

Volumes Publicados

FORMAR CRIANÇAS LEITORAS

Josette Jolibert

O FIO DA MEADA

Manuela Ferreira

LUTAR PARA DAR UM SENTIDO À VIDA

Isabel Alves Costa e Filipa Baganha

GUIA PARA A ORGANIZAÇÃO DA ESCOLA

Franco Ghilardi e Carlo Spallarossa

O FANTOCHE QUE AJUDA A CRESCER

Isabel Alves Costa e Filipa Baganha

ENSINAR A POESIA

Teresa Guedes

INTEGRAÇÃO ESCOLAR DAS CRIANÇAS DEFICIENTES

Jean Simon

100 JOGOS MUSICAIS

Ger Storms

O PRAZER NA ESCRITA

Pierre Bach

CLUBE DE MATEMÁTICA

António César de Sá, Margarida Leite Faria

AVALIAR E REFLECTIR SOBRE O ENSINO

Carlos Rosales

100 JOGOS DE MOVIMENTO

Huberta Wiertsema

AVALIAR É MEDIR?

Jean Cardinet

COMO CRIAR UMA BOA RELAÇÃO PEDAGÓGICA

M: Teresa Gomez, Victoria Mir e M: Gracia Serrats

AVALIAÇÃO FORMATIVA

Roland Abrecht

A COMPREENSÃO NA LEITURA

Jocelyne Giasson

CONSTRUIR UMA FORMAÇÃO

Christiane Strauven

EXPRESSÃO DRAMÁTICA E TEATRO

Jean Claude Landier e Gisèle Barret

COMO ENSINAR ATITUDES

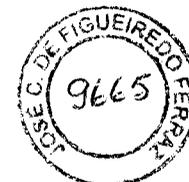
Dominique Morissette e Maurice Gingras

100 JOGOS MUSICAIS

ACTIVIDADES PRÁTICAS NA ESCOLA

GER STORMS

EDIÇÕES
ASA



BIBLIOTECA

TÍTULO: 100 JOGOS MUSICAIS
 TRADUTOR: MÁRIO JOSÉ FERREIRA PINTO
 COLECÇÃO: PRÁTICAS PEDAGÓGICAS
 © PANTA-RHEI, Holanda, 1989
 DEPÓSITO LEGAL Nº 157 209/00
 Dezembro de 2000/4: Edição
Execução Gráfica
 EDIÇÕES ASA, S.A.

ASA Editores II, S.A.

SEDE

Av. da Boavista, 3265 – Sala 4.1
 Telef.: 226166030 Fax: 226155346
 Apartado 1035 / 4101-001 PORTO
 PORTUGAL

E-mail: edicoes@asa.pt
 Internet: www.asa.pt

DELEGAÇÃO EM LISBOA

Av. Dr. Augusto de Castro, Lote 110
 Telef.: 218372176 Fax: 218597247
 1900-663 LISBOA • PORTUGAL

SUMÁRIO



PREFÁCIO

A quem se dirige esta obra?	11
Conteúdo	11
A música enquanto jogo	12

INTRODUÇÃO

JOGAR COM A MÚSICA E OS SONS	15
Jogamos, porquê?	15
A música e os sons: fontes de jogos	16

TIPOS DE JOGOS E OBJECTIVOS

Jogos de desenvolvimento das aptidões pessoais	19
Jogos de desenvolvimento da sociabilidade	19
Jogos de desenvolvimento do espírito criativo	20
Algumas conclusões	21

CONSELHOS PRÁTICOS

Disposições prévias	22
Que jogos escolher?	23
A função do animador do jogo	24
Alguns "bons truques"	26

OS JOGOS

JOGOS DE DESENVOLVIMENTO DAS APTIDÕES PESSOAIS

Os jogos de escuta	31
1. Jogo de despistagem	33
2. Jogo de imitação	33

CRIANÇAS (INFANTIL)
 CRIANÇAS (PRIMÁRIA)
 ADOLESCENTES E ADULTOS

3. Qual é o instrumento que falta?	● ● ●	34
4. O jogo do nome	●	35
5. Troquem de cadeiras!	● ● ●	35
6. Quantas pessoas estão atrás de mim?	●	36
7. Reconheçamos a canção	●	36
8. Onde estou eu?	● ● ●	37
9. Discussão musical	●	37
10. Quem tem a voz mais forte?	●	38
11. O guarda-nocturno	●	39
12. Procurem o erro	●	39
13. Jogo de memória auditiva	● ● ●	40
14. Quem tem ouvido?	●	40
15. A cadeia musical	●	41
16. Jogo da estafeta musical	●	41
Os jogos de concentração		43
17. O telefone árabe musical	●	45
18. Batamos com as mãos	●	45
19. O quadro sonoro	● ● ●	46
20. Stop!	● ● ●	47
21. Vamos "compor" ritmos	●	47
22. Cacofonia sem rir	●	48
23. Jogo do ritmo	● ●	49
24. Espelho e som	● ● ●	49
25. O xilofone humano	●	50
26. Reconstituamos a canção	●	50
27. História sonora	●	51
Os jogos-teste		53
28. Jogo-teste baseado na escuta	● ● ●	56
29. Jogo-teste por provas	●	57
30. Jogo do "ouvido-apurado"	● ● ●	58
31. Jogo-teste dos nomes de países	●	60
JOGOS DE DESENVOLVIMENTO DA SOCIABILIDADE		61
Os jogos de aproximação e de apresentação		63
32. Estação pirata	● ● ●	65
33. A ronda dos instrumentos	● ● ●	65

34. À procura da sua própria canção	●	66
35. Batalha de instrumentos	● ● ●	67
36. Canções de gritos de animais	●	68
37. O meu instrumento — o teu instrumento	● ● ●	69
38. A dança do chapéu	● ● ●	69
39. Jogo das escondidas musical	●	70
40. Troquemos de instrumentos	●	70
41. A dança da chave	●	71
42. Apanhemo-nos com música	●	72
43. Jogo das famílias instrumentais	●	72
44. Jogo das famílias rítmicas	●	73
45. Jogo das famílias animadas	● ● ●	74
Os jogos de comunicação		75
46. Jogo do espelho animado	● ● ●	77
47. Formemos figuras geométricas	●	77
48. Pannel animado	●	78
49. Um conduz, o outro acompanha	● ● ●	78
50. Que direcção tomar?	● ● ●	79
51. Jogo de persuasão	●	80
52. Em torno dos instrumentos musicais	●	80
53. Jogo de reflexos	●	81
54. Completemos a canção	●	82
55. Diálogo com os sons	●	82
56. Inventemos uma história	●	83
57. Jogo das rimas	●	83
58. Fantoches musicais	●	83
Os jogos baseados na confiança		85
59. Quente!	● ● ●	87
60. Passeio com obstáculos	● ● ●	87
61. Jogo do labirinto	● ● ●	88
62. Donde provém este som?	● ● ●	89
63. O caçador de ratos	● ● ●	90
64. Guiado pelos instrumentos	● ● ●	90
65. Bem-vinda!	● ● ●	91
66. O frade dançarino	●	91

67. Jogo de circuito	●	92
68. A dança do cego	● ● ●	92
69. Em cima de quem estou sentado?	● ● ●	93
70. Aproxima-te	●	93
71. Instrumentos de música humanos	●	93
JOGOS DE DESENVOLVIMENTO DO ESPÍRITO CRIATIVO 95		
Os jogos de expressão e de improvisação 97		
72. Joguemos com os sentimentos	●	99
73. Cantemos a mais bela	● ● ●	100
74. Vamos traduzir um provérbio em música	● ● ●	100
75. Instrumentos imaginários	● ● ●	101
76. Amplificação musical	● ● ●	101
77. Penhores musicais	● ● ●	102
78. Mimemos uma canção	● ● ●	102
79. Som e sentimento	●	103
80. Algaraviada	● ● ●	103
81. Façamos o retrato de uma canção	●	104
82. A máquina de sons	●	104
83. Retrato musical	●	105
84. Jogo da imitação difícil	● ● ●	106
85. Quem quer mimar comigo?	●	107
86. Cânone móvel	●	107
87. No campo de futebol	●	108
Os jogos das escondidas e adivinhas 109		
88. O que é que eu imito?	●	111
89. Quem sou eu	●	111
90. De que canção se trata?	●	112
91. À procura de instrumentos	●	112
92. Jogo do telefone	●	113
93. Provérbio a adivinhar	●	114
94. Baralho musical agradável	●	114
95. Desenha a tua canção	●	115
96. Código secreto musical	●	115
97. Jogo da letra	●	116

Os jogos da glória		117
98. Jogo da glória em miniatura	● ●	120
99. Jogo da glória em tamanho natural	●	122
100. Caça musical ao tesouro	●	123

PREFÁCIO



O objectivo desta obra é oferecer a docentes e animadores culturais um leque de jogos musicais e sonoros destinados a grupos de qualquer condição e de todas as idades. A música e o som intervêm através dos jogos como material dum processo de aquisição do domínio da escuta, da concentração, da expressão; de tudo o que induz o valor pedagógico do próprio JOGO.

A primeira parte deste trabalho contém a exposição dos objectivos visados pela prática destes jogos e fixa os aspectos particulares de cada um deles.

A segunda parte propõe toda uma gama de actividades sonoras e musicais, classificadas em nove grupos distintos precedidos de uma nota explicativa peculiar a cada um deles.

A quem se dirige esta obra?

Os jogos propostos foram elaborados unicamente na perspectiva de um trabalho de grupo. Tanto poderão ser conduzidos em apoio de uma acção pedagógica (jardins de infância, escolas pré-primárias, primárias e ciclo preparatório) como no âmbito de uma animação de carácter social ou cultural.

Não sendo requerida nenhuma aptidão técnica musical em particular, qualquer responsável pela vida de um grupo deve poder praticar estes jogos com a condição, evidentemente, de que ele esteja convicto da importância dos mesmos na progressão pedagógica. Entretanto, a sua primeira preocupação será a de determinar a oportunidade das situações em que a música e o som ocuparão a primeira posição.

Conteúdo

As "lições de música" ou as "sessões de educação musical" mantidas na sua acepção mais corrente não constituem o argumento do conteúdo deste livro. Os jogos aqui apresentados, embora contribuam, quer para a animação, quer para a avaliação de uma prática musical, são, antes de mais, instrumentos do desenvolvimento individual e social dos membros de um grupo.

As deliberações que se seguem devem conduzir o leitor a apreender o impacto destas actividades na evolução da vida do grupo. Com esse objectivo, serão fornecidos alguns detalhes esclarecedores acerca da importância:

- do modo como os jogos são introduzidos,
- da sua escolha em função das particularidades do grupo dinamizado.

O animador do jogo terá como primeira tarefa, com o auxílio destas indicações gerais, levar o grupo a tomar consciência da motivação que o incita a empenhar-se nesta ou naquela actividade. O “após-jogo” deve igualmente fazer parte das preocupações que rodeiam a acção. Das observações feitas durante o desenrolar de um jogo (comportamento individual, relacionamento com os outros, empenhamento na acção) podem nascer algumas variantes, outras regras, inclusive novos jogos.

Os jogos coligidos na segunda parte devem permitir um “pôr em marcha” que possa conduzir a algumas adaptações frequentemente mais eficazes porque mais em relação com o grupo que actua.

A música enquanto jogo

A utilização da música como fonte de inspiração para a criação de jogos não é nova. Diferentes compositores ou professores do passado ou da época contemporânea a usaram. Sabe-se, por exemplo, que Mozart, quando queria poupar a sua energia criadora, compunha peças por dados de jogar. Nos nossos dias, John Cage serve-se do velho oráculo chinês Yi King para determinar a linha de uma composição.

Na educação musical moderna, são essencialmente as escolas inglesas e americanas (Murray Schaeffer, Brian Dennis e John Paynter, entre outras) que tomam em consideração o factor jogo. Mas, na Holanda, um professor considerou o jogo como elemento vital do seu método de trabalho. As ideias desenvolvidas neste livro são inspiradas nas de Ad. Heerkens que trabalhou durante vários anos para aumentar todo o potencial da expressão musical, nos planos prático e teórico em simultâneo. Os jogos musicais encerram uma das numerosas diligências por ele utilizadas para estimular tanto as crianças como os adultos.

Por esse facto, ele está na origem deste livro. Encorajados pelos seus resultados, os autores elaboraram, com os alunos de uma escola do segundo grau, e alguns docentes, um método de trabalho análogo para ordenar as descobertas mais satisfatórias. Estas últimas foram em seguida introduzidas noutras situações práticas, discutidas, corrigidas e por fim redigidas.

Só as actividades musicais de grupo foram consideradas, e isto tendo mais em vista o estudo do comportamento social e criativo dos participantes do que eventuais resultados no plano das aquisições musicais.

