

25. Levar o cântaro

LED'S
Play

Valores	Cooperação, Competitividade, Esforço, Persistência e Disciplina.
Objetivo	Pedagógico: Favorecer a cooperação e promover a disciplina no jogo. Prático: Transportar o arco ao longo de um percurso.
Participantes	Mínimo: 3 participantes Máximo: 30 participantes Indicado: 15 a 25 participantes
Tempo	30 a 45 minutos
Material	Arcos
Briefing	Agrupam-se os alunos em trios. Os três alunos de cada grupo colocam-se juntos (agarrando-se pelos braços) dentro de um arco (“cântaro”) que está no chão. Os 3 alunos tentam levantar o arco até acima dos seus ombros, sem nunca se afastar e sem tocar no arco com as mãos. Uma vez elevado o arco, cada trio, abraçando-se entre si, tem de levar o arco assente na cabeça dos três elementos percorrendo um determinado percurso.
Notas	Os objetivos deste exercício contemplam a cooperação, no entanto, a competição entre pares poderá ser introduzida a fim de desafiar os alunos a desenvolver outras competências relacionadas com a performance e que incrementa a necessidade de cooperarem mais em situação de pressão com os colegas com quem fazem equipa. Como alternativa pode ser realizado um determinado percurso em que todos os alunos (3, 4 ou 5) têm de estar a agarrar o arco com uma mão, obrigando assim que se coordenem entre si de forma a se poderem deslocar (se o arco for de grande diâmetro os alunos podem colocar-se dentro dele e deslocar-se como se fosse num “barco”).
Debriefing	<i>Qual a maior dificuldade que sentiram? Porquê?</i> <i>Que estratégias foram utilizadas para levantar o “cântaro”? Funcionaram?</i> <i>Que estratégias foram utilizadas para transportar o “cântaro” ao longo do percurso? Funcionaram?</i> <i>Houve algum colega que se tenha assumido como líder? Fê-lo bem?</i> <i>Porque é importante cooperar uns com os outros neste jogo?</i> <i>Podem dar exemplos de situações no vosso dia-a-dia onde é igualmente importante cooperar?</i> <i>O que fariam diferente se fizessem o jogo de novo?</i>