Os índios armados deverão recuperar uma nova vida na cabana do feiticeiro onde escreverão o seu nome na sagrada pele do grande espírito (uma cartolina serve para o efeito).

Se um explorador descobrir onde está escondida a pele sagrada e se apoderar dela, retira aos índios a possibilidade de recuperar a vida, mas se o explorador for armado com a pele antes de ter chegado ao forte é obrigado a devolve-la e ela é recolocada na cabana do feiticeiro.

O jogo termina com a captura de todos os exploradores ou com o “extermínio” dos índios.



26. A estátua no Nepal

N.º de participantes: + 15 (3 ou + equipas com 5 a 8 participantes cada).

Idades: + 12 anos.

Apresentação/Objetivos: O centro de pesquisas arqueológicas, dirigido pelo famoso professor Miguel Covinhas, soube que, no Nepal, foi descoberto um templo onde está guardada uma estatueta de ouro coberta de diamantes. É imediatamente organizada uma expedição. Mas infelizmente, algumas quadrilhas internacionais de ladrões de diamantes que têm espias em todo o lado, conseguiram apoderar-se também do mapa da zona...

Recursos: Estatueta; mapa da zona de jogo com indicações do templo; cordas; cartões de vida e armas; material para a enfermaria.

Terreno: Arborizado; 1 “Templo” é traçado com cordas e com outros materiais; cada pessoa tem o seu campo base.

Jogadores: São divididos em equipas iguais. Todos têm as mesmas características, embora só uma delas seja a expedição arqueológica. Cada equipa tem o seu campo base. Para três ou mais equipas com 5 a 8 elementos.

Regras: Quer a expedição quer as quadrilhas tentam chegar em primeiro lugar à estatueta e levá-la para o seu campo base. Cada equipa tem uma planta, a partir da qual procura a localização do templo.

Na fase de busca (podem incluir-se provas técnicas, pistas, orientação...), as equipas que se encontrarem, combatem com armas. A equipa que encontra a estatueta, deve levá-la à sua base.

Quando a estatueta é descoberta, o combate dá-se com as armas. Mas o portador da estatueta pode ser capturado com um simples toque de qualquer adversário. É mais vulnerável porque está ocupado com a estatueta. O



portador tocado deve pousar a estatueta no chão. Qualquer jogador, amigo ou adversário, pode então ocupar-se da estatueta.

Para os armados pode prever-se uma enfermaria central num ponto conhecido por todos.

Pontuação:

- 2 Pontos por cada adversário armado ou portador de estatueta apanhado com toque (com cartões de vida).
- 10 Pontos para a primeira equipa a apanhar a estatueta.
- 20 Pontos para quem a conseguir levar para o campo base.

Sugestões: 1. No templo, a estatueta está guardada por um velho guardião cego (um animador de olhos vendados); 2. Ele captura com o toque todos aqueles que conseguir. Não pode sair do templo. Isso obriga a que o jogo, principalmente na zona à volta do templo seja jogada em silêncio; 3. Pode-se ainda combinar que o guardião declare apanhados todos os jogadores que ele identificar pela voz.



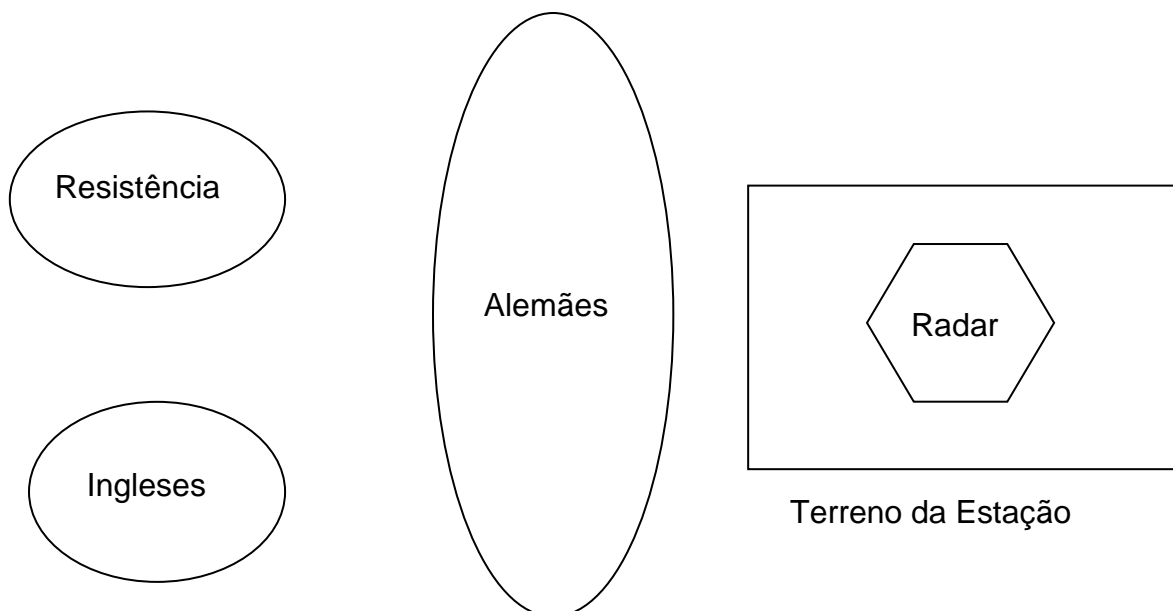
27. Desembarque dos fuzileiros

N.º de participantes: + 18 (divididos em três equipas: alemães, ingleses, resistência. Os alemães devem ser em número ligeiramente inferior à soma de ingleses e resistentes).

Idades: + 12 anos.

Apresentação/objetivos: Um grupo de marines ingleses desembarca na costa da Normandia para destruir uma estação de radar alemã, pouco antes do dia D. Antes de poder atacar a estação, devem juntar-se à resistência local que os deverá guiar.

Recursos: Números de 3 cores diferentes; minas (pedaços de madeira); material para eliminar o “terreno” e a “estação”; para a variante lanternas e cordas.



Terreno: Arborizado; acidentado; variado. Deve estar marcado um “quadrado” de 10-15m de lado (o terreno da estação). No centro deste quadrado estará um



círculo com 1,5 m de diâmetro (a estação propriamente dita). Aqui devem ser colocadas as minas.

Jogadores: Divididos em três equipas: alemães, ingleses, resistência. Os alemães devem ser em número ligeiramente inferior à soma de ingleses e resistentes. Mínimo 18 jogadores.

Regras: Os ingleses são “desembarcados” por um “submarino” (deixados por um carro em determinado ponto). Devem encontrar-se com a resistência, da qual conhecem apenas vagamente a posição que ocupa, devem procurar fazer explodir a estação de radar colocando minas. Os alemães podem enviar patrulhas para todo o lado.

O combate faz-se com números (as cores dos números serão diferentes para cada grupo) os alemães que praticam uma defesa avançada não entram no terreno da estação senão um de cada vez para perseguir os ingleses.

Dentro do terreno da estação os alemães podem apanhar os ingleses a toque. As minas devem ser colocadas na estação (o círculo interno) mas os alemães podem desativá-las se as deslocarem antes que o inglês que as colocou saia do terreno da estação. Torna-se necessária uma arbitragem muito atenta.

Os resistentes franceses não podem entrar na estação para colocar as minas. O seu papel é ajudar os ingleses a encontrar a estação e eliminar os alemães num combate de números.

***Variantes:** (Para um jogo noturno) O comando, ao invés de depositar as minas, deve acender lanternas presas a uma corda estendida entre duas árvores. Prever o mínimo de 6 lanternas. Será necessário acender pelo menos metade antes do tempo determinado. Cada inglês só pode acender uma lanterna de cada vez. Depois, deve sair do terreno da estação.*



28. A batalha das Ardenas

N.º de participantes: + 30 (divididos em dois campos (alemães e americanos) com igual número e capacidade).

Idades: + 12 anos.

Apresentação/objetivos: Numa desesperada tentativa de romper a frente aliada, os alemães lançam as suas últimas tropas contra as posições americanas.

Terreno: Variado (estradas, bosques e campos); duas aldeias ou grupos de casas, constituem dois comandos: americano e alemão, onde estão as respetivas bandeiras.

Jogadores: Divididos em dois campos (alemães e americanos) com igual número e capacidade. Mínimo de 15 jogadores por campo.

Regras: Cada equipa deve tentar apoderar-se da bandeira inimiga e colocá-la junto à sua. Em cada campo há um comandante que não pode ser preso (sem armas) e que fica na proximidade do comando. Daí dirige as operações. Há também:

- Um pelotão (4 ou 5 elementos) de estafetas motorizadas (jogadores em bicicleta) para assegurar as comunicações;
- Um blindado (8 a 10 jogadores em bicicletas);
- Soldados de infantaria;
- Cinco minas anticarro (bastões de madeiras);
- Duas enfermeiras, a pelo menos 100m de distância do comando.

Os estafetas têm um número na cabeça e uma arma.

Podem ser capturados “ao número” por um blindado só se estiverem de bicicleta. Se estiverem com os dois pés no chão só podem ser capturados com armas.



O estafeta apanhado com arma vai para a enfermaria empurrando a bicicleta à mão. Se tiver sido apanhado ao “número”, vai ao comando depositar a sua bicicleta (arma destruída) e, depois de passar pela enfermaria, retoma em jogo como simples infantaria. Os estafetas não podem capturar ao “número”.

Os blindados capturam um outro blindado ou uma mota adversária dando cinco apitadelas e dizendo o número do adversário.

Um blindado só pode ser atacado por outro blindado. O motorista de um blindado não pode sair para combater a pé. Mas, se o seu veículo for derrotado, leva-o para o seu comando (levando a bicicleta à mão). Daí segue para a enfermaria. Depois passa a combater como infantaria.

Quer os blindados quer os estafetas podem levar um soldado da infantaria à boleia (no quadro da bicicleta). Este não é capturado se o veículo for destruído.

A infantaria combate com armas. Se forem capturados, vão para a infantaria.

As infantarias podem ser representadas pelos animadores ou, simplesmente, por um registo a assinalar até um número limitado de “vidas” (20 por exemplo).

Os bastões (as minas anticarro) são colocados ao longo dos caminhos. Estafetas ou blindados (amigos inclusive) que lhes toquem são destruídos. As minas podem ser evitadas ou desativadas por um soldado da infantaria que a desloca ligeiramente, permitindo que o veículo avance. Depois da passagem do veículo, torna a colocar a mina no local.



29. O tesouro do rei Gerardo

N.º de participantes: + 12 (divididos em dois grupos: Nicolau e Bartolomeu).

Idades: + 12 anos.

Recursos: Números; armas; fita elástica para marcar os castelos; tesouro e coroa real; fatos para os dois príncipes; mensagens feitas em pedaços de modo que não sejam suficientes para chegar ao tesouro.

Apresentação/Objetivos: O rei Gerardo, ao morrer, deixou aos seus dois filhos (Nicolau e Bartolomeu) duas mensagens diferentes. Ambas indicam o lugar onde está enterrado um tesouro e as insígnias reais.

Nicolau (Nico para os amigos) e Bartolomeu (Tolo para os amigos) chefiam cada um a sua facção. Cada parte do povo deseja que cada um se torne o novo rei.

Assim sendo, cada facção decidiu raptar o príncipe adversário. Desta forma, Nicolau está nas mãos dos partidários de Bartolomeu e Bartolomeu está nas mãos dos partidários de Nicolau.

Cada um dos príncipes, ao ser aprisionado, fez em pequenos pedaços a mensagem deixada pelo rei Gerardo, mas não terminou o trabalho. O resultado é que cada facção tem consigo metade da mensagem, estando a outra mensagem na posse do seu príncipe, prisioneiro adversário. É necessário que cada facção liberte o seu príncipe para poder reencontrar o tesouro.

Terreno: Deve haver dois “castelos” com 10m de diâmetro. Os defensores não podem entrar dentro do seu castelo. Os castelos devem estar a pelo menos 1000m um do outro.

Jogadores: Divididos em dois grupos: Nicolau e Bartolomeu. Devem estar equipados com sinais distintivos. No mínimo 12 jogadores por grupo.



Regras: O combate faz-se com números, até que uma das fações consiga libertar o seu príncipe. Para fazer isso, basta que o elemento da equipa que possui a sua metade da mensagem consiga entrar no castelo adversário. Dentro do castelo estará a salvo.