Tendo apreciado o interesse de que se reveste um utensílio deste tipo no domínio social e cultural, bem como a todos os níveis do ensino, decidimos publicar esta obra.

Penetrar na animação do social, em particular, é uma tarefa por enquanto pouco e dificilmente empreendida. Este trabalho deve permitir responder a dois objectivos: estimular e consolidar algumas bases. O prazer que irão experimentar todos aqueles que a isso se reportarem deveria ser um testemunho da legitimidade das intenções formuladas.

INTRODUÇÃO



JOGAR COM A MÚSICA E OS SONS

Jogamos, porquê?

Para dar uma pequena ideia do fundamento deste livro e do âmbito em que entendemos o termo “jogo”, apresentamos, a este respeito, algumas ideias e comentários pessoais acerca do jogo e do próprio facto de jogar.

A noção de jogo pode ser interpretada de diversas formas. Falar do “jogo fascinante de um pianista” é exprimir algo de muito diferente do “jogo da criança” ou do jogo que uma partida de pingue-pongue representa. Os jogos musicais e sonoros propostos neste livro reportam-se à segunda categoria, a saber, ao jogo enquanto actividade, regulamentado por regras mais ou menos estritas e cujo desenrolar depende principalmente da aptidão dos participantes.

Em teoria, há dois aspectos relativos a estes tipos de jogos musicais: o aspecto superficial, visto do exterior, e o aspecto peculiar do jogo. Para as pessoas que apenas observam a faceta superficial, o jogo só se torna interessante a partir do momento em que suscita um evidente prazer, mantido pelo elemento competitivo: quem vai ganhar? Uma tal observação não permite a evidenciação de outros aspectos do jogo igualmente importantes. Considerando-o mais atentamente, descobre-se então uma infinidade de outros aspectos fundamentais, o que nos ajuda a perceber melhor a própria essência do jogo. Nós temos em consideração a experiência vivida pelos jogadores e que pode descrever-se deste modo:

- **Jogar** é sair da rotina. Para os que se entregam inteiramente ao jogo, a realidade quotidiana deixa de existir, apagando-se na sua consciência no decorrer do jogo. É apenas, após o jogo terminar, que o sentido da realidade reaparece.
- **Jogar** é reagir a uma determinada situação, nela se empenhando totalmente. Os jogos possuem o poder de fascinar as

peças e, como tal, de as incitar a agir até as absorver completamente. Nalguns casos extremos, o jogo torna-se uma verdadeira paixão. O jogo, mais do que qualquer outra actividade, motiva em absoluto.

— **Jogar** é também, ao mesmo tempo, pensar, sentir e agir. Ao longo da nossa vida, raramente somos levados a pensar, sentir e agir em simultâneo. É justamente esta combinação de faculdades intelectuais, emocionais e motoras que caracteriza o jogo. Em geral, para quem trabalha ou estuda, a solicitação feita ao seu processo de pensamento é bastante incompleta; agimos muitas vezes de uma forma inteiramente mecânica (sem participação real ao nível intelectual e emocional) e automática, ao longo das numerosas actividades levadas a cabo num dia de trabalho; quando, por exemplo, andamos de bicicleta, conduzimos um automóvel ou fazemos a lida de casa, etc. Os nossos sentimentos, inclusive, estão mais ou menos orientados ao longo de divertimentos passivos como ver televisão, ouvir música ou assistir a desafios desportivos, etc. Jogar difere de todos estes tipos de actividades, porque o jogo requer uma coordenação total de todas as nossas funções, conciliando o pensamento, as sensações e a acção. É este aspecto peculiar que torna os jogos tão atraentes.

A música e os sons: fontes de jogos

Do atrás enunciado, torna-se evidente que os jogos aqui seleccionados são previstos para fins essencialmente educativos e formativos. Deste modo, o jogo não é um fim em si, mas um meio de alcançar esse fim. O leitor interrogar-se-á talvez do porquê de utilizar a música e o som como suportes de jogo se, por outro lado, o ensino musical não é obrigatório.

Todavia, foi precisamente esta escolha que nos incitou a fixarmos objectivos diferentes dos que dizem respeito à pedagogia geral ou que fossem de ordem social (objectivos acima mencionados). Vejamos quais são os objectivos secundários ou múltiplos. Pela utilização consci-

ente da música e do som como origem do jogo, estamos em condições de dar a um grupo, de uma maneira informal, os meios para se familiarizar com um mínimo de elementos e de material musical. Paralelamente, será dada oportunidade de ultrapassar toda a espécie de obstáculos, detectáveis ao mesmo tempo nos adultos e nas crianças, quando se trata de produzir música por si mesma (quantas vezes se ouve dizer: "eu não sou músico porque não sei tocar um instrumento"). Deste modo, é desnecessário normas musicais que dividam o grupo entre os mais e os menos dotados; saber tocar um instrumento, no seu sentido restrito, não é já uma condição requerida. Trata-se de um verdadeiro "encontro" entre os membros de um grupo e a música nos seus mais variados aspectos: os instrumentos e as possibilidades que eles oferecem, os sons e as noções elementares que eles ocultam, indo do som agudo ou grave, forte ou suave, rápido e lento, etc. Quaisquer que sejam os jogos escolhidos, resultará desta aproximação musical uma certa familiarização e conhecimento do material sonoro. Por outra via, aí se juntará um processo de impregnação de sistemas musicais que, inconscientemente, serão assimilados pelos jogadores. Se, além disso, uma abertura do espírito para com a música puder ser cultivada desta forma, mantida pela motivação própria do jogo, isso conduzirá, afinal de contas, a tornar o jogo ainda mais divertido e a que cada um se aproxime da música. Aí reside todo o interesse, porque, posto de parte o aspecto social, o jogo é o meio ideal de levar cada um a descobrir o prazer de fazer música, essencialmente por uma participação activa em formas variadas de expressão musical (como o canto, a dança) e, em certas pessoas, estimulando a faculdade de escuta. Não é senão através deste género de experiências que uma pessoa poderá concretizar o seu próprio potencial musical de uma forma espontânea e sem ideias preconcebidas.

A apresentação e a abordagem destes jogos devem revestir-se de um carácter absolutamente informal; isso propiciará ao grupo o clima psicológico ideal, a saber: um clima de confiança e de desinibição necessário a que cada um seja na verdade ele próprio, e isso também no sentido da personalidade musical. É justamente a ausência de obrigações e de regras que permite o jogo! Uma vez adquirido este imprescindível sentimento de confiança entre os participantes, e desde que se

torne evidente que estes sentem prazer na actividade proposta, então, podemos pôr a questão de saber se o grupo está pronto a prosseguir uma formação musical mais estruturada. Devemos, a todo o momento, permanecer atentos às necessidades individuais e não ignorar os participantes que exprimem uma qualquer necessidade ou o desejo de aprofundar a sua formação. Neste caso, será necessário estar preparado para apelar à nossa capacidade imaginativa ou, de contrário, orientá-los em direcção a outras referências. Todavia, nessa fase, abeiramos já o domínio da formação musical especializada, a qual sai do âmbito desta obra.

TIPOS DE JOGOS E OBJECTIVOS

Como já referimos, os jogos seleccionados neste livro não representam um fim em si, mas um meio: um meio de formação individual, de carácter social e criativo. Por esta razão, subdividimos os jogos em três categorias:

- os jogos que contribuem para o desabroçar individual;
- os jogos que contribuem para o desenvolvimento da sociabilidade;
- os jogos que contribuem para o desenvolvimento do espírito criativo.

Cada categoria de jogos baseia-se num objectivo de ordem geral, que se aplica a um determinado grupo de jogos. Ao mesmo tempo, definimos três tipos distintos de formas de jogos para chegar, afinal de contas, a um total de nove grupos de diferentes jogos:

- os jogos de escuta
- os jogos de concentração
- os jogos-teste musicais
- os jogos de aproximação
- os jogos de comunicação
- os jogos baseados na confiança
- os jogos de expressão e de improvisação
- os jogos das escondidas e de adivinhas
- os jogos da glória musicais

De acordo com os exemplos, pode parecer que a subdivisão de cada categoria em três tipos de jogos seja um tanto subjectiva.

Independentemente das evidentes diferenças, encontram-se também muitas semelhanças estruturais e funcionais, entre os diferentes tipos de jogos. Um jogo em particular pode por vezes contribuir para concretizar diferentes objectivos; isso depende muito da atitude adoptada para com ele e, antes de mais, do carácter do próprio jogo.

Nas páginas que se seguem aprofundamos o “porquê” e o “como” dos objectivos acima citados. Uma descrição mais detalhada das características do jogo e dos seus efeitos aparece na segunda parte do livro, em cada novo tipo de jogo. A eles nos reportaremos, portanto, na introdução do correspondente capítulo.

Jogos de desenvolvimento das aptidões pessoais

Neles incluímos os três tipos de jogos seguintes:

- a) os jogos de escuta;
- b) os jogos de concentração;
- c) os jogos-teste musicais.

É nesta categoria de jogos que o indivíduo se torna o centro de interesse; por meio destes jogos, tentamos encorajar e desenvolver aptidões próprias de cada um e, em particular, as faculdades de escuta e de concentração. Com efeito, estas representam as condições imprescindíveis a qualquer aprendizagem. É no ensino, sobretudo, que se apela muito para estas faculdades, enquanto que na sociedade, em todas as situações, elas são cada vez mais ignoradas. Onde quer que vamos, somos cada vez mais cercados pelo barulho e pela música, de modo que a escuta orientada e selectiva se torna difícil. Ao mesmo tempo, o crescente número de mensagens recebidas simultaneamente, que somos capazes de assimilar, obriga a que nos concentremos cada vez mais.

É por isso que estes jogos se baseiam na escuta orientada e selectiva, na faculdade de concentração sobre os sons de uma forma consciente e atenta. Numa palavra, visam encorajar a aptidão de escutar.

Jogos de desenvolvimento da sociabilidade

Pertencem a esta categoria os seguintes tipos de jogos:

- a) os jogos de aproximação e de apresentação;

- b) os jogos de comunicação;
- c) os jogos baseados na confiança.

Através destes jogos, esperamos, antes de mais, melhorar a vida do grupo no seu conjunto. Eles visam, em primeiro lugar, reforçar e favorecer a unidade do grupo, bem como a comunicação. Podem também ter uma influência benéfica na forma como o indivíduo é aceite no seio do grupo. Trata-se, nesse caso, verdadeiramente, dos típicos jogos de grupo. De acordo com o tipo de jogo escolhido, poder-se-á assistir e desenvolver os processos de dinâmica de grupo, dum importância crucial aquando das primeiras reuniões, e que visam:

- aprender a conhecer-se,
- a pôr-se à vontade,
- a vencer a timidez,
- a criar um sentimento de segurança,
- a fazer desaparecer todo o receio,
- a criar uma atmosfera calorosa,
- a desenvolver a auto-confiança de cada um, bem como relativamente aos outros,
- a aprender a ter em conta os sentimentos dos outros,
- a assumir riscos,
- a implicar-se mais.

Escolhendo algumas actividades bem adaptadas a estas sucessivas etapas, procuraremos conseguir que uma classe ou um grupo recentemente constituído progrida o mais rapidamente possível, formando um grupo unido, cooperante, e não um conjunto de indivíduos que se encontram reunidos por mero acaso. Embora estes jogos sejam especialmente concebidos para os primeiros encontros, são também próprios de fases posteriores, se se considerar que a harmonia, no seio do grupo, ainda tem que ser reforçada.

Jogos de desenvolvimento do espírito criativo

Nesta categoria, encontram-se os seguintes tipos de jogos:

- a) os jogos de expressão e de improvisação;
- b) os jogos das escondidas e de adivinhas;
- c) os jogos da glória musicais.

Por meio destes jogos, o nosso principal objectivo é aumentar a confiança dos participantes nas suas próprias faculdades criativas.

Há já muito tempo que se descobriu que uma componente da criatividade existe em qualquer indivíduo; todavia, na sociedade actual, persiste a dificuldade de a pôr em evidência. Isso é válido, em primeiro lugar, para o ensino, onde cada vez mais dominam recursos educativos que se reclamam da força e do prestígio, e ainda no meio laboral, onde, inclusive, o menor sinal de criatividade é imediatamente repellido. Contudo, face à nossa sociedade que muda, cada vez mais rapidamente de fisionomia, tornando-se sempre mais complexa, teremos, no futuro, cada vez mais necessidade de indivíduos flexíveis, em simultâneo, activos e inventivos. Serão os que tiverem aprendido a desenvolver o seu espírito criativo que saberão adaptar-se às mudanças, até poder suportá-las.

Não é senão a partir de uma atitude construtiva em relação à vida, reforçada de uma consciência política, que as pessoas serão capazes de tomar decisões responsáveis em situações novas e imprevisíveis. O pensamento e a acção criadora podem desenvolver-se, sobretudo no que nos diz respeito, apelando continuamente à imaginação, ao espírito inventivo e à faculdade de improvisação dos participantes. São, essencialmente, essas faculdades que permitirão que cada um actue, em simultâneo, na sua vida privada e na sua vida profissional. É só após ter vivido a título pessoal o próprio sentido da acção criadora, que poderemos pôr em causa o trabalho não-criativo. Pôde-se assim, ao longo destes últimos anos, sublinhar o interesse sempre crescente versando sobre a importância fundamental dum desenvolvimento criativo.

Algumas conclusões

No breve resumo que se segue, tentámos formular, o melhor possível, as conclusões tiradas a propósito do lugar e da função das três categorias de jogos musicais e sonoros.

O seu objectivo não é...:	Mas...:
— simplesmente encontrar um meio de preencher a actividade de um grupo na alegria e na felicidade,	— criar uma atmosfera informal e um clima de confiança no seio de um dado grupo,

O seu objectivo não é...:

- ensinar a um grupo uma especialidade qualquer,
- substituir as clássicas lições de música,
- compensar a falta de criatividade das outras matérias ensinadas...
- ... considerando-as uma nova forma de terapia musical.

Mas...:

- criar e estimular a dinâmica de grupo pela qual as faculdades criadoras, sociais e pessoais são valorizadas,
- ocupar regularmente um lugar durante a lição de música, servindo de preparação ao ensino musical,
- mostrar o que deveria fazer-se na escola noutras matérias com outros materiais...
- ... para servir, sob uma forma adaptada, à recuperação de uma situação difícil.

CONSELHOS PRÁTICOS

Disposições prévias

Fizemos tantas vezes referência às fontes e recursos dos jogos musicais que é chegado o momento de lhes resumir os objectivos.

Em primeiro lugar, precisemos que vos será frequentemente necessário recorrer a diversos aparelhos: gira-discos, gravadores de fitas ou cassetes. No que respeita aos instrumentos musicais, aconselhamos a utilizar sobretudo instrumentos simples e de fácil transporte, como os bongos, as percussões tocadas sem baqueta, os pratos, os guizos, as castanholas, as flautas de bocal, os jogos de sinos, os xilofones, os assobios e, mesmo se possível instrumentos de cordas... Sem esquecer a voz! Desde que seja referido que só são necessários instrumentos, é aconselhável escolhê-los de entre a citada lista; sendo estes instrumentos de pequena dimensão e facilmente manejáveis, toda a gente os poderá tocar. Isto não quer, por enquanto, dizer que a lista seja exaustiva. Por outro lado, já que a manifestação de instrumentos não é indispensável, uma infinidade de outros objectos poderá servir para produzir um determinado barulho, se bem que pareça evidente

que o facto de se exercitar em verdadeiros instrumentos seja sempre mais atraente.

A maior parte dos instrumentos enumerados podem ser inteiramente fabricados com material pouco dispendioso.

Que jogos escolher?

Para bem escolher um jogo, tenha em conta as características e o tipo do grupo com que trabalha. Os seguintes critérios pesam em muito na sua escolha:

- a importância e a composição do grupo,
- a idade dos participantes,
- o campo de interesse concedido à música,
- o meio social,
- a condição física,
- o nível intelectual.

É evidente, por exemplo, que não será conveniente começar por jogos sérios e difíceis, baseados na concentração, caso se trate de um grupo de "alegres compinchas", formado por crianças, pelo menos para principiar. Neste caso, os jogos de acção e de movimento serão mais adequados.

Alguns factores externos, como, por exemplo, o momento do dia (o grupo tem por trás um duro dia de trabalho?) ou as possibilidades oferecidas pelo compartimento em que se encontram e ainda a disponibilidade de material, são determinantes para a selecção de um jogo.

Além disso, é necessário ter em consideração a própria estrutura do jogo e o que, do ponto de vista psicológico, isso requer da parte do grupo. No que respeita à estrutura, podemos distinguir, de forma aproximada, dois tipos de jogos: os jogos abertos e os fechados.

Os jogos fechados têm uma estrutura fixa e rígida, com regras estritas, que não podem ser infringidas. São, muitas vezes, mais adequados às crianças, porque apresentam um certo quadro de que elas têm grande necessidade.

Os jogos abertos têm uma estrutura mais flexível e comportam poucas regras. Este tipo de jogos permite uma maior participação individual, o que constitui justamente um problema entre certas crianças. Em geral, o melhor é seguir o seguinte princípio: quanto mais

estruturada estiver a psicologia do grupo, mais liberal deve ser a escolha do jogo; pelo contrário, quando ela estiver menos estruturada, então compete-vos determinar a vossa relação privilegiada com o grupo, bem como a apresentação e a escolha do jogo.

Os exemplos dados na segunda parte do livro são acompanhados, tanto quanto possível, de uma indicação da faixa etária à qual o jogo se destina; a indicação "criancinhas" refere-se, em primeiro lugar, às crianças de 4 a 7 anos; por "crianças", designamos os que estão entre os 8 e os 12 anos; por "adolescentes e adultos", visamos a faixa etária mais vasta, isto é, acima de 12 anos. A composição do grupo tem importância no jogo, a anotação "pequeno grupo" indica que o jogo deve comportar menos de 10 participantes. Se nenhum detalhe esclarecedor for mencionado, o número de participantes pouco importa. Se bem que, em princípio, as indicações dadas sejam baseadas na experiência prática, não é preciso segui-las à letra; trata-se, nesse caso, muito mais, de sugestões.

A função do animador do jogo

Uma apresentação bem preparada e que tenha em conta o valor educativo do jogo é de uma importância capital para o bom desenrolar do mesmo. É a razão pela qual vamos aprofundar a questão que você, futuro animador, vai seguramente colocar-se: qual é a melhor forma de apresentar este tipo de jogo a um grupo ou a uma classe? A que deverei prestar mais atenção e que esperam de mim? Dito de outro modo, qual é a função e o valor do animador do jogo?

A função do animador não se reduz simplesmente a transmitir as regras do jogo em questão; ele é, ao mesmo tempo, organizador e observador, bem como "suporte" e árbitro. Ser organizador significa ser responsável, assegurando que todo o material necessário esteja disponível e que o compartimento ou o espaço utilizado esteja pronto para o jogo. Pode ser muito desencorajante para um grupo ter de arrumar tudo e procurar em seguida o material necessário, antes de começar. Evite, a todo o custo, a situação em que os jogadores andem às voltas, à espera que tudo esteja pronto: isso pode ter um efeito desastroso. O animador deve ser capaz de explicar claramente as regras e o desenrolar do jogo, o que requer uma preparação minuciosa da sua parte. Além do mais, é

preciso que o animador do jogo mantenha presente uma ideia global das regras, assim como dos seus efeitos, sobretudo se tiver de desempenhar as funções de árbitro.

Que poderá acontecer se alguém não respeitar as regras do jogo? Quanto melhor preparado você estiver para a eventualidade, em melhores condições se encontrará para tomar posição face a uma situação nova e o jogo prosseguirá muito melhor. É sobretudo no início que o animador vai ter frequentes oportunidades de desempenhar o papel de "suporte" para o bom desenrolar do jogo. O jogo nem sempre se desenvolve por si próprio e, por vezes, há necessidade de o relançar. Uma atitude firme é, pois, indispensável; enquanto animador, é preciso acreditar no impacto do jogo sobre o grupo e estar persuadido do valor e do possível sucesso do que decorre. Por outras palavras, adoptar uma atitude entusiasta tendente a permitir que o jogo se ajuste perfeitamente.

Ao longo do jogo, é ao animador que compete observar, o mais discretamente possível, o grupo. Como é impossível prever tudo o que possa acontecer, o animador deve estar extremamente atento, e isso, a todo o momento. Estará assim em condições de decidir, de uma forma objectiva, face a tudo o que possa surgir no decurso do jogo.

A função do animador não se limita a vigiar o cumprimento das regras, mas consiste também numa utilização responsável dos instrumentos musicais e outros aparelhos. De igual modo, as decisões que tenham por objecto a repartição de um grupo devem ser cuidadosamente ponderadas; é aconselhável que as mesmas pessoas permaneçam sentadas umas ao lado das outras durante o jogo? Ou, ao longo dos jogos competitivos, estarão as equipas equilibradas?

É preciso, antes de mais, observar o comportamento e as reacções dos participantes no decorrer do jogo, a fim de, mais tarde, delas se recordar e lhes poder fazer alusão.

Com uma certa regularidade, volta a pôr-se a seguinte questão: deveria o animador tomar parte no jogo, ou não? A vantagem de uma tal participação é que o grupo senti-lo-á de forma diferente, isto é, como um membro participante. Isso reforçará a sua relação com o grupo e poderá aumentar o seu papel catalizador. O inconveniente reside no

facto de ele perder a panorâmica global do jogo e, daí, a sua objectividade. Neste caso, é impossível fazer balanço do jogo depois de tudo terminado. Os inconvenientes são, em geral, menores quando se trata de grupos pequenos (menos de 10 pessoas), porque a visão de conjunto mantém-se relativamente fácil de apreciar. É menos difícil juntar-se a um jogo num grupo pequeno do que num grande.

Alguns "bons truques"

Para concluir este capítulo, eis alguns conselhos práticos que, desde que sejam seguidos, permitem evitar falsas partidas e experiências desagradáveis.

Grau de dificuldade

Compete ao animador estar plenamente consciente do grau de dificuldade dos jogos. Nem todos os jogos convêm a todos os grupos. Veja, antecipadamente, se um determinado jogo corresponde aos grupos com que trabalha. Visará ele um objectivo demasiado elevado ou os jogadores acham-no demasiado infantil? A coisa mais importante a ter em consideração é saber o que poderá ou não ser realizado. Se se pretende criar uma atmosfera livre e descontraída, é preferível não escolher um jogo que inclua tarefas difíceis e que exija muita concentração. Mas, se entretanto se notar que há possibilidades de ir mais longe com um determinado grupo, isto é, desenvolver a imaginação dos participantes ou melhorar o seu grau de concentração, os jogos escolhidos devem incitá-los a participar mais.

O tempo e o espaço

Ter em plena consideração o tempo e o espaço. Atender a que alguns jogos são de curta duração enquanto que outros podem arrastar-se por demasiado tempo. Em geral, é preferível um jogo demasiado curto a outro demasiado longo. Manter bem presente no espírito que certos jogos necessitam, em absoluto, de um lugar tranquilo. No caso de ser impossível encontrar um tal lugar, então é preferível não optar por um jogo baseado na confiança ou na concentração.

Regras do jogo

Explicar resumida e claramente as regras do jogo, colocando-se, se possível, no centro do círculo formado pelos participantes, a fim de que todos possam ver e ouvir.

Não começar a explicação senão quando toda a gente estiver atenta e não iniciar o jogo senão após ter-se certificado de que todos compreenderam bem as instruções.

Será necessário, por vezes, sublinhar que estas últimas são indispensáveis, tal como para o desporto, e que o jogo só poderá ter êxito caso elas sejam respeitadas.

Instrumentos

Se houver necessidade de utilizar alguns instrumentos, não os apresentar como brinquedos que o grupo possa manipular de qualquer modo.

Insistir no custo dos instrumentos e no esforço despendido no seu fabrico. Evitar-se-á desta forma ter que recolher os pedaços no fim da sessão!!

Conceder um certo tempo destinado à exploração das diversas potencialidades sonoras dos instrumentos.

Em princípio, não ponha os instrumentos à disposição dos jogadores senão após haver terminado a exposição das regras do jogo. Não esqueça que os instrumentos exercem um enorme poder de fascinação.

Disciplina

O animador nunca poderá estar com a inspiração limitada! As crianças perdem rapidamente a confiança num educador que se revele incapaz de controlar a situação. A liberdade de expressão, na música, não deve transformar-se em desordem! Se o comportamento das crianças indicar que a situação evolui neste sentido, é preferível parar o jogo com firmeza.