Os derrotados em combate deslocam-se para uma base a um quarto do caminho entre os dois castelos (mais próximo do seu). Esperam aí que termine esta fase do jogo. Nesta fase não há enfermaria.

Se o portador da mensagem for apanhado, passa a mensagem ao primeiro companheiro que encontrar livre.

Depois da libertação do primeiro príncipe, passa-se (com um sinal sonoro) à segunda fase.

A fação que libertou o seu príncipe deve descobrir o tesouro e regressar com ele ao seu castelo sem ser descoberta pelos seus adversários. Estes não podem começar a sua busca do tesouro sem antes libertarem o seu príncipe. Continuam a tentar libertá-lo, mas agora combatendo com armas. Ao mesmo tempo, tentam espiar e impedir que os adversários cheguem ao tesouro.

Se o elemento capturado for armado, permanece imóvel no lugar onde foi apanhado. Mas o tesouro não lhe é roubado por nenhum adversário. Um colega livre pode apanhar um tesouro. Os adversários podem rodeá-lo mas a um mínimo de 3m.

Vence a fação que conseguir levar o tesouro para o seu castelo ou que tenha conseguido bloquear o portador (impedindo-o de passar o tesouro a um colega) dentro do tempo limite.



30. Os dois Alquimistas

N.º de participantes: + 24 (divididos em dois campos/equipas).

Idades: + 12 anos.

Apresentação/objetivos: Havia dois alquimistas que moravam nos bosques vizinhos. Espiavam-se mutuamente desde que souberam que o outro tinha descoberto os seus segredos.

Querendo-se apoderar dos três segredos do outro alquimista, cada um envia os seus ajudantes à procura dos segredos do outro, enquanto tenta defender os seus próprios.

Recursos: Mensagens; material para traçar pistas; armas; material para enfermaria.

Terreno: Os dois campos deverão ter cerca de 700m um do outro. Se possível, devem estar em dois bosques diferentes. O terreno entre os bosques é neutro (não há combate).

Jogadores: Estão divididos em dois campos (os ajudantes dos dois alquimistas). Em cada campo há 2 ou 3 defensores e 1 a 3 atacantes. Esta proporção é apenas uma sugestão. Mínimo de 12 ajudantes por equipa.

Regras: Cada equipa tenta encontrar, capturar e traduzir três mensagens correspondentes aos três segredos da outra equipa. Ao mesmo tempo, tenta defender os seus segredos.

As três mensagens estão escondidas dentro do bosque de cada equipa. Três pistas traçadas de modos variados (exemplo: giz de cor) partem de um ponto bem determinado que se encontra na zona neutra. De um outro ponto da zona neutra partem três pistas que levam ao outro campo. As pistas devem ser feitas com cores diferentes e podem cruzar-se.



O objetivo dos atacantes das duas equipas é invadir no campo adversário seguindo as pistas, descobrir as mensagens, e trazê-las para o seu próprio campo.

As dificuldades em encontrar o esconderijo onde estão as pistas devem ser iguais nos dois campos.

Só se pode trazer uma mensagem de cada vez.

Se um atacante for capturado na posse de uma mensagem deve entregá-la aos seus capturadores. Estes, discretamente, voltam a escondê-la. Para evitar tentações, deverá ser o animador a fazê-lo.

O combate faz-se com armas e há uma enfermaria.

Depois do sinal de final do jogo, toda a equipa se reúne no seu campo e tenta decifrar a mensagem.

Pontuação:

- 30 Pontos para um texto completamente decifrado.
- De 10 a 20 Pontos pelos textos incompletos.
- 10 Pontos por cada texto do seu próprio campo que não foi capturado.
- 1 Ponto por cada adversário capturado.



31. O Bosque de Manitu

N.º de participantes: + 24 (divididos em duas equipas).

Idades: + 12 anos.

Apresentação/objetivos: As tribos dos Dakota e dos Cheyennes não se entendem quanto à posse do “bosque de Manitu”. Neste momento, os Dakota ocupam o bosque mas os Cheyennes vão tentar ocupar a zona, instalando lá os seus tepee, em sinal de posse.

Recursos: 2 Tendas; armas; material para a enfermaria.

Terreno: Zona arborizada bastante ampla e bem delimitada (o bosque de manitu) com muito mato e algumas clareiras.

Jogadores: Divididos em duas equipas: Dakotas e Cheyennes. Cada tribo deverá ter claros sinais distintivos: pinturas de guerra e arma de cores diferentes. Mínimos 12 jogadores por cada equipa.

Regras: Os Dakotas ocupam o terreno no início do jogo. Têm 10 minutos de vantagem sobre os Cheyennes. Estes últimos têm duas tendas embaladas. As tendas devem estar completas (tendas, ferros, estacas).

Carregando os sacos das tendas, os Cheyennes devem invadir no bosque de Manitu, encontrar um espaço livre e montar as duas tendas, antes que os Dakotas consigam impedi-los.

O combate faz-se com armas. Há uma enfermaria diferente para cada equipa. Os “homens-medicina” orientam a enfermaria. Num raio de 50m em redor das enfermarias não se pode combater.

Os Dakotas não podem tocar nas tendas porque há uma maldição do Grande Espírito sobre quem rouba os tepee de outra tribo.



Um Cheyenne armado tem o direito, se o quiser, de levar consigo o tepee até à enfermaria ou de o entregar a um colega.

Quando um tepee está completamente montado (todas as estacas no sítio) não pode ser tocado.

Se todos os Cheyennes que estão a montar uma tenda estão armados, o último deve pegar no material e levá-lo consigo para a enfermaria.

Vencem os Dakotas, se conseguirem defender vitoriosos o seu terreno até ao fim do jogo.

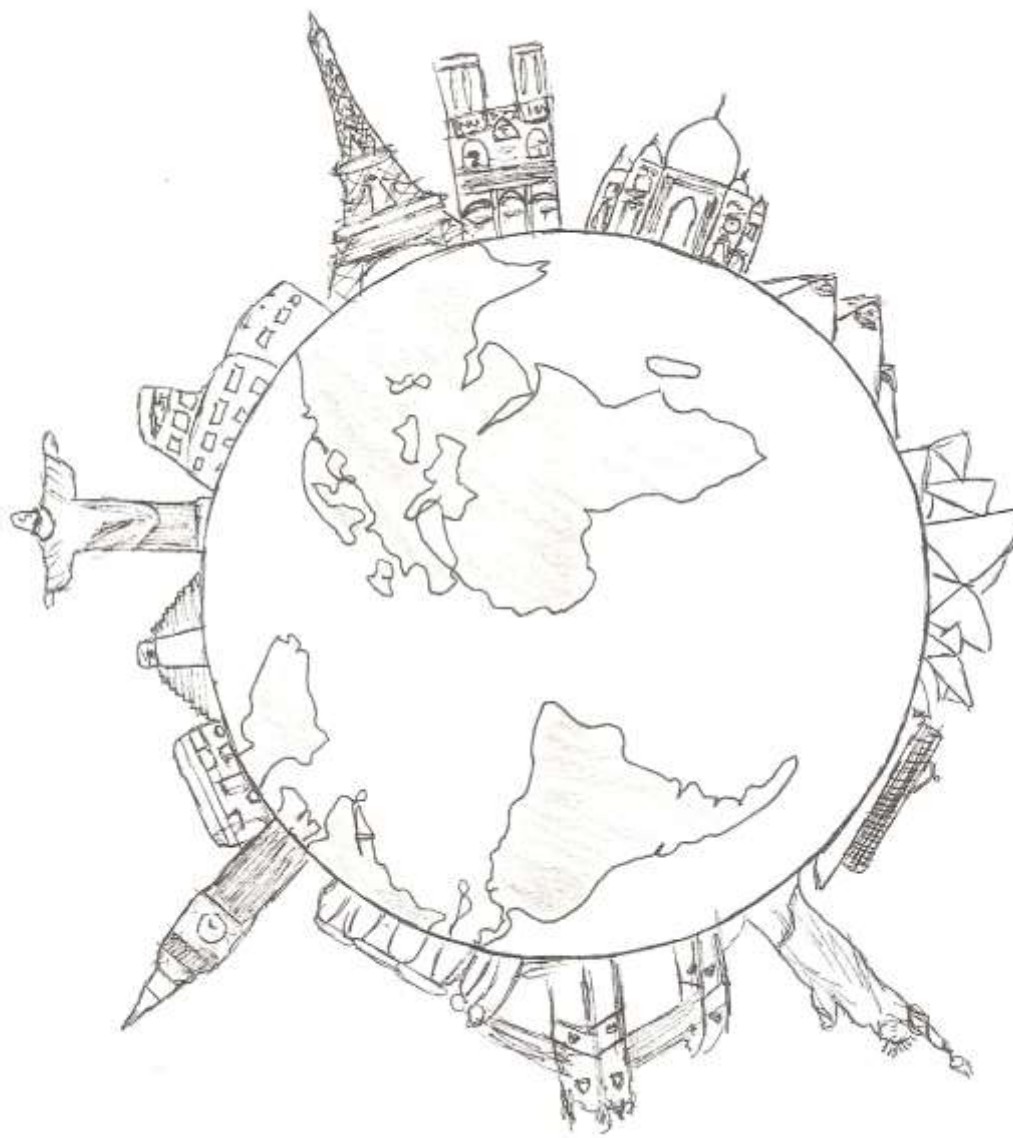
Vencem os Cheyennes, se conseguirem montar as duas tendas.

Se no final do jogo houver uma só tenda montada, vence a equipa que tiver conquistado mais armas ao adversário.

Sugestões: Havendo um número suficiente de jogadores, dois bosques de idênticas dimensões e características, o jogo pode ser “bilateral” com atacantes e defensores para as duas tribos. Neste caso serão necessárias quatro tendas.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



PRIMEIROS CONTACTOS

FORMAÇÃO DE GRUPOS E CRIATIVIDADE



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





32. Tu e eu: O que temos em comum?



N.º participantes: Variável.

Idades: 10 a 14 anos.

Duração: 10 min.

Objetivos: Partilhar e conhecer, de uma forma dinâmica e informal, as características identificativas de cada jovem. Deste modo, cada participante terá de interagir com os restantes, com o intuito de encontrar o seu grupo, em cada uma das etapas.

Recursos: Papel e marcador.



Preparação: Escrever palavras-chave em cartões.

Funcionamento: Todos os jovens devem colocar-se em círculo, bem como o animador, o qual deve explicar aos participantes que há medida que comunica uma palavra-chave os jovens deverão organizar-se segundo essa indicação. De seguida, um dos elementos (que deverá ser diferente em todas as fases do jogo) comunica aos outros grupos a sua característica. Por exemplo, letra M: Mário, Maria e Matilde.

***Sugestões:** 1. Palavras-chave – género; idade; letra inicial do nome; cor preferida; habilitações ou escola que frequenta; desporto preferido e clube; 2. O animador também deverá integrar o grupo de forma a conhecer o grupo e partilhar com ele as suas características.*



33. Retratar-me

N.º de participantes: 12 a 24.

Idades: + 12 anos.

Duração: 15 a 30 minutos.

Apresentação: A dinâmica consiste em produzir, coletivamente, retratos dos membros de um grupo.

Objetivos: Facilitar o início do conhecimento interpessoal num grupo; Quebrar constrangimentos e resistências habituais à interação quando se principia a trabalhar com um grupo constituído por membros que não se conhecem.

Recursos: 1 Folha de papel e 1 marcador para cada participante.

Funcionamento: Reunir os participantes de modo a formar um círculo e distribuir a cada um uma folha de papel A4 e um marcador de feltro.

Começar por pedir a cada participante que escreva no canto inferior direito da folha o nome pelo qual os seus amigos o costumam tratar.

1. A seguir, pedir que cada participante desenhe na folha o esboço do rosto visto de frente (uma espécie de "U", mais largo ou mais estreito, mais alto ou mais baixo de acordo com as proporções do rosto de cada um).
2. Pedir aos participantes que pousem o seu desenho (na mesa, ou no chão) e que avancem, por exemplo, 5 desenhos para o lado direito. Devem agora desenhar os olhos da pessoa a quem o desenho que agora têm à frente pertence. O processo (avançar x desenhos) repete-se sucessivamente e em cada paragem os participantes devem desenhar o nariz, a boca, o cabelo e orelhas, até chegar aos sinais particulares e



distintivos (óculos, sinais, barba, sardas, etc.). Deste modo, cada participante terá, no final, um retrato seu realizado por vários dos seus colegas de grupo;

3. Quando os retratos estiverem terminados, cada participante mostra o seu e apresenta-se podendo seguir-se pelo seguinte:

- Nome;
- Idade;
- Local atual de trabalho/estudo;
- Local onde nasceu e onde vive;
- Uma característica positiva da sua personalidade;
- Uma característica negativa da sua personalidade;
- Quais as expetativas em relação ao grupo;
- Etc..