Elemento competição

A competição pode ser um factor de emulação, sobretudo para algumas crianças que estejam pouco motivadas. Esse elemento deve ser

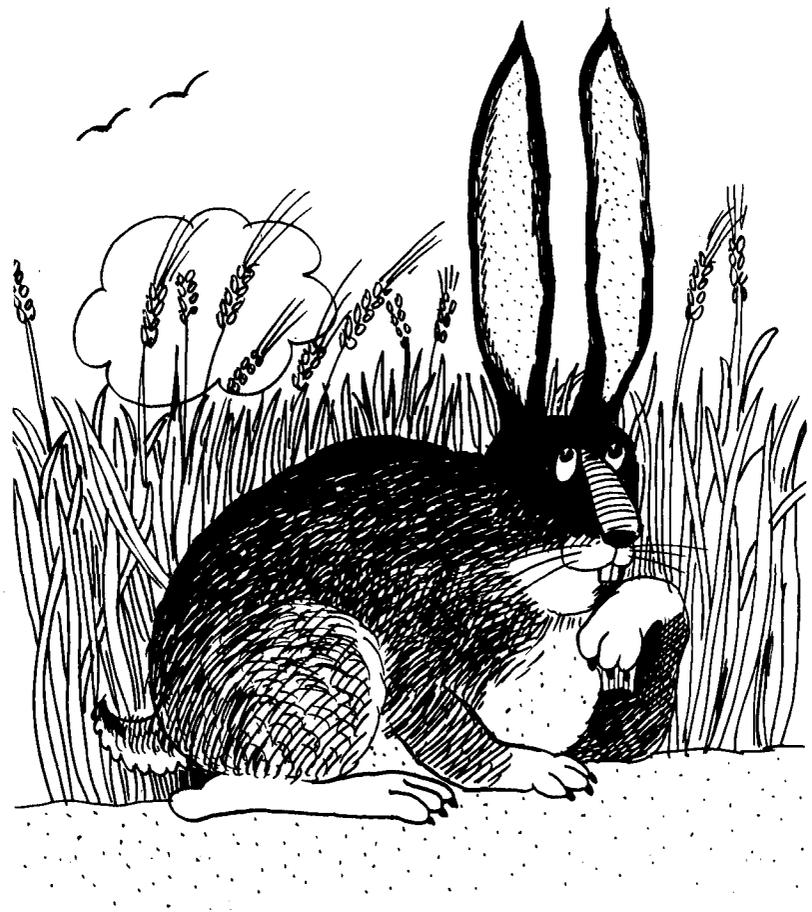
introduzido de forma a que cada criança, sem que sejam tidos em consideração os seus dons musicais ou outros, possa ter uma hipótese de ganhar. O desconto dos pontos, no caso de um jogo da glória ou de um jogo-teste, não deve basear-se no conhecimento musical, mas muito mais em algumas qualidades, tais como o humor, a imaginação, a cooperação, etc. O elemento competição não faz mais do que conceder um impulso suplementar ao contributo individual, à imaginação, à originalidade, ao engenho e à perseverança dos participantes. Por nada deste mundo, conviria que a competição se baseasse em critérios de talento musical.

OS JOGOS

JOGOS DE DESENVOLVIMENTO DAS APTIDÕES PESSOAIS



OS JOGOS DE ESCUTA



Estes jogos baseiam-se na escuta atenta de diferentes sons e na reacção que ela suscita, sob forma de imitações, do registo de anotações, etc. Existe uma efectiva diferença entre os jogos de escuta e os jogos de concentração, se bem que, por vezes, seja difícil estabelecer esta distinção. Para participar num clássico jogo de escuta, ouvir, ainda que distraidamente, é por vezes suficiente, enquanto que os jogos de concentração são muito mais exigentes. Os jogos de escuta são, pois, menos difíceis. Para as crianças que tiverem dificuldade em se concentrar, será preciso, portanto, privilegiar estes jogos na fase inicial. Quando eles tiverem sido assimilados, passar-se-á aos jogos e exercícios de concentração.

Características

- A comparação e o reconhecimento dos sons constituem o principal objectivo destes jogos.
- Paralelamente à faculdade de escuta de cada um, estes jogos recorrem à memória, à inteligência, assim como à capacidade de reacção e de improvisação.
- Trata-se, frequentemente, de jogos em que um jogador tem os olhos vendados a fim de estar mais atento à qualidade dos sons (esta disposição é, todavia, pouco recomendável entre crianças).
- A maior parte dos jogos escolhidos neste capítulo destina-se a grupos de jovens ou a pessoas estreadas neste tipo de jogos.



Jogo de despistagem

Faixa etária: crianças

Disposição e material: um instrumento diferente por cada jogador

Duração: em função do grupo

O grupo está sentado em círculo; toda a gente dispõe de um instrumento diferente. Um dos jogadores, colocado no centro, tem os olhos vendados. O animador cita um instrumento qualquer por exemplo, o bongo. Ao sinal do animador, todos os participantes, em simultâneo, tocam nos seus instrumentos. Escutando atentamente, o jogador vendado terá que descobrir onde se encontra o instrumento designado e tentar apoderar-se dele. Quando o conseguir, os jogadores mudam de lugar.

NB: O animador deverá certificar-se de que toda a gente conhece o nome dos instrumentos utilizados. Na prática, o conhecimento de cada um, neste domínio, é sempre mais limitado do que se possa pensar. O jogo pode também passar sem instrumentos; neste caso, cada participante emite um som, usando unicamente a voz. Pede-se à pessoa da venda que reconheça uma das crianças, de acordo com o som da sua voz.



Jogo de imitação

Faixa etária: crianças (um grupo não muito considerável)

Disposição e material: dois instrumentos de cada género

Duração: em função do grupo

Divide-se o grupo em dois que se mandam sentar de costas uns para os outros. Instrumentos iguais são colocados perante cada um desses grupos. A um sinal do animador, alguém do primeiro grupo toca qualquer coisa no instrumento de sua escolha. A partir deste som, o segundo grupo vai identificar o instrumento de que se trata para que alguém deste grupo possa, por sua vez, tocar o mesmo instrumento. Se for o instrumento certo, o segundo grupo terá ganho um ponto.

Em seguida, compete a uma pessoa do segundo grupo tocar, enquanto que o primeiro grupo escuta atentamente e procede da mesma forma. Se adivinharem correctamente, os jogadores terão, por sua vez, ganho um ponto, e assim por diante.

Pode complicar-se o jogo se se decidir tocar estes instrumentos de uma forma não habitual. Não se esqueça de combinar previamente o número de partidas de que o jogo se comporá.

NB: Nesta versão, o jogo é bastante fácil. Pode-se complicá-lo estipulando, por exemplo, que o segundo grupo reproduzirá, por sua vez, o ritmo executado pelo primeiro. O animador deve certificar-se de que o jogo assenta verdadeiramente numa escuta atenta da parte dos participantes. As crianças terão muita dificuldade em não ceder à tentação de dar uma espreitadela. Se necessário, os trapaceiros serão penalizados.

3 Qual é o instrumento que falta?

Faixa etária: todas as idades (pequeno grupo)

Disposição e material: um instrumento para cada um

Duração: em função do grupo

O grupo está sentado em círculo. Todos os jogadores, excepto um, dispõem de um instrumento diferente. Este, escuta atentamente os outros, que vão tocar um de cada vez de forma a conseguir distinguir claramente o som respectivo de cada instrumento. Em seguida, o jogador sem instrumento senta-se, de costas voltadas para o grupo e com os olhos fechados. O animador designa então um jogador que não deve tocar, enquanto todos os outros tocam ao mesmo tempo. O que escuta vai ter de identificar o instrumento que falta.

NB: Neste jogo, verifique também previamente se cada instrumento é conhecido de todos. Se o desejar, e se dele dispuser, pode introduzir neste jogo um instrumento mais considerável: piano, órgão, bateria e instrumentos deste género.

4 O jogo do nome

Faixa etária: crianças (um grupo não muito numeroso)

Disposição e material: instrumentos

Duração: em função do grupo

O grupo está sentado em círculo, dispondo cada participante de um instrumento. Alternadamente, os jogadores indicam o seu nome e apelido, ao mesmo tempo que traduzem no instrumento o ritmo correspondente.

Assim, Ana Maria Roberto, por exemplo, dará: 

Tal como João o Trincador daria: 

De cada vez que alguém diz o seu nome, ao mesmo tempo que indica o ritmo, todo o grupo o repete uma ou duas vezes. Em seguida, qualquer um pode começar a tocar no seu próprio instrumento o ritmo de qualquer outro. Logo que a pessoa em questão se reconheça, replica tocando o ritmo de outro qualquer, que responderá, por sua vez, tocando o ritmo de um terceiro, etc...

NB: Algumas crianças terão necessidade de ajuda, no início, para encontrar a cadência correspondente ao seu nome. Várias combinações "nome + apelido" poderão corresponder à mesma estrutura rítmica. Várias crianças serão, pois, levadas a reagir em conjunto. Pode-se completar a regra do jogo designando uma criança que, por sua vez, proporá uma estrutura rítmica.

5 Troquem de cadeiras!

Faixa etária: ilimitada

Disposição e material: cadeiras

Duração: em função do grupo

O grupo está sentado em cadeiras dispostas em círculo (não muito largo). Um jogador, com os olhos vendados, é colocado no centro. O animador atribui um número a cada um; o jogador do centro não sabe

o número de cada um, mas deve chamar dois números ao acaso. As duas pessoas que tiverem estes números vão então tentar trocar de lugar o mais discretamente possível. Dirigindo-se para o local de onde o barulho provém, a pessoa da venda tenta apanhar um dos dois jogadores. Uma vez deixada a cadeira onde estavam, estes não podem regressar a correr ao ponto de partida, mas, desde que já estejam sentados no novo lugar, é demasiado tarde para os apanhar. Quando o jogador da venda conseguir tocar num, os papéis invertem-se.

6 Quantas pessoas estão atrás de mim?

Faixa etária: crianças

Duração: jogo bastante curto

O grupo, de pé, está disposto em grande círculo. No centro, está uma pessoa com os olhos vendados. A um sinal do animador, várias crianças, uma a uma, colocam-se por trás do jogador da venda, que deve ser capaz de adivinhar quantos de entre eles vieram instalar-se atrás de si. Os jogadores que ficaram no círculo mantêm-se no maior sossego possível a fim de que as condições de escuta sejam favoráveis. Só quando tiver adivinhado correctamente é que o jogador da venda cederá o seu lugar.

7 Reconheçamos a canção

Faixa etária: crianças

Duração: jogo relativamente curto

O grupo pode ser dividido, quer em grupinhos, quer individualmente. O animador apresenta o ritmo de uma canção conhecida, de uma ponta à outra, batendo com as mãos, estalando os dedos ou com a ajuda de um instrumento. No fim da canção, o primeiro grupo de

jogadores ou o primeiro jogador individual capaz de indicar correctamente o nome desta terá ganho um ponto. O que tiver obtido o número máximo de pontos, após, digamos, dez vezes, será o vencedor.

NB: Este joguinho poderá ser utilizado como sequência de um jogo mais longo (por exemplo, de um jogo-teste ou de um jogo da glória musical, cf. último capítulo do livro).

Onde estou eu?

Faixa etária: ilimitada

Duração: em função do grupo

Vendam-se os olhos de alguém antes de o colocar num local que ele não conhece. O resto do grupo dispersa-se pelo compartimento e não se mexe mais. Tantas vezes quantas desejar, a pessoa da venda chama pelo nome de um dos participantes que produz então um som sobre uma superfície ao seu alcance (como, por exemplo, o chão, uma porta, uma janela, um móvel, etc. Após várias chamadas, o jogador da venda tenta adivinhar onde se encontra exactamente o jogador interpe-lado. Se o conseguir, é imediatamente substituído por qualquer outro.

Discussão musical

Faixa etária: adolescentes e adultos (pequeno grupo)

Disposição e material: instrumentos

Duração: uma boa meia hora

O grupo está sentado em duas filas, frente a frente, com cada jogador da primeira fila a fazer face a um jogador da segunda. Toda a gente dispõe de um instrumento. Alternadamente, as pessoas da primeira fila tocam no seu instrumento para, de imediato, e com a maior exactidão possível, serem imitadas pelo jogador da frente. Logo que cada um tenha tocado pelo menos uma vez, toda a gente mudará de lugar.

A primeira pessoa tocará então de novo no seu instrumento, mas, desta vez, é a primeira pessoa da segunda fila que, de imediato, dará sequência (sob forma de pergunta-resposta, por exemplo). Uma vez mais, toda a fila procederá deste modo antes de mudar de novo.

Agora, dois grupos de dois juntam-se para formar grupos de quatro. Um grupo enceta uma discussão livre através dos instrumentos. Os outros estão sentados à volta e observam o que se passa. A intenção é que alguém comece a tocar no seu instrumento, exprimindo qualquer coisa a que um dos três outros jogadores replicará. Em seguida, uma outra pessoa do grupo poderá, por sua vez, intervir, tal como numa conversa normal. Após alguns minutos, compete ao animador parar a discussão e perguntar aos espectadores o que observaram. Por exemplo, será que as pessoas do grupo se escutaram verdadeiramente umas às outras? Quem falou muito e quem falou pouco? A forma de jogar foi expressiva ou não? Após este balanço, o grupo de quatro jogadores seguintes pode começar a "discussão".