Sugestões: 1. Os retratos podem ser afixados na sala de modo a servirem de decoração personalizada do espaço. 2. Pode-se, também, depois dos retratos estarem concluídos fazê-los rodar por todos os participantes pedindo que cada um escreva na folha uma qualidade que consideram que o colega retratado possui (simpático, extrovertido, por exemplo).



34. Posso-te conhecer?

N.º de participantes: Variável.

Idades: 14-16 anos.

Duração: 15 minutos

Objetivos: Partilhar e conhecer, de uma forma dinâmica e informal, as características de cada jovem, através de indicadores sugeridos por outros.

Recursos: Papel, caneta e rádio.

Preparação: Colocar uma música ambiente enquanto os jovens pensam na palavra e escrevem a frase.

Funcionamento: Os jovens devem estar sentados no chão e em círculo. O monitor distribui uma folha e uma caneta por cada participante e dá indicações que devem escrever duas palavras relacionadas com juventude (por exemplo: escola e amigos).



De seguida, o monitor recolhe as folhas, baralha-as e distribui novamente por cada jovem, sendo que nenhum deve ficar com a folha inicial. Se tal acontecer deve trocar com outro jovem. O animador, caso não exista nenhum voluntário para começar a dinâmica, deverá fazê-lo.

Cada jovem, deverá dizer o seu nome, a idade, onde reside e construir uma frase, sobre si, utilizando as palavras que estão na folha.



35. Nós somos...

N.º de participantes: Variável.

Idades: 14-16 anos.

Duração: 10 min.

Objetivos: Constituir grupos através da descoberta de algo em comum.

Recursos: Papel colorido (uma cor por cada grupo que se pretende constituir); caneta; rádio.

Preparação: colocar uma música ambiente enquanto decorre a atividade para tornar o ambiente mais descontraído.

Funcionamento: O animador encaminha os jovens para a sala onde irá decorrer a atividade e onde, previamente, foram escondidos as folhas (debaixo de mesas, nas portas, nas janelas, atrás do caixote do lixo, etc).

É importante que haja uma folha para cada participante e que estes tenham a indicação que só podem recolher uma folha.

Também é relevante que a diversidade de cores seja consoante o número de grupos que se pretende constitui. Cada cor deverá ter uma temática atribuída (por exemplo: verde/valores ajuda, segurança, amizade etc).

Os jovens devem saber que quando encontram a folha deverão aproximar-se de outro participante que tem uma da mesma cor, começando assim a constituir-se os grupos.

Constituídos os grupos, cada um deve selecionar a palavra que melhor o identifica, apresentando-a de seguida aos outros grupos como “Nós somos...” bem como a respetiva justificação, referindo contudo, as outras palavras.



36. Palavras à solta

N.º de participantes: 20-25.

Idades: 12-14 anos

Duração: 45 min

Objetivos: Estimular a participação e interação entre os elementos dos diferentes grupos, desenvolver a criatividade e valorizar o trabalho de grupo.

Recursos: Espaço amplo, folhas de papel coloridas com a referência a várias palavras, objetos e sinais de pontuação.

Preparação: Imprimir/escrever as palavras, os sinais de pontuação e os objetos e colá-los em folhas coloridas. Por exemplo, as folhas verdes deverão ser atribuídas aos sinais de pontuação, pelo que poderá ser representado, em cada folha, um ponto final, outro de exclamação, uma vírgula, etc. Nas folhas amarelas deverão constar, por exemplos os objetos (um telemóvel, um tapete, uma bola, um comando, etc), nas azuis, as personagens (avó, bebé, tio, criança, etc), nas laranjas, os animais (cão, macaco, golfinho, peru, etc) nas brancas, os valores (amizade, educação, felicidade, etc), nas amarelas, as palavras temporais (hoje, amanhã, mês, noite, etc) e nas rosas, as palavras que se referem aos espaços (praia, aqui, museu, casa, jardim, etc).

Após a preparação do material gráfico/apoio, deve-se organizar os jovens em grupos (cerca de 3 ou 4 elementos), atribuindo-se, de forma aleatória, uma cor a cada grupo. Deste modo, um grupo dará o contributo das personagens, outro da pontuação, etc.

Funcionamento: Com esta atividade pretende-se criar um conto, adivinhas, anedotas, uma letra de uma música, etc, no fundo, algo original. É importante a interação entre todos os elementos dos grupos, os quais devem dar o seu



contributo, colocando de forma coerente e com lógica um elemento no corpo do texto.

No final, além de uma atividade colorida haverá certamente algo bastante original, pelo que poderá ser partilhado em voz alta.

Sugestões: Realização de atividade ao ar livre, por exemplo num relvado de um jardim público ou na praia enquanto decorre o período de digestão.



37. Jovens artistas

N.º de participantes: 20-25 participantes.

Idades: 14-16 anos.

Duração: 60/90 min

Objetivos: Estimular a participação e interação entre os elementos dos diferentes grupos, desenvolver a criatividade e valorizar o trabalho de grupo.

Recursos: Uma sala grande; mesas; cadeiras e materiais (reutilizáveis e outros); envelopes com identificação dos packs/kits.

Preparação: Num espaço da sala definido para o efeito, deverão estar vários materiais organizados em “pack/Kits” (exemplos: pneu, lâmpada, tecido, areia, telemóvel, guarda chuva, rato de computador, um garfo, etc), os quais devem estar identificados com letras (A, B, C, etc).

Numa mesa, deverão estar os “materiais de apoio”, nomeadamente: colas, tesouras, fio de algodão, sedielas, tintas, pincéis, marcadores, etc.

Funcionamento: A cada grupo, que não deve ser constituído por mais de 4 ou 5 elementos, deve ser entregue, de forma casual, um envelope. Deste modo, cada grupo terá conhecimento do pack/kit de materiais a partir do qual deverá criar uma peça/estrutura artística.





É importante salientar que todos os elementos que constituem o pack/kit deverão ser utilizados, devendo ser complementados pelos “materiais de apoio”.

No final, cada grupo, deverá atribuir um título à obra e uma breve memória descritiva para apresentação aos restantes grupos.

***Sugestões:** 1. Atividade a realizar no âmbito do Dia Internacional da Criatividade, sendo possível a organização de uma exposição com os trabalhos; 2. Sugere-se que a atividade não seja desenvolvida com mais de 25 participantes, sendo que os grupos não deverão ter mais de 5 elementos; 3. Os packs/kits não devem ter mais de 5/10 artigos e quanto mais diferentes forem a natureza dos mesmos, mais interessante se poderá tornar a atividade. Caso se opte por fazer a exposição, é importante ter em consideração a resistência e durabilidade das obras pelo que é conveniente analisar a natureza dos artigos que constituem os packs/kits.*



38. Histórias animadas para leitores bem-dispostos

N.º de participantes: 20-25.

Idades: 12-14 anos.

Duração: 50 min

Objetivos: Estimular o contacto com os livros, a visita a espaços de leitura e a expressão escrita. Promover a participação e interação entre todos os elementos do grupo. Desenvolver a criatividade e valorizar o trabalho de grupo.

Recursos: Espaço de leitura e/ou sala infantojuvenil de uma Biblioteca; canetas; folhas de papel e fichas de leitura.

Preparação: Articular com a entidade que gere o espaço onde irá decorrer a atividade a realização da mesma. O ideal é que o grupo tenha o espaço totalmente disponível no decorrer da atividade, não sendo necessário partilhá-lo com o público do próprio espaço.

Funcionamento: Já no local onde irá decorrer a atividade devem-se organizar os jovens em grupos que não devem ter mais de 4 ou 5 elementos. A cada grupo será entregue caneta, folhas brancas A4 e a ficha de leitura. Cada grupo deve recolher entre 10 a 15 títulos de livros juvenis que se encontrem na sala de leitura e a partir dessa listagem redigir uma história original e divertida. É importantes que os títulos sejam referidos, no corpo do texto, exatamente conforme constam na capa dos livros, para que os outros participantes consigam, mais facilmente identificar as obras selecionadas.

Depois de cada grupo terminar a sua história, um elemento deverá lê-la para que os restantes participantes identifiquem os títulos e os apontem na ficha de leitura.

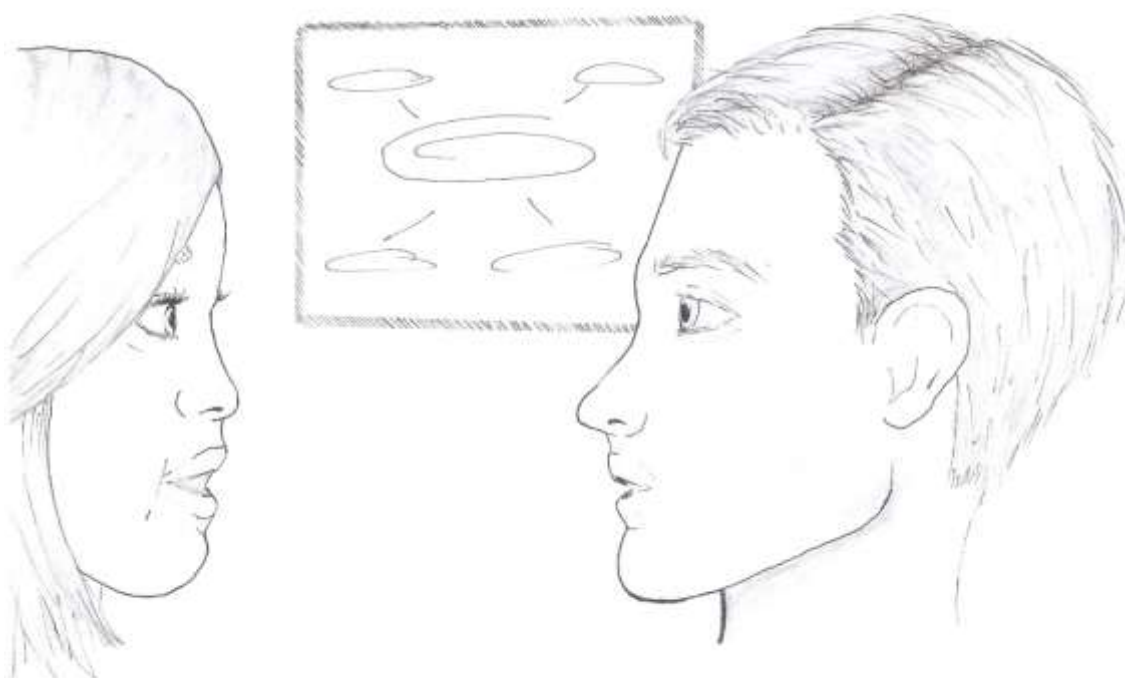
No final, o grupo que criou a história deverá confirmar/ajudar a identificar os títulos dos livros selecionados.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



***Sugestões:** Convidar um jovem a escolher um título e desafiá-lo a encontrar o livro (naturalmente com a ajuda de um técnico ou através de pesquisa do sistema informático do espaço) e a requisitá-lo/ lê-lo aos colegas.*



DEBATE, PARTICIPAÇÃO ATIVA E AVALIAÇÃO



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





39. Oficinas de Interculturalidade: 8 Propostas temáticas

N.º de participantes: 25-30 (por oficina e divididos em 5 grupos).

Idades: 13-16 anos.

Duração: 90 minutos por oficina (8 oficinas).

Pré-requisitos: Preparação prévia de um *sketch* (cerca de 10 minutos) que aborde várias problemáticas culturais.

Objetivos: Cada uma das oficinas tem os seus objetivos específicos, no entanto, o objetivo comum é o de promover a visibilidade e tornar significativo o tema da interculturalidade

Recursos: Cada oficina tem os seus próprios recursos, cf. fichas de atividade das mesmas.

Funcionamento: Estas propostas de oficinas podem ser desenvolvidas em parceria/articulação, por exemplo, com escolas e Associações Culturais. Pretende-se assim que, durante cerca de 5 meses, as escolas organizem oficinas de interculturalidade (uma ou duas por escola), dirigidas a jovens do 7.º ao 9.º ano de escolaridade, em horário a definir por cada escola (poderá ser em horário letivo ou extra curricular), e com a duração de 90 minutos. O último mês poderá estar reservado para, por exemplo, uma exposição de fotografias e trabalhos desenvolvidos no âmbito destas oficinas.

Este programa de oficinas pode ser dividido em três partes. Numa primeira parte é visualizado um *sketch* (previamente preparado pela equipa coordenadora das oficinas) e que aborde várias problemáticas culturais. A segunda fase consiste na realização de dinâmicas de grupo que permitam o debate/intercâmbio de ideias entre participantes, sobre o *sketch* e a multiplicidade de raças, costumes e religiões, na sua comunidade, no seu concelho (aqui podem ser utilizados alguns livros de apoio e materiais para que



se produzam conteúdos a utilizar na exposição do último mês). Os conteúdos podem ganhar forma através de:

- Criação de t-shirts com frases ou imagens alusivas à multiculturalidade;
- Coreografia de música/tema tradicional;
- Representações sobre hábitos e costumes;
- Criação de música e letra sobre a interculturalidade;
- Elaboração de objetos típicos de determinada cultura.

A terceira parte consiste na realização de uma exposição dos trabalhos desenvolvidos nestas oficinas.

Bibliografia recomendada:

- ADAMS, Susan, ***o grande livro dos jogos***, porto, livraria civilização, 1997.
- AGUIAR, Maria Manuela, ***países, povos e continentes 4***, lisboa, circulo de leitores, imp.1989.
- ALBERTO, Crisóstomo, ***a democracia***, coimbra: pé de página, 2002.
- ALBERTO, Crisóstomo, ***a ditadura***, coimbra: pé de página, 2002.
- ALMEIDA, Pedro Ramos de, ***salazar: biografia da ditadura***, lisboa: avante, 1999.
- ALVES, Ricardo, ***preso por defender a liberdade de pensamento***, diário ateísta, 24 de julho de 2004,
<http://www.ateismo.net/diario/2004/07/preso-por-defender-liberdade-de.php>.
- AMÂNCIO, Lúcia (coord.), ***o longo caminho das mulheres: feminismo: 80 anos***, lisboa : dom quixote,2007.
- ARBLASTER, Anthony, ***a democracia***, lisboa: europa-américa, 2004.
- ASSUNÇÃO, Daniela; FIGUEIRAS, Inês, ***discriminação laboral: “deram-me a escolher entre o emprego e o bebé”***, jornalismo porto



net, 20 de março de 2008 -

http://jpn.icicom.up.pt/2008/03/20/discriminacao_laboral_deramme_a_escolher_entre_o_emprego_e_o_bebe.html.

- BARRETO, António, **globalização, desenvolvimento e equidade**, 1.^a edição, lisboa: dom quixote, 2001.
- BARROSO, Maria Inês (trad.), **os direitos das mulheres**, lisboa : gradiva, 2000.
- BIZARRO, Rosa, **eu e o outro: estudos multidisciplinares sobre identidade (s), diversidade (s) e práticas interculturais**, perafita, areal 2007.
- BONAGLIA, Federico, **globalização e desenvolvimento**, lisboa: presença, 2006.
- CAMELO, Sérgio, **união europeia, fronteira e território**, porto, campo das letras, 2007.
- CASPURRO, Joana (trad.), **as mães que trabalham são culpadas?**, porto: ambar, 2004.
- COMUNIDADE EUROPEIA, Comissão das Comunidades Europeias, **viver à europeia: guia prático para utilização do cidadão europeu**, luxembourg, serviços das publicações oficiais das comunidades europeias, 1990.
- DEHOVE, Mário, **o novo estado da europa**, lisboa, campo da educação, 2004.
- DOISE, Willem, **direitos do homem e força das ideias**, lisboa: livros horizonte, 2002.
- DOZO, Galia Lami, **o meu primeiro atlas ilustrado**, sintra, girassol, [200-?].
- DUARTE, Maria Filomena, **100 parques naturais mais belos do mundo: uma viagem pelos cinco continentes**, [s.l.]: livros e livros, 2007.
- DUCAMP, Jean-Louis, **os direitos do homem contados às crianças**, 2.^a edição, lisboa: terramar, 2000.



- DULLFUS, Olivier, **a globalização**, mem martins: europa-américa, 1998.
- GUERREIRO, Inês (trad.), **conhece a união europeia**, lisboa, didáctica, 2004.
- FEFFER, John (coord.), **construir a esperança: pessoas e povos desafiam a globalização**, águas santas: sempre em pé, 2004.
- FERNANDES, António José, **direitos humanos e cidadania europeia: fundamentos e dimensões**, coimbra: almedina, 2004.
- FILIPA, **os nossos direitos humanos**, [lisboa]: nações unidas, [19--?].
- FRANCO, Geminiano (trad.), **países, povos e continentes 3**, lisboa, lexicultural, imp.1994.
- GALHARDO, Teresa Joaquim (comp.), **novos olhares: passado e presente nos estudos sobre as mulheres em portugal**, oeiras: celta, 2003.
- HEGARTHY, Ângela, **direitos do homem: uma agenda para o século XXI**, lisboa: instituto piaget, D. L. 2003.
- JARES, Xesús R. **técnicas e jogos cooperativos para todas as idades**, porto, asa, 2007.
- LIMA, francisco, **pena de morte – desrespeito pelos direitos humanos**, blog “o regresso de pombal”, 30 de maio de 2007 - <http://oregressodepombal.blogs.sapo.pt/19015.html>.
- LOPES, João Teixeira, **a cidade e a cultura: um estudo sobre práticas culturais urbanas**, porto, afrontamento 2000.
- LOPES, João Teixeira, **tristes escolas: práticas culturais estudantis no espaço escolar urbano**, porto, afrontamento 2000.
- MAASS, Winfried, **100 maravilhas do mundo: os mais belos tesouros produzidos pelo homem e pela natureza nos cinco continentes**, [s.l.]: livros e livros, 2007.
- MAGALHÃES, José Calvet de, **portugal na europa: o caminho certo**, venda nova, bertrand, 1997.
- MAXWELL, Kenneth, **a construção da democracia em portugal**, lisboa: presença, 1999.



- MOTA, Ana Sasseti da (trad.), *para um novo feminismo*, estoril: principia, 2002.
- MOURGEON, Jacques, ***os direitos do homem***, lisboa: europa-américa, 1981.
- NOGUEIRA, Franco, *o estado novo: 1933-1974*, porto: livraria civilização, d.l. 2000.
- NUNES, António José Avelãs, ***neoliberalismo e direitos humanos***, lisboa: caminho, 2003.
- PAINE, Thomas, ***direitos do homem***, lisboa: europa-américa, 1998.
- PÊRA, Edgar, *25 de abril: uma aventura para a democracia*, coimbra: afrontamento, 2000.
- QUADROS, fausto de, ***direito da união europeia: direito constitucional e administrativo da união europeia***, coimbra, almedina, 2004.
- RIBEIRO, António Pinto; GUERRA, artur (trad.), ***países, povos e continentes 1***, lisboa, lexicultural, imp.1994.
- RIBEIRO, António Pinto; GUERRA, artur (trad.), ***países, povos e continentes 2***, lisboa, lexicultural, imp.1994.
- RODRIGUES, Jorge Nascimento; DEVEZAS, Tessaleno, ***portugal: o pioneiro da globalização***, 2.^a edição, vila nova de famalicão: centro atlântico, 2007.
- SÁ, luís, ***espaços de poder e democracia: do global ao local no limiar do século XXI***, lisboa: caminho, imp. 1999.
- SANTOS, Boaventura de Sousa, ***25 de abril: uma aventura para a democracia***, 2.^a edição, coimbra: afrontamento, 2004.
- SILVA, Lauro Rebelo f. da, ***democracia autêntica: liberdade-justiça-fraternidade***, rio janeiro: leitura, 1972.
- SOARES, António Goucha, ***a união europeia***, coimbra, almedina, 2006.
- TAVARES, Amílcar Monteiro dos Reis, ***craque camaronês do barcelona, samuel eto'o, ouve de novo gritos racistas***, publicação "voz di povo – online", 19 de Setembro de 2006 - <http://www.vozdipovo->



online.com/conteudos/desporto/craque_camarones_do_barcelona_samuel_eto'o_ouve_de_novo_gritos_racistas/.

- TOURAINE, Alain, ***o que é a democracia***, lisboa: instituto piaget, 1996.
- UNESCO, Comissão Nacional da, ***todos os seres humanos...: manual da educação para os direitos do homem***, lisboa: comissão nacional da UNESCO, imp. 1998.
- VANEIGEM, Raoul, ***declaração universal dos direitos do ser humano: da soberania da vida como superação dos direitos do homem***, lisboa: antígona, 2003.
- VÁRIOS, ***a sorte ou o azar de ser mulher***, mulher portuguesa: comunidade virtual feminina de língua portuguesa, pesquisado a 30 de Março de 2008 - <http://www.mulherportuguesa.com/content/view/1688/134/>
- VASCONCELOS, Álvaro de (coord.), ***valores da europa: identidade e legitimidade***, cascais, principia, 1999.



39.1. Ficha de Atividade 1 – Oficina “Cultura e Aculturação”

Apresentação: Dinâmica de grupo sobre os prós e contras da aculturação e criação de cartaz com sugestões para promover a diversidade cultural na escola.

Objetivos: Entender a importância do diálogo intercultural na superação de situações de desentendimento e conflito; efetivar o debate em torno dos prós e contras da aculturação; sinalizar alguns casos evidentes de aculturação em Portugal e no mundo; enumerar sugestões para promover a diversidade cultural na escola.

Recursos: Videoprojetor; tela branca de projeção; computador portátil; 5 computadores fixos; extensão de 4 tomadas; colunas de computador; cd do *sketch*; máquina fotográfica.

Funcionamento:

1. Apresentação do programa de oficinas e enquadramento do mesmo;
2. Colocação de questões ao grupo: *O que entendem por cultura? Existem culturas diferentes? O que entendem por diálogo intercultural? Será importante? Porquê?*

***Cultura:** Qualquer coisa criada pelo homem/mulher, diferente da natureza, e que é o resultado da sua própria atividade.*

***Diálogo intercultural:** Comunicação entre culturas diferentes (ex.: existem culturas em que as mulheres não têm os mesmos direitos que os homens e são vistas como seres inferiores.).*

***Importância do diálogo intercultural:** Embora cada cultura deva possuir uma identidade própria, garantindo assim a prevalência da diversidade cultural indispensável ao desenvolvimento sustentável dos povos, o*



contacto e interação com outras culturas pode suscitar situações de desentendimentos e conflitos, que apenas o diálogo conseguirá superar.

3. Visualização do *sketch*. Após a visualização são colocadas questões ao grupo:

- a) *Num primeiro momento o que vos apetece partilhar sobre o filme?*
 - b) *Há cenas que vos são familiares, que acontecem por exemplo em Portugal ou até aqui na vossa comunidade?*
 - c) *Já passaram por alguma situação parecida?*
 - d) *Imaginem, por exemplo, que vão ter de deixar Portugal e ir viver para o Ruanda, seria possível manter a vossa cultura de origem? Como?*
 - e) *Conhecem o conceito de “aculturação”? O que entendem por aculturação?*
-

Aculturação: *Designa os processos ou fenómenos que resultam do contacto direto e da interação entre grupos de pessoas de diferentes culturas, com mudanças posteriores num ou noutro grupo, ou em ambos, devido a adoção e assimilação de elementos e características culturais alheias.*

- f) *O que sugerem para promover a integração de outras culturas na vossa escola?*
- g) *Que eventos poderiam ser realizados aqui para promover a diversidade cultural?*

4. Propõe-se à turma que se divida em dois grupos para que cada um prepare um cartaz, utilizando o computador, divulgativo de um evento sugerido pelo grupo, para promover a diversidade cultural (não esquecer a designação do evento, data, local, programação, apoios, etc).