10 Quem tem a voz mais forte?

Faixa etária: crianças

Duração: jogo relativamente curto

O grupo está sentado ou de pé, mas sempre em círculo. Um dos jogadores, com os olhos vendados, está colocado no centro. A intenção é que o grupo inteiro cante uma canção, mas que cada participante cante num grau de intensidade diferente. Significa isso que cada um terá que, previamente e em segredo, decidir a sua própria intensidade vocal: suave ou muito suave, relativamente forte ou muito forte. Sozinho, um membro do grupo cantará mais alto que todos os outros. Compete à pessoa da venda identificar, pelo ouvido, quem é este jogador. Terá que o localizar para, em seguida, o poder apanhar. Logo que o consiga, muda-se de jogador.

11 O guarda-nocturno

Faixa etária: crianças

Disposição e material: um compartimento grande ou um espaço ao ar livre.

Duração: em função do grupo

Atribui-se um número a cada um dos jogadores, o qual terá que pensar na voz de um animal, sem contudo conhecer a que o seu vizinho escolheu. Uma pessoa à qual não foi atribuído número, é colocada, isolada, fora do grupo. É o "guarda-nocturno". Os outros escondem-se em qualquer lado, no compartimento ou na área de jogo escolhida. Quando todos tiverem encontrado onde se esconder, é dado um sinal ao vigilante que entra a seguir na pista. Ele chama então por um número, dizendo, por exemplo: "O relógio bate cinco horas". O número cinco deve dar de imediato um grito de animal e o "vigilante" adivinhar de que animal se trata. Se adivinhar com exactidão, a criança sairá então do seu esconderijo enquanto que o vigilante tentará agarrá-lo. Se, ao adivinhar, se enganar, ninguém se mexerá e ele deverá chamar por um novo número.

NB: Numa sala pequena, é possível utilizar uma venda, para que ninguém tenha de se esconder. Neste caso, cada um tomará um lugar fixo no compartimento e não se mexerá mais. O vigilante limitar-se-á a procurar, mais do que a agarrar, a pessoa em questão.

12 Procurem o erro?

Faixa etária: crianças

Duração: jogo relativamente curto

O objectivo do jogo é, neste caso, que o grupo descubra e, em seguida, corrija um engano intencionalmente cometido numa canção. O animador canta várias vezes uma canção conhecida, introduzindo um erro na linha melódica ou no texto, mas sem que isso seja demasiado evidente. O primeiro a detectar o erro e a corrigi-lo ganha um ponto.

NB: Este joguinho, de curta duração, poderá igualmente servir de prova a um jogo-teste ou a um jogo da glória musical (cf. último capítulo do livro).



Jogo de memória auditiva

Faixa etária: *ilimitada*

Disposição e material: *papel e lápis para toda a gente*

Duração: *cerca de 10 minutos*

Os membros do grupo põem-se à vontade, deitados por terra ou sentados numa cadeira, com os olhos fechados. Durante cerca de seis minutos, o animador vai utilizar objectos do meio ambiente circundante, para produzir diversos barulhos, fazendo uma pausa entre cada som emitido (por exemplo, baterá nos radiadores, soprará numa garrafa, arrastará os cortinados, etc.). No final, cada jogador tentará lembrar-se dos sons escutados e reproduzi-los, se possível, pela mesma ordem.

NB: Mesmo sendo um bom exercício de escuta, este jogo ensina os jogadores a concentrarem-se. Este exercício, assim como todos os outros do mesmo género, terão ainda mais interesse se forem repetidos muitas vezes, registando os resultados de cada um para os comparar em seguida, de forma a avaliar o progresso efectuado.



Quem tem ouvido?

Faixa etária: *crianças*

Disposição e material: *instrumentos*

Duração: *jogo curto*

O animador pega em dois instrumentos muito diferentes (por exemplo, bongo e xilofone) e guarda-os fora da vista do grupo. Cada criança dispõe, igualmente, de um instrumento. É preciso combinar com o grupo que a intervenção de cada um se fará apenas ao som de um destes dois instrumentos. É, pois, pelo ouvido que cada jogador vai decidir ou não. O animador passa, obviamente, de um instrumento ao outro.

Este jogo pode igualmente ser orientado, é evidente, por uma das crianças.



A cadeia musical

Faixa etária: *adolescentes e adultos*

Disposição e material: *um instrumento por jogador*

Duração: *cerca de 10 minutos*

O grupo está sentado em círculo; cada jogador dispõe de um instrumento e inventa uma pequena ária ou um ritmo que possa ser retomado várias vezes consecutivas. Primeiro, toda a gente toca em conjunto durante um momento. Depois, ao sinal do animador, metade do grupo toca a ária de qualquer outro; por exemplo, cada um toca um trecho do vizinho. Quer isto dizer que toda a gente vai tocar duas vezes um trecho diferente.

Ao sinal seguinte, metade desses grupos de dois então formados retoma, por sua vez, a música de dois instrumentos, de modo que a mesma música será tocada por grupinhos de quatro. Ao próximo sinal, os grupos de quatro formarão, por sua vez, grupos de oito e assim por diante. Repete-se o processo até que, no final, todo o grupo toque em conjunto. Põe-se então a questão: quem compôs esta ária ou este ritmo?

NB: Poder-se-á fazer a mesma coisa no sentido inverso!



Jogo da estafeta musical

Faixa etária: *crianças*

Disposição e material: *instrumentos, espaço ao ar livre*

Duração: *um boa meia hora*

Os jogadores, em grupos de quatro, são numerados. Para cada grupo, o animador atribui um instrumento rítmico (por exemplo, bongo, tamboril, tambor, etc.).

Demarcam-se quatro campos no terreno de jogo, afastados uns dos outros e assinalados por um poste ou uma bandeirola. Os números um de cada grupo vão colocar-se perto da primeira bandeirola, os números dois, próximo da segunda e assim por diante. O animador

toca então a cada número um ritmo de uma música conhecida (a primeira frase é suficiente). O instrumento de cada grupo está com o respectivo número um e o animador deve certificar-se de que todos eles serão capazes de tocar a canção em causa no instrumento que lhes foi dado. A seguir, a um sinal do animador, eles vão ter de correr, o mais rápido possível, em direcção à segunda bandeirola. Aí chegados, cada um tocará o seu próprio ritmo ao número dois da sua equipa. Após ter escutado atentamente, o número dois correrá então o mais rápido possível para a terceira bandeirola, onde repetirá esse mesmo ritmo ao número três da sua equipa. Por fim, os números três pegam nos seus instrumentos e correm para a quarta bandeirola. A equipa cujo número quatro for o primeiro a ter alcançado o animador (que se encontra na primeira bandeirola) é a que ganha. Se o ritmo for errado, será a equipa que aí chegar a seguir que ganhará.

OS JOGOS DE CONCENTRAÇÃO



Os jogos de concentração são muito próximos dos de escuta, porquanto o facto de saber escutar é extremamente importante. Para que o jogo tenha sucesso, uma atenção extrema e uma forte disciplina são imprescindíveis.

Os jogos deste tipo são muitas vezes sentidos como sendo difíceis ou fatigantes, atendendo a que implicam forçosamente um esforço mental contínuo por parte dos participantes. Por essa razão, é preferível que esses jogos não durem muito tempo. É imprescindível assegurar que o grupo possa jogar sem ser incomodado.

Características

- A fim de que o jogo decorra em boas condições, é preciso que a atenção dos participantes se concentre o mais possível na acção em curso, quer executada pelo animador, quer por um outro membro do grupo.
- Em simultâneo, sons perturbadores ou, pelo menos, susceptíveis de distrair, poderão ser introduzidos voluntariamente ao longo do jogo, para serem em seguida rejeitados pelos jogadores.
- Em geral, a atenção baseia-se na faculdade de escuta, mas pode também assentar na vista ou nas sensações.
- Apela-se muitas vezes para uma reacção da parte de um dos participantes, o que não pode acontecer senão quando este tiver realmente acompanhado de perto o jogo.



O telefone árabe musical

Faixa etária: crianças

Duração: em função do grupo

O grupo está sentado em círculo. Um jogador pensa numa canção e, sem nada dizer, dá o ritmo da primeira frase, batendo com as mãos nas costas do seu vizinho. Este último transmite pelo mesmo processo, ao jogador que está sentado ao seu lado, o ritmo que sentiu nas costas e assim por diante. Isto prossegue até que tenha sido efectuada uma volta completa ao círculo.

Compete depois à última pessoa dar de novo o ritmo percebido, batendo com força num objecto ou simplesmente batendo com as mãos, antes de o comparar com o ritmo inicial. Em seguida, é a vez de qualquer outro recomeçar com um novo ritmo.

NB: É frequente o ritmo final diferir completamente do inicial. Há numerosas razões para que isso aconteça, e das quais o animador deverá estar consciente. Se o ritmo inicial for demasiado longo ou demasiado difícil, será preciso exigir um ritmo mais simples na volta seguinte. Se, apesar de tudo, a deformação for devida a falta de atenção, será necessário exigir dos participantes uma maior concentração para a volta seguinte.



Batamos com as mãos

Faixa etária: adolescentes e adultos

Disposição e material: um instrumento

Duração: 10 a 15 minutos

O grupo é dividido em duas metades que se mandam sentar em zonas separadas. O animador indica num instrumento, como o metrónomo, um ritmo regular e lento. Instrui-se o primeiro grupo no sentido de acompanhar o ritmo batendo com as mãos ao quinto batimento e a outro ao terceiro batimento. Ao sinal do animador, eles começam, em simultâneo, ao primeiro batimento. Cada grupo contará então, para si próprio, três ou cinco batimentos (em voz baixa). Trata-se de verificar se eles conseguem manter este ritmo durante um ou dois minutos. Mandem-os repetir uma ou duas vezes até que ninguém cometa mais erros.

Depois, encarrega-se alguém de bater com as mãos no momento errado, para tentar induzir os outros em erro. Isso pode ser repetido várias vezes com diferentes jogadores, que criarão essa confusão, uma vez mais, até que não sejam cometidos mais erros.

Em seguida, pode tentar a mesma coisa, mas em três grupos. O grupo A, por exemplo, bate as mãos ao quinto batimento, o grupo B ao quarto e o grupo C ao terceiro. Quando já não houver enganos, cabe a qualquer um semear a confusão. A velocidade de execução poderá ser acelerada gradualmente.

NB: Sendo o jogo mais difícil do que de facto parece, a velocidade inicial deverá ser bastante lenta. Para que os grupos não acabem por efectuar gestos automáticos, deverá ter-se a preocupação de atribuir a cada um uma nova periodicidade após alguns minutos de jogo.

A utilização dos instrumentos efectuar-se-á quando os batimentos de mãos se efectuarem sem dificuldade.

19 O quadro sonoro

Faixa etária: ilimitada

Disposição e material: quadro negro e giz

Duração: 10 a 15 minutos

O animador desenha no quadro um grande quadrado e divide-o em dezasseis partes, por quatro colunas de quatro casas. Pede-se aos participantes (não mais de dezasseis) que pensem num som e o inscrevam numa dessas casas. Isso poderá tomar a forma de notas numa pauta, de ritmos, de palavras escritas, etc. Os sons que aparecerem mais de uma vez serão apagados para deixarem uma ou várias casas vazias. O resultado assim obtido pode ser considerado como uma composição musical e pode ser tocado da esquerda para a direita, partindo do canto superior esquerdo. O animador indica sucessivamente as casas enquanto que o grupo inteiro produz os sons inscritos em cada casa. Preste atenção às casas vazias! Ninguém deve produzir qualquer som quando uma destas casas for designada! Logo que se chegue à última casa, em baixo, à direita, volte imediatamente à primeira casa da primeira linha para recomeçar tudo várias vezes seguidas. Acelere progressivamente

a velocidade de execução, sem o que a atenção poderá dissipar-se. Experimente também este jogo sem nada mostrar, mas batendo num objecto ou batendo as mãos.

Se tudo correr como previsto, este mesmo jogo poderá servir de prova; assim, estando o grupo dividido em dois, o primeiro grupo começará ao alto, à esquerda, e o segundo só começará quando o primeiro tiver atingido o início da terceira linha, de forma a obter uma composição a duas vozes. É evidente que isso só será possível se toda a gente seguir estritamente o ritmo indicado. Combine previamente o número de leituras do quadro.

NB: Este jogo presta-se perfeitamente a outras variantes: podem-se introduzir instrumentos, pode-se trabalhar unicamente com o ritmo. É, inclusive, possível encarar a realização de algumas provas em quatro partes.

20 Stop!

Faixa etária: ilimitada

Disposição e material: aparelhagem ou gravador

Duração: cerca de 10 minutos

Mande ouvir uma sequência musical empolgante, mas não solta! O grupo evoluciona fazendo movimentos, correndo ou dançando, ao mesmo tempo que acompanha a música o melhor possível.

Pare bruscamente a aparelhagem. Nesse preciso momento, cada jogador imobiliza-se exactamente na posição em que se encontra. O animador verifica se alguém se mexe e deixa passar vinte segundos até a música recomeçar, e depois, a dança, até à próxima paragem.

21 Vamos "compor" ritmos

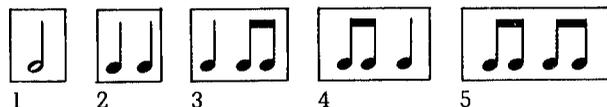
Faixa etária: crianças

Disposição e material: instrumentos, quadro e giz

Duração: em função do grupo

Registe no quadro, numerando-os, quatro ou cinco ritmos muito simples.

Exemplo:



Se o grupo incluir mais de dezasseis participantes, serão necessários cinco ritmos diferentes, de outro modo, quatro serão suficientes. Antes de começar, é aconselhável que todo o grupo se treine nestes ritmos, até que toda a gente os possa reconhecer e tocar sem dificuldades.

O animador distribui depois, a cada um, um pedaço de papel no qual figuram quatro ou cinco números (em função do número de ritmos). Este "número de telefone" corresponde a uma dada combinação de ritmos, por exemplo, 3142 ou 54312. Utilizando estes números, cada membro do grupo vai poder "telefonar".

Um deles começa por compor um número arbitrário, isto é, utilizando o seu instrumento para tocar os ritmos numa ordem diferente da sua. A pessoa que reconhece esta combinação, como sendo o seu próprio "número de telefone", reagirá compondo, por sua vez, um número diferente. Toda a gente deverá prestar muita atenção e escutar atentamente para determinar com exactidão se o seu próprio ritmo foi ou não composto.

A reprodução exacta destes ritmos é indispensável ao bom desenrolar do jogo.



22 Cacofonia sem rir

Faixa etária: crianças (pequeno grupo)

Disposição e material: pedaços de papel

Duração: cerca de 10 minutos

Os jogadores juntam-se três a três. Estes grupos de três vão jogar, um de cada vez, enquanto os outros os observam.

Distribui-se a cada membro do grupo um pedaço de papel com o título de uma canção conhecida (diferente para cada um deles). Ao sinal do animador, os jogadores começam a cantar a canção inscrita no seu

pedaço de papel, mas todos os três em conjunto. O objectivo é conseguir fazer isso sem rir!

Combine previamente se é preciso cantar a canção inteira ou apenas uma estrofe. Ao primeiro a rir será atribuído um ponto de penalização. Em seguida, é a vez dos outros (se possível com canções diferentes). O grupo que totalizar o menor número de pontos será o vencedor.



Jogo do ritmo

Faixa etária: crianças, adolescentes e adultos

Disposição e material: instrumentos

Duração: cerca de 10 minutos

O grupo está sentado em círculo; cada pessoa dispõe de um instrumento e deve inventar um ritmo curto. Alguém começa a tocar o seu. A pessoa que está ao seu lado repete-o, e depois toca o seu próprio ritmo, etc.

Deste modo, cada jogador deverá tentar retomar o ritmo precedente e acrescentar-lhe algo de novo. Veja até onde se pode ir.



Espelho e som

Faixa etária: ilimitada

Disposição e material: aparelhagem ou gravador

Duração: cerca de 10 minutos

Divida os jogadores em grupos de duas pessoas que se colocam frente a frente. Acompanhando o ritmo de uma música suave, um dos jogadores executa, com as mãos, movimentos lentos que são em seguida reproduzidos pelo seu parceiro, tal como num espelho, de uma maneira tão simétrica quanto possível e permanecendo de pé no mesmo lugar.

Interrompe-se então a música e um dos parceiros começa a emitir certos sons que são de imediato imitados pelo outro (o espelho).

Os movimentos e os sons poderão ser combinados. Tente fazer de forma a que os sons estejam em harmonia com os movimentos. Alguns minutos depois, mude de parceiro.

25 O xilofone humano

Faixa etária: *adolescentes ou adultos*

Duração: *cerca de 10 minutos*

Oito pessoas mantêm-se de pé, em fila. A primeira pessoa canta uma nota grave e tenta memorizá-la. A pessoa que está a seguir deve, a partir desta nota, cantar a nota que se segue numa tonalidade maior, a terceira pessoa cantará a terceira nota e assim por diante. Desta forma, cada pessoa da fila canta uma nota maior da escala da primeira à oitava superior. Também se podem tocar estas notas em instrumentos. A finalidade do jogo é fazer com que cada um consiga lembrar-se da sua própria nota, para a poder cantar em qualquer momento.

A fila dos participantes poderá então ser assemelhada a um xilofone de oito lâminas. Cada pessoa da fila estende a mão, de forma a que o outro toque sucessivamente no xilofone, batendo simplesmente nas diferentes mãos estendidas. Além disso, enquanto se apertar a mão de um jogador, este deverá manter a sua nota até que se lhe largue a mão. Desta forma, pode-se chegar a tocar árias conhecidas, a improvisar livremente e inclusive a tocar em cânone!

26 Reconstituamos a canção

Faixa etária: *crianças*

Duração: *10 a 15 minutos*

Divide-se uma canção conhecida num certo número de partes (por exemplo, oito frases). Atribui-se a cada jogador a parte respectiva. Logo que cada um possua uma parte da canção ou uma frase bem definida, para cantar, toda a gente começa a movimentar-se.

Alguém, até este momento mantido fora do compartimento, chega junto do grupo e todos os jogadores cantam a sua própria estrofe repetindo-a sem cessar e continuando a caminhar. A pessoa recém-chegada deve, antes de mais, adivinhar de que canção se trata. Depois, terá de pôr cada um no seu lugar, formando uma fila de modo a reconstituir a ordem correcta da canção. Logo que a última pessoa tenha sido colocada na fila, todos param de cantar. Depois, cada um na sua vez, canta então a respectiva estrofe e a pessoa que os distribuiu verifica se a ordem está correcta.

NB: Pode-se complicar o jogo se em vez de cantar distintamente as palavras, o grupo cantar a ária da canção, quer trauteando-a, quer fazendo simplesmente "lá-lá-lá".

27 História sonora

Faixa etária: *crianças*

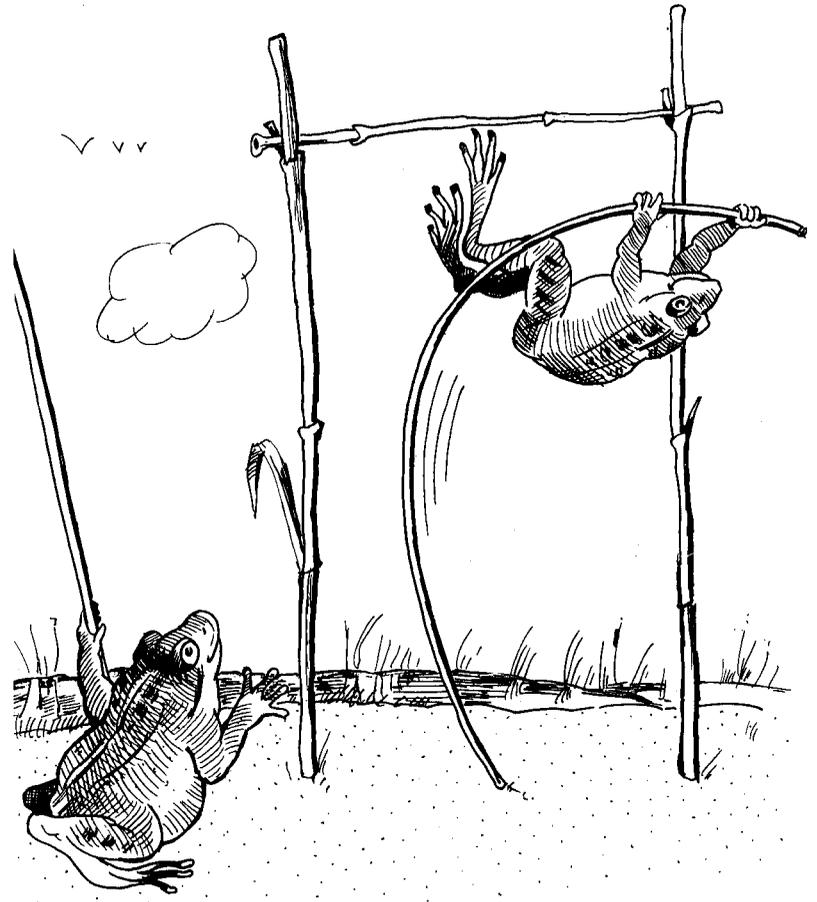
Disposição e material: *grande variedade de instrumentos*

Duração: *10 a 15 minutos*

O grupo está sentado em círculo à volta dos instrumentos musicais reunidos no meio. Um jogador começa por dizer uma frase na qual figura um som. Todavia, este som não é produzido pela voz, mas sim tocado num dos instrumentos. A pessoa seguinte repetirá a mesma frase, acrescentando em seguida uma nova frase, contendo um novo som. É preciso que a transição entre estas duas frases seja bem feita para que possa constituir uma história. Por exemplo: "Passeava-me pela cidade, quando ouvi (som de uma campainha de bicicleta)"; a pessoa seguinte retoma o essencial (sem esquecer o som) e prossegue: "...Numa rua paralela, vi um homem descarnado, sentado numa carroça e...(som de sino)"; a pessoa seguinte repete as duas frases precedentes prosseguindo, por exemplo, assim: "...Cheguei então a um cruzamento onde...(apitadela) circulava" e assim por diante. Veja você mesmo até onde pode ir.

É aconselhável deixar os instrumentos de que cada um se serve no meio do círculo, para que eles continuem à disposição do jogador que tem de prosseguir a história.

OS JOGOS-TESTE



Consagramos um capítulo particular aos jogos-teste, em parte, por se tratar de uma forma de jogos que oferece numerosas possibilidades, e também porque, graças à televisão, estes jogos ganharam enorme popularidade.

São sobretudo os jovens que são particularmente motivados por este tipo de jogo competitivo que lhes dá oportunidade de se avaliarem relativamente a outros, de uma forma divertida.

Mesmo mantendo os seus atractivos, um jogo-teste deve igualmente ser um meio de chamar a atenção do grupo para um assunto em particular. Deste ponto de vista, um jogo-teste poderá servir de introdução a um projecto de ordem educativa, com o fim de avaliar os conhecimentos de um grupo ou para daí deduzir as suas lacunas. Se tal suceder, será necessário orientar as questões, tarefas ou provas a mandar executar, no sentido de um determinado assunto ou tema. Além de que, atribuindo-lhe certas missões, um jogo-teste poderá servir para desenvolver a imaginação e a criatividade dos participantes.

Lembre-se de que um jogo-teste musical necessita de uma grande preparação; é preciso gravar as cassetes, pensar em possíveis questões e provas, estabelecer um sistema de pontuação ou de desconto para desempatar os vencedores, é também necessário prever um júri, etc. É, pois, uma excelente ideia proceder de forma a que o grupo estabeleça, por si próprio, as questões e respostas, mas isso necessitará certamente de muito tempo. Qualquer que seja o objectivo visado por este jogo-teste, em caso algum se pode esquecer de recompensar, ainda que simbolicamente, o vencedor. É evidente que o vencedor pode, com efeito, ser um grupo de três ou quatro pessoas que, formando uma equipa, rivalizam com as outras.

Características

As características de um jogo-teste musical dependem da forma de jogo adoptada. Em geral, é possível distinguir três modalidades de jogo:

- O jogo-teste baseado na escuta: isso inclui o reconhecimento de fragmentos de música, quer tocados pelo animador, quer gravados (gravações de grupos, cantores, compositores, de

canções ou fragmentos de música, de estilos de música ou de diferentes instrumentos) ou o reconhecimento de sons autênticos gravados (na cidade ou na Natureza).

- O jogo-teste de provas: distribuem-se a cada um instruções para executar actividades bem definidas; nesta modalidade de jogo-teste será preferível trabalhar em grupo (se possível, após um curto período de preparação, as provas são apresentadas e avaliadas por um júri; trata-se, neste caso, de um jogo baseado na expressão).
- O jogo-questionário: é a modalidade mais simples dos jogos-teste; uma série de questões é posta individualmente ou em grupo.

É lógico que estas três modalidades de jogo podem ser congregadas numa só.



28 Jogo-teste baseado na escuta

Faixa etária: ilimitada

Disposição e material: gravador de cassetes com sequências sonoras pré-gravadas, papel e lápis

Duração: 15 a 20 minutos ao todo; cada cassette dura 1 minuto, e 30 segundos de reflexão são depois necessários

Eis algumas sugestões de argumentos sonoros e das questões que lhes correspondem. Estes elementos de base serão modificados em função da composição do grupo (idade, aspecto sócio-cultural).

Cassete 1

Extracto de uma canção proveniente de um espectáculo musical "para crianças" (Ch. Goya e Babar, por exemplo).