Sugestões: 1. Se não houver tempo para se desenvolver o cartaz, solicita-se à pessoa responsável pela turma para ajudar na sua concretização durante as semanas seguintes à oficina; 2. Cada grupo pode trabalhar no sentido de realizar a iniciativa proposta, dando continuidade ao trabalho desenvolvido na Oficina. Escola, Associação de Estudantes, Associações da comunidade, entre outras, podem ser excelentes parceiras para a concretização do evento.

5. Finalizado o cartaz, cada grupo nomeia uma pessoa representante para apresentar o mesmo à turma.

Algumas conclusões:

- O diálogo intercultural é essencial na superação de situações de conflito cultural;
- Os efeitos negativos dos processos de aculturação podem ser minimizados com a realização de iniciativas que promovam a integração e a diversidade cultural. A escola é um espaço privilegiado para intercambiar ideias e experiências em torno das vivências e culturas de cada um e de um povo/comunidade em concreto.



39.2. Ficha de Atividade 2 – Oficina “Ditadura, Democracia, Anarquia”



Apresentação: Dinâmica de grupo sobre diferentes regimes: ditadura, democracia e anarquia.

Objetivos: Entender a importância do diálogo intercultural na superação de situações de desentendimento e conflito; desenvolver os conceitos de ditadura, democracia e anarquia; sinalizar algumas situações de ditadura, democracia e anarquia; dialogar em torno dos prós e contras de regimes ditatoriais, democráticos e anárquicos.

Recursos: Videoprojetor; tela branca de projeção; computador portátil; extensão de 3 tomadas; colunas de computador; cd do *sketch* sobre o diálogo intercultural; máquina fotográfica.



Funcionamento:

1. (ver ponto 1 e 2 do tópico “funcionamento” da ficha de atividade 1)
2. Visualização do *sketch*. Após a visualização são colocadas questões ao grupo:
 - a) *Num primeiro momento o que vos apetece partilhar sobre o filme?*
 - b) *Há cenas que vos são familiares, que acontecem por exemplo em Portugal ou até aqui na vossa comunidade?*
 - c) *Já passaram por alguma situação parecida?*
 - d) *Viram alguma imagem que vos suscitasse desigualdade de direitos entre homens e mulheres?*
 - e) *Conhecem o conceito de “democracia”? O que é para vocês a “democracia”?*

***Democracia:** É um regime político de governo onde o poder de tomar importantes decisões políticas está com “nas mãos” os cidadãos e cidadãs, direta ou indiretamente, por meio de representantes eleitos/as — forma mais usual. Numa frase famosa, a democracia é o “governo do povo, pelo povo e para o povo”. A democracia opõe-se à ditadura, onde o poder reside numa elite autoeleita.*

- f) *Conhecem o conceito de “ditadura”? O que significa para vocês a “ditadura”?*

***Ditadura:** É o regime político autoritário em que os poderes legislativo, executivo e judiciário estão nas mãos de uma única pessoa ou grupo de pessoas, que exercem estes poderes de maneira absoluta sobre o povo. Podem existir regimes ditatoriais de líder único (como os regimes provenientes do nazismo, do fascismo e do socialismo) ou coletivos (como os vários regimes militares que ocorreram na América Latina durante o século XX).*



- g) *Conhecem o conceito de “anarquia”? O que significa para vocês a “anarquia”?*

Anarquia: *É uma palavra que deriva da raiz grega αναρχία — an (não, sem) e archê (governador) — e que designa um termo amplo que abrange desde teorias políticas a movimentos sociais que defendem a abolição do capitalismo e do estado enquanto autoridade imposta e detentora do monopólio do uso da força. Exemplificando, anarquismo é a teoria libertária baseada na ausência do Estado. De um modo geral, anarquistas são contra qualquer tipo de ordem hierárquica que não seja livremente aceite, defendendo tipos de organizações horizontais e libertárias.*

- h) *É proposto à turma que se divida em três grupos. Cada grupo vai ficar com um regime (democracia, ditadura, anarquia). Numa folha vão descrever o vosso dia-a-dia, desde que acordam até desde que chegam à cama, uns num regime sem leis (anarquista), outros num regime onde são dadas ordens contra a vontade (ditadura), outros num regime onde podem escolher o que fazer (democracia).*
- i) Os grupos discutem e descrevem o dia-a-dia. Cada grupo nomeia uma pessoa representante para apresentar a todas as pessoas os textos escritos, havendo espaço para troca de argumentos entre grupos.

Variantes: *Experimentar uma manhã ou um dia, vivenciar um desses regimes na escola, envolvendo toda a comunidade educativa.*

Algumas conclusões:

- O diálogo intercultural é essencial na superação de situações de conflito cultural;



- No século XXI existem diferentes tipos de regime. Exemplificar com o caso Português;
- Dependendo do regime, existem diferentes formas de viver o dia-a-dia, existem diferentes liberdades ou formas de viver a liberdade.



39.3. Ficha de Atividade 3 – Oficina “União Europeia”

Apresentação: Elaboração de bandeiras dos países pertencentes à União Europeia (UE).

Objetivos: Entender a importância do diálogo intercultural na superação de situações de desentendimento e conflito; conhecer o conceito de *União Europeia (UE)*; conhecer o nome, a bandeira e a localização geográfica dos Estados membros da UE.

Recursos: Videoprojetor; tela branca de projeção; computador portátil; extensão de 3 tomadas; colunas de computador; cd do *sketch* sobre o diálogo intercultural; máquina fotográfica; fotocópias (a cores) das bandeiras dos Estados membros da UE; 4 tesouras; 4 colas de barra; 28 palhinhas (de sumo); restos de esferovite; 2 litros de água; 1 bacia grande.

Funcionamento:

1. (ver ponto 1 e 2 do tópico “funcionamento” da ficha de atividade 1 adaptando os conteúdos)
2. Visualização do sketch. Após a visualização são colocadas questões ao grupo:
 - a) *Num primeiro momento o que vos apetece partilhar sobre o filme?*
 - b) *Há cenas que vos são familiares, que acontecem por exemplo em Portugal ou até aqui na vossa comunidade?*
 - c) *Já passaram por alguma situação parecida?*
 - d) *Já ouviram falar da União Europeia (UE)? O que é a UE? Quais são os seus Estados membros? Foram sempre os mesmos?*



União Europeia: Anteriormente designada por comunidade económica europeia (CEE) e comunidade europeia (CE), é uma organização internacional constituída atualmente por 28 Estados membros. Foi estabelecida com este nome pelo tratado da União Europeia (normalmente conhecido como tratado de Maastricht) em 1992, mas muitos aspetos desta União já existiam desde a década de 50. A união tem representações em Bruxelas, Luxemburgo e Estrasburgo.

Estados-membros da UE: Alemanha, Áustria, Bélgica, Bulgária, Chipre, Croácia, Dinamarca, Eslováquia, Eslovénia, Espanha, Estónia, Finlândia, França, Grécia, Hungria, Irlanda, Itália, Letónia, Lituânia, Luxemburgo, Malta, Países Baixos, Polónia, Portugal, Reino Unido, República Checa, Roménia, Suécia.

Lema da UE: Unidos na diversidade.

- e) Propõe-se à turma a divisão da mesma em quatro grupos. Distribuir por a cada grupo fotocópias com os Estados membros da UE. A primeira atividade consiste em identificar a que países pertencem essas bandeiras – para isso serão cedidos alguns livros sobre a UE. Na segunda parte devem recortar as bandeiras e colá-las nas palhinhas. Depois aplicam as palhinhas numa pequena placa de esferovite e colocam no “mar” – bacia com água.

Algumas conclusões:

- O diálogo intercultural é essencial na superação de situações de conflito cultural;
- A UE é uma boa plataforma para a promoção do diálogo intercultural, tal como o próprio lema UE diz “unidos na diversidade”.



39.4. Ficha de Atividade 4 – Oficina “Comunicação e Cooperação”



Apresentação: Realização de jogo de cooperação e competição.

Objetivos: Entender a importância do diálogo intercultural na superação de situações de desentendimento e conflito; conhecer os conceitos de união, cooperação e competição; fomentar a colaboração entre participantes; desenvolver a ideia de grupo cooperativo.

Recursos: Videoprojetor; tela branca de projeção; computador portátil; extensão de 3 tomadas; colunas de computador; cd do *sketch* sobre o diálogo intercultural; máquina fotográfica; 15 envelopes A5; 1 cartolina branca; 1 x-ato; 1 régua de 25cm.



Funcionamento:

1. (ver ponto 1 e 2 do tópico “funcionamento” da ficha de atividade 1 e adaptar temática)
2. Visualização do *sketch*. Após a visualização são colocadas questões ao grupo:
 - a) *Num primeiro momento o que vos apetece partilhar sobre o filme?*
 - b) *Há cenas que vos são familiares, que acontecem por exemplo em Portugal ou até aqui na vossa comunidade?*
 - c) *Já passaram por alguma situação parecida?*
 - d) *Muitas vezes temos ideias erradas sobre algumas culturas diferentes da nossa porque nunca nos demos ao trabalho de comunicar com elas, de pesquisar sobre elas, de as entender. A comunicação entre pessoas de culturas diferentes parece-vos importante? O que é a comunicação? O que é a competição? O que é a cooperação? Será que a cooperação é importante? Porquê?*

Comunicação: *Intercâmbio de informação entre sujeitos ou objetos.*

Competição: *É a interação de indivíduos da mesma espécie ou não (humana, animal ou vegetal) que disputam alguma coisa. Esta disputa pode ser pelo alimento, pelo território, pela luminosidade, pelo emprego, pela fêmea, pelo macho, etc. Assim, a competição pode ser entre a mesma espécie (intraespecífica) ou de espécie diferente (interespecífica). Em ambos os casos, esse tipo de interação favorece um processo seletivo que culmina, geralmente, com a preservação das formas de vida mais bem adaptadas ao meio ambiente, e com a extinção de indivíduos com baixo poder adaptativo.*

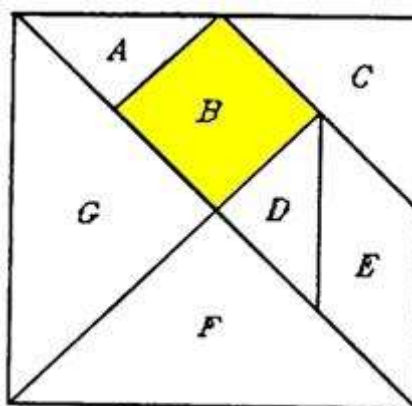
Cooperação: *É uma relação de ajuda entre indivíduos e/ou entidades, no sentido de alcançar objetivos comuns, utilizando métodos mais ou menos consensuais. A cooperação opõe-se, de certa forma, à competição. Contudo, o desejo de competir com membros do mesmo grupo no sentido de obter um estatuto mais elevado é, por vezes, considerado como*



catalisador da ação cooperativa. Da mesma forma, os indivíduos podem organizar-se em grupos que cooperam internamente no sentido de competir com outros grupos ou entidades.

e) É proposto à turma que se formem grupos de quatro participantes cada, à volta de uma mesa ou em círculo, sentados no chão. Entrega-se a cada participante um envelope que poderá abrir quando lhe for dado uma indicação. Cada grupo terá assim, quatro envelopes, que serão necessários na construção de um quadrado:

- Envelope 1 – Peças A e E
- Envelope 2 – Peças B e F
- Envelope 3 – Peças G e D
- Envelope 4 – Peça C



f) *Isto é um jogo de cooperação, mas vamos adicionar aqui o fator “competição”, uma vez que o grupo mais rápido a terminar ganha. Estejam então todos atentos às instruções:*

1. *Cada um dos envelopes contém peças para formar um quadrado.*
2. *No final, a tarefa de cada grupo consistirá em formar um quadrado.*



3. *O jogo termina quando todos os membros do grupo tiverem diante de si o seu quadrado e todos os quadrados forem do mesmo tamanho.*
4. *Não se pode comunicar, nem oralmente nem por gestos*
5. *Não se podem tirar peças de outro jogador, mas podem ceder-se peças a outro.*
6. *Quando um grupo terminar deve manter-se em silêncio para não perturbar os adversários.*

g) Depois de terminado é proposta uma avaliação do jogo:

1. *Como se sentiram? Foi difícil jogar sem poderem falar nem fazer gestos?*
2. *Como se sentiu o que tinha o envelope 4?*
3. *Alguém deu conta de que o envelope 4 só tinha uma peça?*
4. *Como é que chegaram à solução?*
5. *O que sentiram quando alguém não respeitava as regras do jogo?*
6. *Acham que o facto de o jogo ter a variante da “competição”, interferiu o vosso desempenho?*



39.5. Ficha de Atividade 5 – Oficina “Cultura Local e Cultura Global”



Apresentação: Recolha de imagens em revistas e jornais sobre culturas locais e culturas globais.

Objetivos: Entender a importância do diálogo intercultural na superação de situações de desentendimento e conflito; elucidar para as diferenças entre as culturas locais e as culturas globais; estimular para o debate em torno dos prós e contras das culturas globais.

Recursos: Videoprojetor; tela branca de projeção; computador portátil; extensão de 3 tomadas; colunas de computador; cd do *sketch* sobre o diálogo intercultural; máquina fotográfica; 50 revistas variadas; 50 jornais locais, 25 tesouras; 5 colas de barra; 5 cartolinas brancas; 5 marcadores pretos.



Funcionamento:

1. (ver ponto 1 e 2 do tópico “funcionamento” da ficha de atividade 1 e adaptar conteúdos)
2. Visualização do sketch. Após a visualização são colocadas questões ao grupo:
 - a) *Num primeiro momento o que vos apetece partilhar sobre o filme?*
 - b) *O sketch apresentou cenas de uma mesma cultura ou de culturas diferentes? Que cena(s) e que cultura(s)? O que entendem por cultura local? Aqui, na vossa comunidade, que exemplos conhecem de cultura local? O que entendem por cultura global? Podem dar-nos exemplos de cultura global?*

Cultura local: *Cultura que diz respeito a uma determinada comunidade (ex.: no caso do Pinheiro da Bemposta podemos ilustrar com exemplos de cultura local: Banda de Música de Pinheiro da Bemposta; Grupo Juvenil de Pinheiro da Bemposta; etc..).*

Cultura global: *Aquela cultura que contribui fortemente para o crescimento do mercado (ex.: Mc Donald's; Levi's; U2, etc..).*

- c) *Que diferenças encontram entre as culturas locais e as culturas globais? A cultura global tem aspetos positivos ou negativos? Será que a cultura global prejudica ou abafa a cultura local?*
3. *Propõe-se à turma que se divida em grupos de cinco pessoas. A cada grupo é entregue 10 revistas, 10 jornais, uma cartolina, uma cola, cinco tesouras e um marcador. Façam um traço ao meio na cartolina. De um lado recortam letras da revista e colam as palavras “culturas globais” e do outro as palavras “culturas locais”. Depois disso procuram e colam nos espaços correspondentes da cartolina imagens ilustrativas de cada cultura.*



4. Depois de terminado cada grupo apresenta os cartazes que desenvolveram explicando o porquê de terem escolhido cada uma das imagens.
5. Dá-se tempo e espaço para o debate de ideias.

Algumas conclusões:

- O diálogo intercultural é essencial na superação de situações de conflito cultural;
- A cultura local é aquela cultura própria de uma determinada comunidade, de uma determinada freguesia, como é o caso, por exemplo, da freguesia do Pinheiro da Bemposta;
- A cultura global é aquela cultura que está presente um pouco por todo o mundo, porque de certa forma tem um peso enorme a nível do mercado /economia.



39.6. Ficha de Atividade 6 – Oficina “Direitos Humanos no Mundo”



Apresentação: Criação de postais que alertem para o desrespeito pelos direitos humanos no mundo ou que abordem cada um dos direitos humanos.

Objetivos: Entender a importância do diálogo intercultural na superação de situações de desentendimento e conflito; dar a conhecer a Declaração Universal dos Direitos Humanos; promover o Dia Nacional dos Direitos Humanos (Portugal); efetivar o debate em torno dos direitos humanos, do seu cumprimento e/ou desrespeito; incentivar a realização de postais que abordem a problemática dos direitos humanos.



Recursos: Videoprojetor; tela branca de projeção; computador portátil; extensão de 3 tomadas; colunas de computador; cd do *sketch* sobre o diálogo intercultural; máquina fotográfica; 5 cartolinas brancas (previamente cortadas em formato 10x15); 5 caixas de marcadores (12 unidades); 25 lápis cor ou carvão; 2 afias; 5 envelopes tamanho A4; 5 cópias das notícias “discriminação laboral: “deram-me a escolher entre o emprego e o bebé”, “a sorte ou o azar de ser mulher”, “pena de morte – desrespeito pelos direitos humanos”, “preso por defender a liberdade de pensamento”, “craque camaronês do Barcelona, Samuel Eto’o ouve de novo gritos racistas” (ver anexo 1); 15 cópias da “Declaração Universal dos Direitos Humanos”.

Funcionamento:

1. (ver ponto 1 e 2 do tópico “funcionamento” da ficha de atividade 1, e adaptar conteúdos)
2. Visualização do sketch. Após a visualização são colocadas questões ao grupo:
 - a) *Num primeiro momento o que vos apetece partilhar sobre o filme?*
 - b) *Sabemos que já têm alguma noção do que são os direitos humanos, o que são para vocês? Já ouviram falar na “Declaração Universal dos Direitos Humanos”?*

Direitos Humanos: são os direitos e liberdades básicos que devem usufruir todos os seres humanos. Normalmente o conceito de direitos humanos pressupõe também a liberdade de pensamento e de expressão e a igualdade perante a lei.

Declaração Universal dos Direitos Humanos: Foi adotada pela ONU (Organização das Nações Unidas) em 10 de dezembro de 1948. Esboçada principalmente por John Peters Humphrey, (Canadá), mas também com o apoio de várias pessoas, nomeadamente de outros países Estados Unidos, França, China, Líbano etc., delinea os direitos humanos básicos.



- c) Propõe-se que a turma se divida em grupos de 5 pessoas. A cada grupo será entregue um envelope que contém: 5 notícias (anexo 1), 3 cópias da “Declaração Universal dos Direitos Humanos” (anexo 2) e 5 lápis. É pedido a cada grupo que leia com atenção as notícias e que enuncie – com a ajuda da declaração – qual o direito ou direitos que supostamente estão a ser desrespeitados. *No final, será verificado se os participantes conseguiram identificar quais os direitos em causa.*
- d) Depois do grupo se reunir, analisar, discutir e enumerar os direitos, nomeia um representante (por grupo) que irá apresentar à turma os direitos que identificaram.
- e) Quando terminarem as apresentações, é proposto: *Podem manter-se em grupo. Vai ser entregue a cada pessoa um postal e um marcador (de uma cor aleatória). Terão de criar um postal diretamente relacionado com os direitos humanos. Podem recorrer ao desenho, à escrita de mensagens, etc.. A cada um foi entregue um marcador, se quiserem usar outras cores terão de partilhar. Quando terminarmos vamos apresentar à turma alguns postais.*

Algumas conclusões:

- O diálogo intercultural é essencial na superação de situações de conflito cultural;
- A Declaração Universal dos Direitos Humanos tem mais de meia centena de anos mas nem sempre é respeitada. Devemos estar atentos ao cumprimento dos direitos humanos e denunciar sempre que os mesmos não sejam respeitados;
- Em Portugal também é comemorado o dia nacional dos direitos humanos desde 1998, a 10 de dezembro.



Anexo 1

Notícia 1 - PENA DE MORTE



Todos os anos vários países têm abolido a Pena de Morte, até ao dia 1 de Janeiro de 2007, 88 países tinham já abolido a pena capital, para todos os crimes; 11 países aboliram a pena de morte para todos os crimes, excepto crimes cometidos em tempo de guerra; 29 países aboliram a pena de morte na prática ou seja, mantêm a pena de morte na lei mas não procederam a execuções nos últimos 10 anos. 69 Países mantêm e usam a pena capital, apesar de (felizmente) o número de países que executam os prisioneiros ser cada vez mais pequeno. A pena de morte deve ser abolida em todos os casos sem excepções, porque viola o artigo n.º ____, ou seja, _____, assegurado pela Declaração Universal dos Direitos Humanos, adoptada pela ONU, a 10 de Dezembro de 1948, e representa a total negação dos direitos humanos. A Pena de Morte é o assassinio premeditado e a sangue frio de um ser humano, pelo Estado, em nome da justiça. É um acto de tortura, uma arma política, é discriminatória, há possibilidade de erro na condenação, não é um eficaz método de dissuasão de crimes e impede a reabilitação.

(notícia retirada de <http://oregressodepombal.blogs.sapo.pt/>)



Notícia 2 - A SORTE OU O AZAR DE SER MULHER

Às portas de um novo Milénio, nascer Mulher é ainda, em muitos países, um caso de azar... ou nem tanto assim. Os Direitos Humanos são, sem dúvida, o caso mais grave. Médio Oriente e países asiáticos são uma interminável fonte de exemplos.

A "sorte" ou o "azar" de ser Mulher dependem do local onde se nasce. A acreditar nas estatísticas, se nos países do Ocidente, eles parecem indicar que o respeito pelos direitos e pela participação da Mulher na sociedade, é cada vez maior... o cenário nos países do Médio Oriente e da Ásia é bem mais negro.



O caso mais grave é, sem margem para dúvida, os Direitos Humanos. Basta pensar no imenso número de países que ainda encara como uma espécie de tradição a Mutilação Genital Feminina. São práticas que não têm em conta a idade da Mulher, muitas vezes, ainda criança, desrespeitando o direito n.º ____, ou seja, _____, assegurado pela Declaração Universal dos Direitos Humanos.

(notícia retirada de <http://www.mulherportuguesa.com>)



Notícia 3 - Craque camaronês do Barcelona, Samuel Eto'o, ouve de novo gritos racistas



O atacante camaronês Samuel Eto'o foi alvo de gritos racistas neste domingo, ao marcar o primeiro golo do Barcelona na vitória por 3 a 0 sobre o Racing Santander, pela terceira rodada do Campeonato Espanhol.

Os gritos seriam de jovens, segundo a emissora de rádio privada Cadena Ser. Nesse mesmo estádio Eto'o já havia sido ofendido na temporada passada.

O camaronês, que várias vezes foi vítima de gritos racistas nos estádios de Espanha, quase abandonou uma partida que o Barcelona disputava contra o Real Zaragoza, a 25 de Fevereiro.

O clube foi multado em 9 mil euros, mas o jogador queria "sanções exemplares". O governo socialista de José Luis Rodríguez Zapatero adotou em Março uma série de medidas para combater o racismo nos estádios.

Há aqui um desrespeito claro pelo direito n.º _____, ou seja,

_____ ,
assegurado pela Declaração Universal dos Direitos Humanos.

(notícia retirada de <http://www.vozdipovo-online.com/>)



Notícia 4 – Preso por defender a liberdade de pensamento



O Supremo Tribunal de Teerão decidiu que Sayyed Hashem Aghajari continuará na prisão pelo crime de blasfémia, mas reduziu a sua pena a cinco anos de prisão. Deve notar-se que este professor de História iraniano fora **condenado à morte** por, durante um discurso público, se ter afirmado favorável a um «Islão reformado», moderno, em que os muçulmanos não seguissem os líderes religiosos «cegamente» e «como macacos», e em que cada um pudesse encontrar a sua própria interpretação dos textos «sagrados». Em suma, foi condenado **por defender a liberdade de pensamento**. Há aqui um desrespeito claro pelo direito n.º _____, ou seja, _____, assegurado pela Declaração Universal dos Direitos Humanos.

(notícia retirada de <http://www.ateismo.net>)



Notícia 5 - Discriminação laboral:

"Deram-me a escolher entre o emprego e o bebé"



Mulheres têm mais estudos, mas são mais discriminadas no trabalho. O JPN (Jornalismo Porto Net) ouviu um exemplo das dificuldades de conciliar emprego e maternidade.

Hoje é proprietária de duas lojas da empresa que um dia a discriminou. Sofia, nome fictício, recorda que foi seleccionada entre "mil e tal pessoas que eles entrevistaram". Um dia de alegria, que se desvaneceu duas semanas depois, quando soube que estava grávida.

O facto de ter engravidado, como tanto desejava, obrigou-a a permanecer no desemprego. "Já não queriam", diz Sofia. "Deram-me a escolher entre o emprego e o bebé, e eu optei pelo bebé", reforça.

Sofia fala com indignação do momento de "desânimo" que atravessou. Acabou por sofrer um aborto espontâneo. Foi então que entrou novamente em contacto com a empresa, que a admitiu prontamente.