Pergunta:

De que animal se trata?

Cassete 2

Gravação da voz de uma personagem familiar dos desenhos animados da TV (A Abelha Maia ou um Schtroumpf).

Pergunta:

Quem acaba de falar?

Cassete 3

Extracto de uma canção de Nana Mouskouri (por exemplo "Le Tournesol" ou "Je chante avec toi liberté").

Pergunta:

Quem canta?

Cassete 4

Extracto de uma banda original de filme de grande ecrã ou TV.

Pergunta:

De que filme se trata?
De que folhetim se trata?
De que série se trata?

Cassete 5

Grupo A: A companhia Crioulo (O alfandegário Rousseau — É bom para a moral!).

Pergunta:

Qual é o nome do grupo?

Cassete 6

Eurico Macias acompanhado-se à guitarra; ou um extracto de uma obra para guitarra.
"Jogos Proibidos"
(por exemplo)

Pergunta:

Qual é o instrumento?

Cassete 7

Indicativo radiofónico ou televisivo.

Pergunta:

Que emissão anuncia este indicativo?

Cassete 8

Canção francesa antiga cantada por Nana Mouskouri ou J. Lantier.

Pergunta:

Quando se ouviu esta canção pela primeira vez?

Cassete 9

Gravação de Michel Sardou: "Adeus África".

Pergunta:

De que país se trata?

Cassete 10

Extracto da banda sonora de uma série da TV (Dallas, Ventos de Guerra, por exemplo).

Pergunta:

Cite uma das personagens principais.



Jogo-teste por provas

Faixa etária: crianças

Disposição e material: instrumentos

Duração: cerca de meia hora

O grupo é dividido em subgrupos de três ou quatro jogadores. As provas podem ser previamente fixadas e são depois executadas, quer individualmente, quer por um membro de cada subgrupo. O animador decidirá o tempo de reflexão e de preparação e mencioná-lo-á claramente no início de cada prova. Definirá, igualmente, com precisão, quantos pontos atribuir a cada prova.

1. Bater com as mãos o ritmo do refrão de uma canção conhecida.
2. Imitar um maestro.
3. Imitar um animal ou um instrumento.
4. Cantar o mais alto possível.
5. Dar rapidamente o título de 4 ou 5 canções conhecidas.
6. Cantar a várias vezes três ou quatro canções ao mesmo tempo, mantendo-se sério.
7. Dizer quantos sons diferentes foram escutados (em cassete pré-gravada) no espaço de 30 segundos e enumerá-los.
8. Cantar a primeira estrofe do nº 1 do *hit-parade* da semana (ou da canção preferida da classe).
9. Imitar uma cantora profissional.
10. Aguentar vocalmente um som o máximo de tempo possível.

30 **Jogo do "ouvido-apurado"**

Faixa etária: ilimitada

Disposição e material: gravador, documento sonoro pré-gravado, papel e lápis

Duração: uma hora

Documento destinado a receber as respostas às questões:

Cassete 1

Três estruturas sonoras provenientes, cada uma, de um diferente número de instrumentos.

Pergunta:

Quantos objectos sonoros?

Cassete 2

Refrão curto de um canto interpretado com voz, flauta e percussão. O mesmo, mas com um elemento a menos.

Pergunta:

Que falta?
A voz, a flauta, a percussão?

Cassete 3

Célula rítmica curta tocada com um xilofone ou uma flauta num som grave ou agudo.

Pergunta:

Qual é o som agudo?

Cassete 4

Encadeamento de quatro ou cinco diferentes refrões conhecidos; depois, o mesmo encadeamento, mas com um refrão a menos.

Pergunta:

Qual é o refrão que falta?

Cassete 5

Encadeamento de vários refrões, um dos quais duas vezes.

Pergunta:

Que refrão é cantado duas vezes?

Cassete 6

Três vezes a mesma fórmula rítmica, mas em três sons diferentes (espaçados uns dos outros): Grave-Médio-Agudo.

Pergunta:

Em que ordem de elevação se ouviram as três fórmulas?
(Responder por G-M ou A)

Cassete 7

Encadeamento de quatro fórmulas rítmicas, sobre objectos sonoros diferentes; duas destas fórmulas são idênticas.

Pergunta:

Quais são as fórmulas idênticas?

Cassete 8

Encadeamento de fórmulas rítmicas idênticas, entre as quais se introduz uma intrusa.

Pergunta:

Qual é o intruso?

Cassete 9

Numa canção conhecida falta uma palavra.

Pergunta:

Qual é o termo que falta?

Cassete 10

Uma voz trauteia uma canção. Um instrumento toca, ao mesmo tempo, uma outra canção.

Pergunta:

Indicar o título das duas canções.



Jogo-teste dos nomes de países

Faixa etária: *adolescentes e adultos*

Disposição e material: *gravador e cassete com extractos musicais pré-gravados*

Duração: *15 minutos*

Grave previamente uma cassete com canções tradicionais de todos os países, a fim de que o grupo adivinhe a sua origem. Essas canções poderão inclusive ser cantadas na aula (porquanto são fáceis de encontrar em recolhas de canções) ou gravadas a partir de discos.

Exemplos:

Cassetes nºs

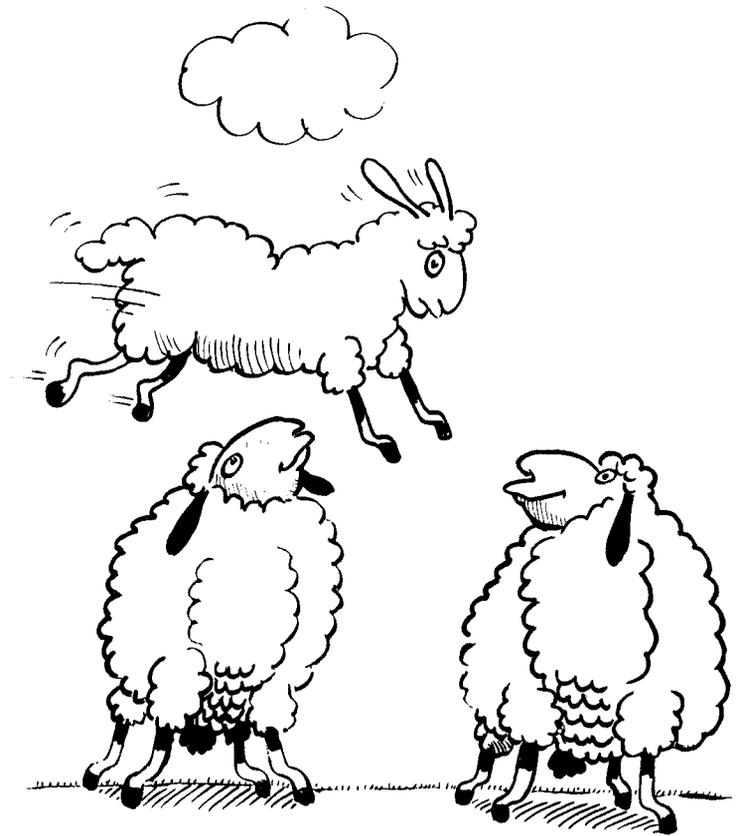
- 1 Hava Naguila (Israel)
- 2 Cielito Lindo (México)
- 3 Oh Susana (Estados Unidos)
- 4 Das Wandern (Alemanha)
- 5 Sur le pont d'Avignon (França)
- 6 Hare Krishna (Índia)
- 7 Perompompom (Espanha)
- 8 Santa Lucia (Itália)
- 9 Greensleeves (Inglaterra)
- 10 Sarie Marija (África do Sul)

Para complicar um pouco o jogo, suprimir-se-á a letra destas melodias que se cantarolarão ou tocarão num instrumento de sua escolha.

JOGOS DE DESENVOLVIMENTO DA SOCIABILIDADE



OS JOGOS DE APROXIMAÇÃO E DE APRESENTAÇÃO



Os jogos deste tipo são ótimos para criar no seio do grupo um clima amigável e descontraído. Estes jogos estimulam também a espontaneidade e o prazer dos participantes; dão-lhes a oportunidade de se aproximarem uns dos outros, evoluindo numa situação livre e natural. É por essa razão que os recomendamos a partir do momento em que um novo grupo seja formado, num contexto em que os jogadores se sintam estranhos e pouco à vontade uns perante os outros. Além de que estes jogos satisfazem plenamente a necessidade de movimento e de actividade física tão frequentemente descurada no ensino.

Características

- Trata-se de verdadeiros jogos de grupo. Isto é, em que toda a gente participa num grupo ou vários subgrupos.
- Em caso algum se pode falar de insucesso de um dos jogadores; ninguém pode ser mal sucedido, a título individual, porquanto ninguém se pode apresentar nessa condição.
- A maior parte destes jogos têm uma estrutura simples e não duram muito tempo.
- Baseiam-se frequentemente em jogos conhecidos, como a cadeira musical, o jogo do gato, o jogo das sete famílias, etc.



Estação pirata

Faixa etária: *ilimitada*

Disposição e material: *alguns instrumentos e um apito para o animador*

Duração: *cerca de 10 minutos*

O grupo é dividido em três partes iguais; o primeiro grupo será o emissor, o segundo o receptor e o terceiro a estação parasita (de interferência).

O grupo emissor coloca-se ao longo de uma parede do compartimento e o grupo receptor ao longo da parede em frente; o grupo "parasita" coloca-se entre os dois, no centro do compartimento, com os instrumentos musicais.

Os emissores dispõem de alguns minutos para escolher uma canção conhecida. Terão que a transmitir cantando as notas ou a linha melódica, mas não as palavras. Os receptores deverão então tentar reconhecê-la o mais rápido possível. Os "piratas", no meio, tentarão perturbar a transmissão, fazendo o máximo barulho possível, por meio dos instrumentos, de que só eles dispõem.

Ao sinal do animador, os emissores começam a cantar e os piratas a perturbar, por todos os meios, o canto. Os receptores têm apenas 30 segundos para identificar o que foi transmitido. Passado este prazo, terão perdido e inverter-se-ão os papéis. Pode-se fazer este jogo, desta forma, três vezes seguidas, para ver quais os receptores que foram mais rápidos a adivinhar que canção foi transmitida.

NB: Deve-se pensar nos vizinhos que reagirão mais ou menos bem ao inevitável barulho que o jogo implica. Aconselhamos o animador a utilizar um instrumento estridente, ou um simples apito, para anunciar o princípio e o fim da "transmissão".



A ronda dos instrumentos

Faixa etária: *ilimitada*

Disposição e material: *instrumentos, aparelhagem ou gravador*

Duração: *10 a 15 minutos*

O grupo está disposto em círculo. Alguns instrumentos — tantos quantos os jogadores, menos um — são colocados a toda a volta do círculo, à escuta de uma sequência musical. À paragem da música, cada um tenta apoderar-se de um instrumento, o mais rápido possível. A pessoa que ficar sem instrumento espera que os outros pousem de novo os seus para seleccionar um deles e colocar-se, quer no meio do círculo, quer próximo da aparelhagem para tocar, acompanhando o disco. Logo que a música pare, ele deverá também deixar de tocar. De cada vez que a música é parada, uma nova pessoa é excluída do círculo e escolhe, por sua vez, um instrumento para se juntar aos jogadores que acompanham já o disco. A pessoa que, no fim do jogo, estiver sozinha no círculo, terá ganho.

NB: Pouco a pouco, os membros do grupo vão formar uma orquestra que acompanha o disco. Este jogo será assim a ocasião de fazer improvisar, de forma quase inconsciente, um grupo, mesmo que os participantes nunca tenham anteriormente tocado em conjunto. Seria interessante encorajar a orquestra assim formada, a tocar; por exemplo, deixando o grupo improvisar, independentemente do disco, ou cantando com ele, ou ainda fazendo um outro jogo que necessite da participação de uma orquestra (por exemplo, para o jogo "Quente" nº 59).

A pessoa que ficar no jogo até ao fim poderá ver-se empossada, em seguida, numa função definida: por exemplo, a de um maestro ou de *disco-jockey* ou então será o jogador que vai ter os olhos vendados no jogo seguinte.



À procura da sua própria canção

Faixa etária: crianças

Disposição e material: folhas de papel e apito

Duração: 5 a 10 minutos

Prepare antecipadamente um número de folhas de papel igual ao número de participantes. Depois, escolha três canções conhecidas cujo título inscreverá respectivamente em cada folha (por exemplo: "Oh when the saints..."). Certifique-se de que há igual número de papéis para cada canção. Os pedaços de papel, uma vez dobrados e misturados, serão em seguida distribuídos ao grupo. Cada jogador, com o seu papel na mão, caminhará depois através do compartimento. À apitadela do

animador, toda a gente começará a cantar ao mesmo tempo, e o mais alto possível, a canção indicada na sua folha de papel. Ao mesmo tempo que cantam, deverão continuar a marchar em círculo, escutando se qualquer outro canta a mesma canção. Neste caso, deverão juntar-se-lhe e dar as mãos. Continuarão a cantar e a passear-se pelo compartimento até que três grupos se tenham formado.