Há aqui um desrespeito claro pelo direito n.º _____, ou seja,

_____,
assegurado pela Declaração Universal dos Direitos Humanos.

(notícia retirada de <http://jpn.icicom.up.pt>)



39.7. Ficha de Atividade 7 – Oficina “Povos e Continentes”

Apresentação: Criação de jogos sobre os diferentes povos e continentes.

Objetivos: Entender a importância do diálogo intercultural na superação de situações de desentendimento e conflito; dar a conhecer os diferentes continentes; enumerar características de cada continente/povo continental.

Recursos: Videoprojetor; tela branca de projeção; computador portátil; extensão de 3 tomadas; colunas de computador; cd do *sketch* sobre o diálogo intercultural; máquina fotográfica; 6 folhas A4 brancas; 6 lápis; enciclopédias/livros sobre os diferentes povos e continentes.

Funcionamento:

1. (ver ponto 1 e 2 do tópico “funcionamento” da ficha de atividade 1 e adaptar conteúdos);
2. Visualização do *sketch*. Após a visualização são colocadas questões ao grupo:
 - a) *Num primeiro momento o que vos apetece partilhar sobre o filme?*
 - b) *Há cenas que vos são familiares, que acontecem por exemplo em Portugal ou até aqui no vosso Concelho? Já passaram por alguma situação parecida? Existem diferentes continentes e diferentes povos, o que contribui para que existam igualmente muitas culturas a nível mundial. Que continentes conhecem? (continentes: Europa, América, Ásia, África, Antártida).*
3. Propõe-se que a turma se divida em três grupos. O grupo “A” vai procurar características (geografia, demografia, cultura, gastronomia, ambiente e desporto) da Europa e da Ásia. O grupo “B” vai procurar características da América e da Antártida; O grupo “C” vai procurar características da África. Quando terminarem reúnem as características e criam um jogo partindo dessas características e que diga respeito a



esse/s continente/s. Por fim, uma pessoa representante de cada grupo apresenta o jogo à turma.

Algumas conclusões:

- O diálogo intercultural é essencial na superação de situações de conflito cultural;
- Cada continente tem as suas características específicas, que são ainda mais singulares se explorarmos cada região.



39.8. Ficha de Atividade 8 – Oficina “Sexismo e Machismo”



Apresentação: Criação de t-shirts com frases alusivas à igualdade de direitos entre homens e mulheres.

Objetivos: Entender a importância do diálogo intercultural na superação de situações de desentendimento e conflito; efetivar o debate em torno da igualdade de direitos entre homens e mulheres; sinalizar alguns casos evidentes de sexismo em Portugal e no mundo; enumerar sugestões de frases alusivas à igualdade de direitos entre homens e mulheres.

Recursos: Videoprojetor; tela branca de projeção; computador portátil; extensão de 3 tomadas; colunas de computador; cd do *sketch* sobre o diálogo intercultural; máquina fotográfica; 20 t-shirts de cor branca e tamanho mM; 20 folhas de impressão em tecido; 10 folhas de papel A4 liso; 5 lápis.



Funcionamento:

1. (ver ponto 1 e 2 do tópico “funcionamento” da ficha de atividade 1 e adaptar conteúdos);
2. Visualização do *sketch*. Após a visualização são colocadas questões ao grupo:
 - a) *Num primeiro momento o que vos apetece partilhar sobre o filme?*
 - b) *Há cenas que vos são familiares, que acontecem por exemplo em Portugal ou até aqui no vosso concelho? Já passaram por alguma situação parecida? Viram alguma imagem que vos suscitasse desigualdade de direitos entre homens e mulheres?*
 - c) *Conhecem o conceito de “sexismo”? O que é para vocês o “sexismo”?*

***Sexismo:** É a discriminação ou tratamento indigno a um determinado género, ou ainda a determinada identidade sexual. O sexismo é diferente de machismo porque está muitas vezes ligado ao “ódio às mulheres”, ao passo que o machismo é muitas vezes um comportamento de imitação social.*

- d) *Conhecem o conceito de “machismo”? O que é para vocês o “machismo”?*

***Machismo:** é a crença de que os homens são superiores às mulheres.*

- e) *Conhecem o conceito de “feminismo”? O que é para vocês o “feminismo”?*

***Feminismo:** movimento político de mulheres que lutam pela equidade em relação aos homens, embora seja a definição mais recorrente não é a mais precisa. O feminismo foi responsável por várias mudanças nas sociedades*



ocidentais como: crescimento das oportunidades de trabalho para mulheres e salários mais semelhantes aos dos homens, muito longe ainda de oportunidades e promoções equiparadas; o direito ao voto (para as mulheres); direito ao divórcio; controle sobre o próprio corpo em questões de saúde, inclusive quanto ao uso de preservativos e ao aborto.

- f) Propõe-se que a turma se divida em quatro grupos. Cada grupo escreve numa folha branca, pelo menos cinco frases alusivas à igualdade de direitos entre homens e mulheres. Depois juntam-se todas as frases dos grupos e elege-se democraticamente três frases que serão impressas em t-shirts.
- g) Escrevem-se as frases em computador (ex.: no *word*) e imprime-se em papel de impressão para aplicar em tecido. Cada um vai levar a sua t-shirt para casa e com um ferro de engomar e uma tábua de passar a ferro, comprime a folha na t-shirt durante 20 minutos. Quando terminarem deixam secar e combinam um dia na escola para levarem as t-shirts vestidas e tirarem uma *selfie/foto de grupo* em grupo.





Algumas conclusões:

- O diálogo intercultural é essencial na superação de situações de conflito cultural;
- Atualmente, ainda existem, frequentemente, situações de discriminação de género;
- A igualdade de direitos entre homens e mulheres pode alterar positivamente várias sociedades.





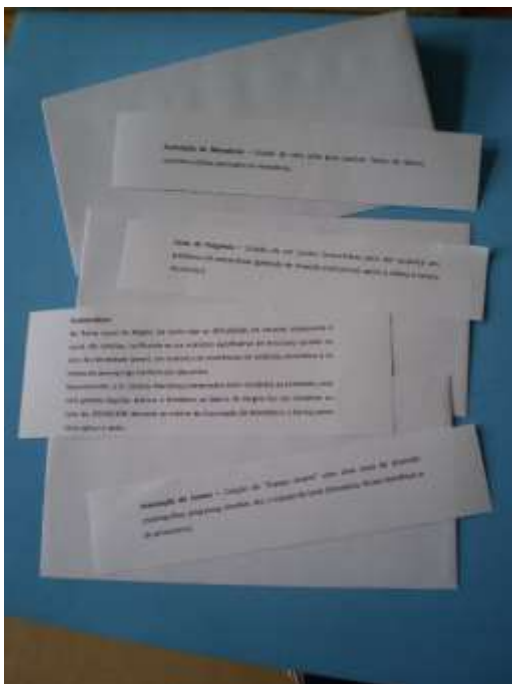
40. Jovens políticos

N.º de participantes: 25.

Idades: 14-17 anos.

Duração: 60 min.

Objetivos: Apresentar e debater diferentes pontos de vista e áreas de interesse. Desenvolver a capacidade de análise e argumentação. Fomentar a capacidade de falar em público e o respeito por outras opiniões.



Recursos: sala com cadeiras organizadas em espaço de assembleia com lugar de destaque para a exposição dos jovens políticos, canetas, folhas de papel e envelopes com as problemáticas a debater.

Preparação: Definir as problemáticas a debater por cada grupo político. Preparar os envelopes com os diferentes pontos de vista e respetivos intervenientes.

Funcionamento: Organizar os jovens em 3 grupos de 5 elementos, sendo cada grupo representante de um interesse. Cada grupo deve eleger um representante/porta-voz.

Os restantes jovens serão o “público” e terão como missão questionar os pontos de vistas dos diferentes intervenientes.

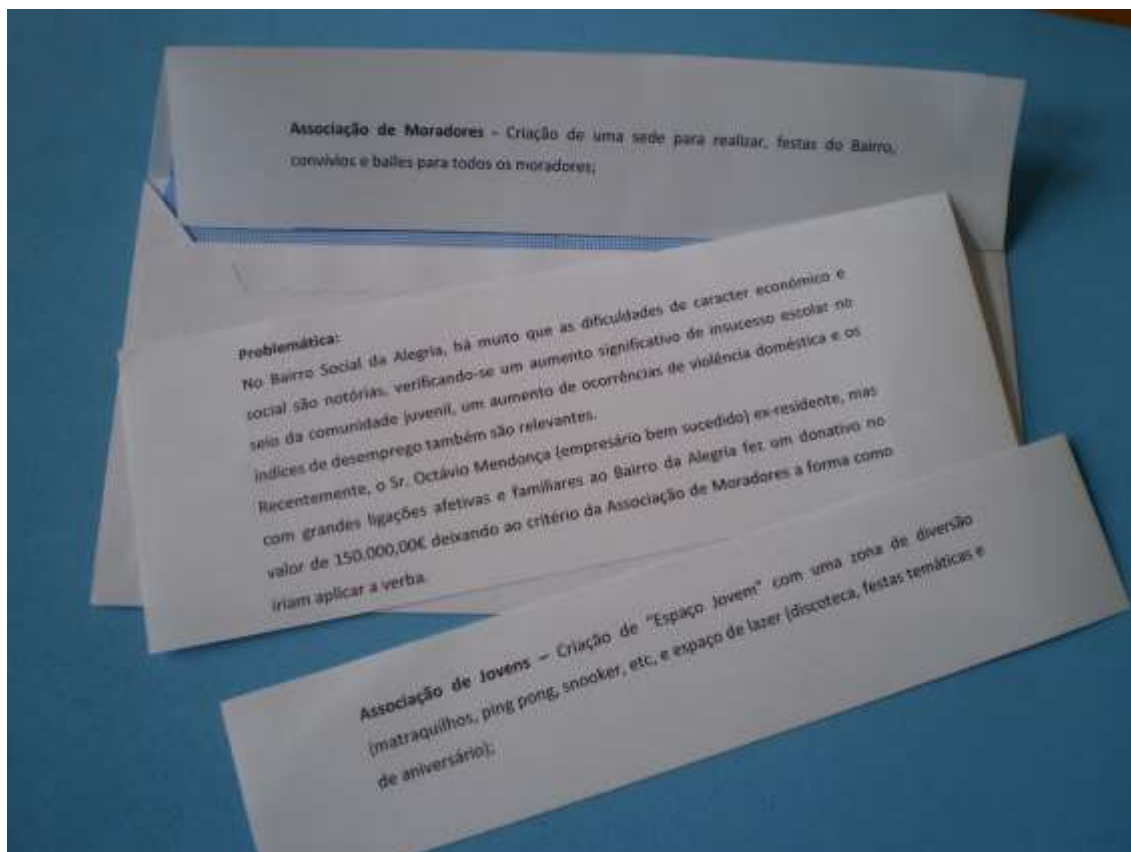
De uma forma aleatória, será entregue a cada grupo, exceto “público” um envelope no qual consta a identificação do interesse que irá representar. Cada grupo terá 10 minutos para preparar a sua moção a qual irá apresentar



de seguida aos restantes participantes (cerca de 10 minutos), seguindo-se o momento em que estes e o “público” poderão colocar questões (10 minutos).

Sugestões: O grupo não deve ser superior a 25 participantes e a atividade não deve ser superior a 60 min.

Problemática: No Bairro Social da Alegria, há muito que as dificuldades de carácter económico e social são notórias, verificando-se um aumento significativo de insucesso escolar no seio da comunidade juvenil, um aumento de ocorrências de violência doméstica e os índices de desemprego também são relevantes.



Recentemente, o Sr. Octávio Mendonça (empresário bem sucedido) ex-residente, mas com grandes ligações afetivas e familiares ao Bairro da Alegria fez um donativo no valor de € 150.000,00 deixando ao critério da Associação de Moradores a forma como iriam aplicar a verba.



Neste sentido, o Sr. João Lucas, Presidente da Associação, decide fazer uma reunião no Salão Paroquial para ouvir todos os moradores e recolher opiniões sobre a melhor forma de gerir o donativo.

Intervenientes: Associação de Moradores - Criação de uma sede para realizar, festas do Bairro, convívios e bailes para todos os moradores; Associação de Jovens – Criação de “Espaço Jovem” com uma zona de diversão (matraquilhos, pingue-pongue, snooker, etc., e espaço de lazer (discoteca, festas temáticas e de aniversário); Junta de Freguesia – Criação de um Centro Comunitário para dar resposta aos problemas da comunidade (gabinete de inserção profissional, apoio à vítima e centro de estudos).



41. Políticas juvenis

N.º de participantes: 25.

Idades: 14-17 anos.

Duração: 50 min

Objetivos: Apresentar e debater diferentes pontos de vista em áreas como o ambiente, cultura, desporto e juventude. Desenvolver a capacidade de análise e argumentação. Fomentar a capacidade de falar em público e o respeito por outras opiniões.

Recursos: sala com cadeiras organizadas em espaço de assembleia com lugar de destaque para a exposição dos jovens, canetas, folhas de papel e envelopes com as problemáticas a debater.

Preparação: Organizar envelopes com as temáticas: ambiente, cultura, juventude e desporto.

Funcionamento: Organizar os jovens em 4 grupos de 5 elementos, sendo a cada um entregue, de forma aleatória um envelope. Cada grupo deverá identificar uma problemática, verificada no seu concelho/área de residência e referir medidas para a minimizar ou solucionar.

Cada grupo terá 10 minutos para preparar a sua moção a qual irá ser apresentar de seguida aos restantes participantes (cerca de 10 minutos), seguindo-se o momento em que estes e o “público” poderão colocar questões (10 minutos).

Sugestões: Estabelecer contacto com a Assembleia Municipal e Câmara Municipal e eventualmente com os estabelecimentos de ensino.



42. Hoje aprendi que...

N.º de participantes: Variável.

Idade: 12-14 anos.

Duração: 15 min.

Objetivos: Consolidar conhecimentos e partilha dos mesmos com outros participantes.

Recursos: Folhas de papel; canetas; parede; pasta adesiva (ex.:patafix).

Preparação: Criar fichas de avaliação.

Funcionamento: Distribuir por cada participante uma ficha de avaliação na qual cada um deve referir 3 aspetos que contribuíram para o aumento do seu conhecimento sobre determinada área.

Depois de redigirem, cada participante deverá partilhar a sua ficha, através da sua leitura e fixá-la na parede.

No final, o dinamizador da atividade deverá fazer uma análise de todas as avaliações e referir as mais comuns e significativas.

Sugestões: Atividade prática e breve para fazer no seguimento de uma visita a um museu ou no final de um dia de atividades de um campo de férias.



43. Ação: Cidadania

N.º de participantes: Variável.

Idade: 12-14 anos.

Duração: 45 min.

Objetivos: Analisar, selecionar e debater valores e atitudes cívicas. Sensibilizar e consciencializar para a práticas de comportamentos cívicos.

Recursos: 5 Cartolinas de diferentes cores; marcadores.

Preparação: Breve ação de sensibilização (10 minutos) sobre a importância de cada jovem dar o seu contributo para a construção de uma sociedade melhor. Consciencializar para a responsabilidade, direitos e deveres de cada cidadão.

Funcionamento: Após a organização dos jovens em diferentes grupos (máximo de 4 elementos) cada equipa deverá identificar um valor cívico que julga mais pertinente (respeito, solidariedade, amizade, etc). Cada grupo deverá escrever a palavra 4 vezes em 4 quadrados de cartolina da mesma cor.

Em conjunto, todos os grupos deverão criar um tabuleiro de jogo com a representação gráfica do “Sudoku”. De seguida, os diferentes grupos deverão colocar sobre o tabuleiro de jogo as respetivas palavras, tendo como linhas orientadoras as regras do “Sudoku”.

Por último, cada grupo deverá apresentar aos restantes as razões do valor selecionado.

Sugestões: No final da atividade, o dinamizador da atividade deverá fazer um “reforço positivo” da mesma apelando à participação cívica dos jovens.



44. Avaliar e Aprender



N.º participantes: Variável.

Idade: 12-14 anos.

Duração: 20 min.

Objetivos: Avaliar, de uma forma breve e lúdica, uma atividade, seminário ou workshop.

Recursos: Papel e canetas.

Preparação: Breve ação de sensibilização (5 minutos) sobre a importância do processo de avaliação e do seu contributo para a consolidação dos conhecimentos. Apresentação e consciencialização da crítica construtiva.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Funcionamento: A cada participante será entregue um desdobrável, pedindo-lhes o respetivo preenchimento.

***Sugestões:** 1. Desenvolver a atividade em pequenos grupos. Itens a avaliar: O que gostei; o que não gostei; o que há a melhorar; palavras-chave/conceitos; sugestões. 2. A entidade que dinamizar a atividade, sujeita a avaliação, deverá ter conhecimento dos conteúdos do instrumento de avaliação, no sentido do processo de avaliação ser coerente.*



AUTORES

Abraão Costa // Mestre em Animação Sociocultural e Associativismo pela Universidade do Minho e Licenciado em Animação Socioeducativa com especialização em Desenvolvimento Local pela Escola Superior de Educação de Coimbra tem uma vasta experiência humanitária internacional em países como a Síria, Cabo Verde, Perú, Turquia, entre outros. É Professor, Animador, Autor de mais de uma dezena de obras pedagógicas e de ficção e Coordenador de vários projetos internacionais de intervenção sociocultural, comunitária e educativa. Tem experiência sobretudo nas áreas da Animação Sociocultural, no trabalho com cidadãos com necessidades educativas especiais e portadores de deficiência, no Teatro Inclusivo, Expressão Corporal e Simbologia Grupal, metodologia que ajudou a formar e divulga um pouco por todo o mundo. Foi diretor dos Cursos Profissionais de Animação Sociocultural e Apoio Psicossocial na Cooperativa de Ensino Didáxis. Leciona ou lecionou as disciplinas de Comunidade e Intervenção Social, Área de Expressões e Animação Sociocultural. É ainda docente de Técnicas de Animação e Acolhimento no Curso Profissional de Turismo Ambiental e Rural.

Coordenador do primeiro Curso Profissional de Técnico de Juventude em Portugal na Escola Profissional Bento Jesus Caraça e PASEC.

Desempenha as funções de Secretário-Geral e Coordenador Pedagógico em várias organizações não-governamentais de caráter nacional e europeu, coordenando projetos internacionais de desenvolvimento local e intervenção comunitária. Salientasse o seu trabalho na PASEC - Plataforma de Ação Socioeducativa e Cultural, no Movimento Internacional de Apostolado de Adolescentes e Crianças e na Confederação Nacional de Ação Sobre o Trabalho Infantil. Conferencista em inúmeros congressos mundiais e europeus, as suas exposições são sobretudo dedicadas aos temas da Animação Sociocultural, Metodologias Participativas, Educação para a Cidadania e Participação Juvenil. Animador Socioeducativo de vários grupos juvenis e têm uma grande experiência na gestão de Dinâmicas e Trabalho em Rede de



promoção do Protagonismo juvenil e Democracia Participativa. É formador da Agência Nacional para a Gestão do Programa Erasmus + - Juventude em Ação da União Europeia e entre outras responsabilidades coordenou Plano Nacional de Formação "Desporto e Juventude - aceita o Desafio".

É Técnico Superior de Animação Socioeducativo no Município de Vila Nova de Famalicão com a responsabilidade de coordenar o Programa de Inclusão Inteligente e Capacitação de Jovens em Risco em contexto escolar "Acompanhar". Também ao nível do Município de Vila Nova de Famalicão, coordena o Programa "Ser Europa" de capacitação e formação de jovens e professores ao nível da Cidadania Europeia e programas de mobilidade europeus.

Foi Vice-Presidente da Liga para a Profilaxia e Ajuda Comunitária e desempenha atualmente funções de Coordenador Pedagógico e Vice-Presidente da Associação Famalicense de Prevenção e Apoio à Deficiência.

Ana Raquel Conde Borralho // Licenciatura (2006) e Bacharelato (2004) em Animação Cultural e Educação Comunitária, pela Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Santarém. Especialização Profissional em Gestão de Organizações e Projetos Culturais (2011). Curso de Formação Pedagógica Inicial de Formadores – Certificado de Competências Pedagógicas (2011) e experiência profissional específica em organização e implementação de projetos; Técnica Superior – Animadora Cultural na Câmara Municipal de Aveiro, a exercer funções na Casa Municipal da Juventude (desde 2006).

Carlos Alexandre dos Santos Costa // Curso de Mestrado em Ciências da Educação: Especialização em Animação Sociocultural pela Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro - Pólo de Chaves (Concluída a componente teórica); Licenciatura em Animação Sociocultural pela Escola Superior de Educação Jean Piaget – Campus Académico de Vila Nova de Gaia (2003/04); Bacharelato no Curso Superior de Animadores Socioculturais pela Escola Superior de Educação Jean Piaget - Campus Académico de Vila Nova de Gaia (2000/03); Curso Tecnológico de Animação Social pela Escola Secundária



João da Silva Correia em S. João da Madeira (1997/00); Técnico Superior – Animador Sociocultural na Câmara Municipal de Oliveira de Azeméis, a exercer funções na Biblioteca Municipal Ferreira de Castro (desde 2005); Docente no Curso de Especialização Tecnológica (CET) de Gestão de Associações e Economia Social no Instituto Superior de Línguas e Administração (ISLA) de Vila Nova de Gaia (2010); Animador Sociocultural da Associação de Jovens “Ecos Urbanos” (2004/2005); Animador Sociocultural na Delegação de Cucujães da Cruz Vermelha Portuguesa (2001/2005), onde foi responsável pelo Ateliê de desenvolvimento das competências pessoais e sociais da Escola E.B. 2,3 Dr. Ferreira da Silva, no âmbito do Plano Municipal de Prevenção Primária das Toxicodependências da Câmara Municipal de Oliveira de Azeméis, e pelo Atelier de Tempos Livres “Pequenos e Traquinas”, na Sede da Cruz Vermelha de Cucujães; Animador Sociocultural na Cooperativa para a Educação e Reabilitação de Crianças Inadaptadas de S. João da Madeira (2001); Coordenador da Coleção “Animação Sociocultural” da LIVPSIC – Livraria da Faculdade de Psicologia e Ciências da Educação da Universidade do Porto (desde 2010). Coordenador e coautor da Obra “Animação Sociocultural: “Profissão e Profissionalização dos Animadores”, editada pela LIVPSIC (2010); Coordenador e coautor da Obra “Animação Sociocultural, Voluntariado e Cidadania Ativa”, editada pela LIVPSIC (2011); Coordenador e coautor da Obra “Animação Sociocultural, Envelhecimento Ativo e Solidariedade entre Gerações”, editada pela Alfarroba (2012); Coordenador e coautor da Obra “Animação Sociocultural, Cooperação, Desenvolvimento e Futuro, editada pelas Oficinas de S. José (2015); Coordenador e coautor da Obra “Jogos e Atividades Adaptados ao Trabalho com Seniores”, editada pela Alfarroba (2015); Coordenador e coautor da Obra “Animação Sociocultural, Cooperação, Desenvolvimento e Futuro, editada pelas Oficinas de S. José (2015). Sócio fundador da APDASC – Associação Portuguesa para o Desenvolvimento da Animação Sociocultural; Diretor de Comunicação e sócio fundador da RIA – Rede Iberoamericana de Animação Sociocultural (2006/08); Presidente do I Congresso Nacional de Animação Sociocultural “Profissão e



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Profissionalização dos Animadores” (2010); Presidente da Comissão Executiva do XIII Congresso Internacional de Animação Sociocultural "Voluntariado e Cidadania Ativa" (2011); Presidente do XV Congresso Internacional de Animação Sociocultural "Envelhecimento Ativo e Solidariedade entre Gerações" (2012); Presidente do XXI Congresso Internacional de Animação Sociocultural “Cooperação, Desenvolvimento e Futuro” (2015). Comunicações públicas em vários Congressos, Colóquios, Encontros, Jornadas, Conferências e Seminários sobre Animação Sociocultural realizados a nível nacional e internacional; Colaborador com vários artigos publicados nas revistas "Quaderns d' Animació i Educació Social" (ISSN 1698-4044), "Práticas de Animação" (ISSN 1646-8015), "Animador Sociocultural: Revista Iberoamericana" (ISBN 1980-0606). Formador e Consultor na área da Animação Sociocultural; Dirigente associativo desde 1999.