NB: É uma boa forma de dividir um grupo em igual número de subgrupos; podem utilizar-se, é evidente, quatro ou cinco canções, de forma a obter quatro ou cinco grupos. É sintomático que alguns grupos que, em circunstâncias normais, não gostam particularmente do canto, deixem de fazer cerimónias para cantar!

Tenha presente que este jogo não se deve ficar por aí: depois de formados os grupos, deve mandar-lhes fazer qualquer coisa. Pode, por exemplo, prosseguir o jogo colocando um grupo no meio do compartimento e pô-lo a cantar a sua própria canção enquanto o segundo grupo o acompanhará com instrumentos e o terceiro improvisará uma dança sobre essa música. Faça-os depois inverter os papéis, se possível, duas vezes seguidas.



Batalha de instrumentos

Faixa etária: ilimitada (grupo não muito considerável)

Disposição e material: jornal, cadeiras e quadro

Duração: em função do grupo

Cada membro do grupo toma o nome de um instrumento musical. É preciso que estes nomes sejam repetidos várias vezes seguidas para que cada um possa fixar claramente com quem se relaciona este ou aquele instrumento. Depois, cada um pega numa cadeira e senta-se em círculo, com as mãos nos joelhos.

Um jogador fica de pé no meio do círculo e segura na mão um jornal enrolado. Um dos participantes sentado no círculo começa a citar um dos instrumentos escolhidos (outro que não o seu). A pessoa do jornal deve tentar bater nas mãos do jogador respectivo. Entretanto,

este deve, por sua vez, tentar referir o nome de um outro instrumento antes de ser tocado. Se, pelo contrário, este é tocado antes mesmo de ter podido dar o nome de outro instrumento, deverá tomar o lugar da pessoa que está no meio.

NB: Se o grupo tiver necessidade de um auxiliar de memória, os nomes escolhidos poderão ser inscritos no quadro. Atendendo à própria tensão do jogo, os grupos jogam habitualmente com muito entusiasmo no início. Desde que a atenção esmoreça, ponha termo ao jogo.



Canções de gritos de animais

Faixa etária: crianças

Duração: 5 minutos

O grupo está sentado em círculo. Escolha uma canção conhecida, mas que seja simples (por exemplo, "Frère Jacques") e cante-a, integralmente, uma vez. Divida o grupo em três e deixe que cada subgrupo pense no grito de um animal que possa ser utilizado pela canção. Permita que cada subgrupo faça primeiro um ensaio para ver se é possível. O animador assume depois o papel de um maestro e, um por um, designa os diferentes grupos, mandando-os cantar uma frase da canção utilizando unicamente o grito do animal escolhido. O objectivo é fazer cantar com compasso e com ritmo.

Exemplo: suponhamos que o grupo A tenha escolhido o som "uéé", o grupo B, "uáá" e o grupo C, "miauu", o animador designa, por exemplo, o grupo B para a primeira frase, o grupo A para a segunda, o grupo C para a terceira, o grupo A para a quarta, o grupo C para a quinta e assim por diante.

NB: Este jogo reveste-se sempre de um aspecto cómico que lhe é indispensável. Deve considerá-lo como um aperfeiçoamento ou uma fase de transição e não lhe consagrar demasiado tempo. Se durar demasiado, o prazer esmorecerá.



O meu instrumento – o teu instrumento

Faixa etária: ilimitada

Disposição e material: cadeiras

Duração: 15 a 20 minutos

O grupo senta-se em círculo e cada um escolhe o nome de um instrumento diferente. Em seguida, o grupo começa por repetir uma sucessão de quatro movimentos: bater com a mão esquerda no joelho esquerdo, a mão direita no joelho direito, apontar o polegar esquerdo por cima do ombro esquerdo e o polegar direito por cima do ombro direito. É preciso que estes movimentos sejam executados em ritmo lento, mas regular e em quatro tempos. Será ainda necessário que, primeiro, toda a gente se exercite na correcta execução em série destes movimentos. Ao mesmo tempo que aponta o polegar esquerdo por cima do ombro esquerdo, a primeira pessoa deverá indicar o nome do seu instrumento e, ao pôr o polegar direito por cima do seu ombro direito, indicar o nome do instrumento de outro qualquer. Cabe a este último continuar a série da mesma forma. Nada poderá ser dito pelo participante antes de apontar o polegar. O primeiro a enganar-se nos movimentos ou no ritmo (o animador apreciará) sairá do jogo e abandonará o círculo. Será então necessário eliminar do jogo o instrumento que ele escolheu e velar para que ele não volte a ser escolhido.

NB: Se o grupo for numeroso, é aconselhável inscrever o nome dos instrumentos no quadro.



A dança do chapéu

Faixa etária: ilimitada

Disposição e material: chapéu, cadeiras e aparelhagem

Duração: cerca de 10 minutos

Põem-se umas cadeiras atrás das outras formando um círculo fechado e cada um toma o seu lugar. Coloca-se um chapéu na cabeça

de um jogador. Logo que a música comece, este jogador deverá pôr o chapéu na cabeça da pessoa sentada à sua frente, a qual, por sua vez, deverá continuar a passá-lo da mesma forma. Quando a música parar, o que tiver o chapéu na cabeça, ou na mão, perdeu e deve sair do círculo retirando a sua cadeira. O chapéu é entregue à pessoa seguinte para que o jogo prossiga. O participante que no final estiver em jogo terá ganho.

NB: Este jogo é uma variante da cadeira musical; é o ideal para qualquer festa ou reunião. A pessoa que permanecer no jogo até ao fim poderá receber um prémio ou deter uma função específica ao longo da actividade seguinte.



Jogo das escondidas musical

Faixa etária: crianças

Disposição e material: tantos instrumentos quanto o número de jogadores (dois de cada), espaço livre (arborizado de preferência)

Duração: cerca de meia hora

Os jogadores são divididos em dois grupos iguais; cada um terá direito à mesma selecção de instrumentos. Os jogadores do grupo A, levando consigo os instrumentos respectivos, vão esconder-se ao longo do campo de jogo. Em seguida, os jogadores do grupo B emitem individualmente um sinal, ao qual uma pessoa do grupo A deverá responder, com o mesmo instrumento. Cada jogador do grupo B deverá então descobrir a pessoa do grupo A que tem um instrumento igual ao seu e tentar alcançá-la. Ambos os grupos estão autorizados a deslocar-se. Os que forem sendo apanhados vão-se concentrando em torno do animador. Depois invertem-se os grupos.



Troquemos de instrumentos

Faixa etária: crianças

Disposição e material: instrumentos de percussão e baquetas, espaço ao ar livre ou um compartimento grande

Duração: ilimitada

Os instrumentos são espalhados pela área de jogo. Anexe a cada instrumento um papel contendo o título de uma canção conhecida e, ao lado, coloque algumas baquetas de tambor. O número de instrumentos será inferior, em um, ao número de participantes; cada jogador irá colocar-se junto de um instrumento, salvo o que é a "excepção".

Ao sinal do animador, cada participante toca a canção indicada no seu papel com a ajuda do correspondente instrumento. Assim que termine, o jogador poussa as suas baquetas e espera que chegue o momento de outro participante libertar, por sua vez, as baquetas e o instrumento. Troca-se então de instrumentos e cada jogador executa a canção correspondente ao instrumento de que ele acaba de se apoderar.

Neste intervalo de tempo, "a excepção" tenta, rapidamente, apoderar-se de um instrumento libertado por um dos jogadores que acaba de tocar a sua canção, antes que a troca se concretize. Aquele que primeiro se conseguir apossar das baquetas tem direito ao instrumento. O que ficar sem baqueta torna-se a nova "excepção".

NB: O grupo acabará por tocar as canções num ritmo cada vez mais vivo. Não há qualquer objecção a fazer a esse facto.



A dança da chave

Faixa etária: crianças

Disposição e material: uma mesa grande, instrumentos e uma chave enfiada num fio

Duração: em função do grupo

Os jogadores estão sentados em círculo, com as mãos sob a mesa. O animador entoia uma canção conhecida de todo o grupo. Enquanto ele canta, uma chave (enfiada num cordel) passa de mão em mão por baixo da mesa. A pessoa que tiver a chave na mão à última palavra da canção, perdeu. Ela deve retirar-se do jogo e pegar num instrumento musical para acompanhar a canção. Recomenda-se o início de uma nova canção de cada vez. Aquele que permanecer em jogo durante mais tempo ganhou.



Apanhemo-nos com música

Faixa etária: crianças

Disposição e material: espaço ao ar livre

Duração: cerca de meia hora

Um campo de jogo de cerca de 15 metros por 30 é dividido em dois e delimitado por uma linha, a fim de obter dois espaços de jogo idênticos. Os participantes são divididos em dois grupos e cada um tem o seu próprio campo. A ideia é que um jogador do grupo I (tirado à sorte) pegue no seu apito e sustenha uma nota o máximo de tempo possível, de forma a que toda a gente possa ouvi-lo. Não lhe é permitido parar para retomar fôlego ou por qualquer outra razão. Ao mesmo tempo, terá que passar, a correr, a linha entre os dois campos para entrar no território inimigo e tentar apanhar tantos adversários quanto possível.

O cantor regressará ao seu campo desde que sinta que já não consegue aguentar a sua nota. Aos inimigos é concedido o direito de tentar fugir, com a condição de não saírem do seu campo. Todo aquele que puser o pé de fora será automaticamente desclassificado. Se, por qualquer razão, o cantor não conseguir aguentar a sua nota até alcançar o seu campo, então será, ele mesmo, desclassificado e os seus prisioneiros (aqueles que ele tiver tocado) poderão regressar ao seu campo. Tudo depende da apreciação e da decisão do animador do jogo. Depois, é a vez de um dos jogadores do campo contrário; novamente alguém do primeiro grupo e assim por diante. Ganhará o grupo que se mantiver em jogo mais tempo (mesmo que só esteja representado por uma pessoa).



Jogo das famílias instrumentais

Faixa etária: criancinhas (pequeno grupo)

Disposição e material: 16 a 20 cartas

Duração: cerca de 20 minutos

Antes de mais, terá que preparar um maço de cartas de jogar. Começará por quatro ou cinco maços de quatro cartas. Para cada

maço, desenhará um instrumento (por exemplo, 4 cartas representam um bongo, 4 outras um tambor, 4 outras uma guitarra, 4 outras uns ferrinhos, etc.). Para cada maço, utilize quatro cores diferentes a fim de obter um bongo vermelho, amarelo, verde e azul, etc. As cartas serão embaralhadas antes de serem distribuídas ao grupo. O objectivo é reconstituir os maços por famílias. Um participante pede uma carta a outro qualquer, precisando a cor e o som do instrumento procurado. Esses sons deverão ser previamente definidos: tambor – “boum, boum”; bongo – “tacka, tacka, tacka”; ferrinhos – “ting, ting”, etc. Se o jogador formular correctamente o seu pedido, poderá receber a carta que pede e continuará a jogar. Se houver um erro no pedido, é à pessoa a quem ele se dirige que compete jogar. O jogador que obtiver o maior número de famílias de 4 cartas é o vencedor.



Jogo das famílias rítmicas

Faixa etária: adolescentes e adultos

Disposição e material: 4 ou 5 instrumentos, 16 a 20 cartas

Duração: cerca de 20 minutos

Fazer quatro maços de cartas desenhando quatro ou cinco instrumentos por maço, os quais correspondem aos instrumentos efectivamente disponíveis no jogo (por exemplo, 4 cartas representam um bongo, 4 outras um tamboril, 4 outras um xilofone, 4 outras uma guitarra). Face a cada instrumento, inscreva um ritmo distinto dos outros três, por exemplo:



4 cartas bongo 4 cartas xilofone 4 cartas tamboril 4 cartas ferrinhos

Coloque depois os instrumentos no meio do círculo dos jogadores. As cartas são embaralhadas e, em seguida, distribuídas. O objectivo é obter tantas famílias de quatro cartas quanto possível. Pode-se consegui-lo pedindo uma carta, ou chamando um outro jogador, ou tocando no instrumento desejado. Se, por exemplo, alguém quiser o ritmo do tango no bongo, terá que tocar em particular neste instrumento. Estes diferentes ritmos devem ser claramente definidos no início e é preferível exercitar-se a tocá-los antes de começar. Exceptuando esta parte, continue a jogar como num clássico jogo de sete famílias.

▲ Jogo das famílias animadas

Faixa etária: ilimitada

Disposição e material: folhas de papel

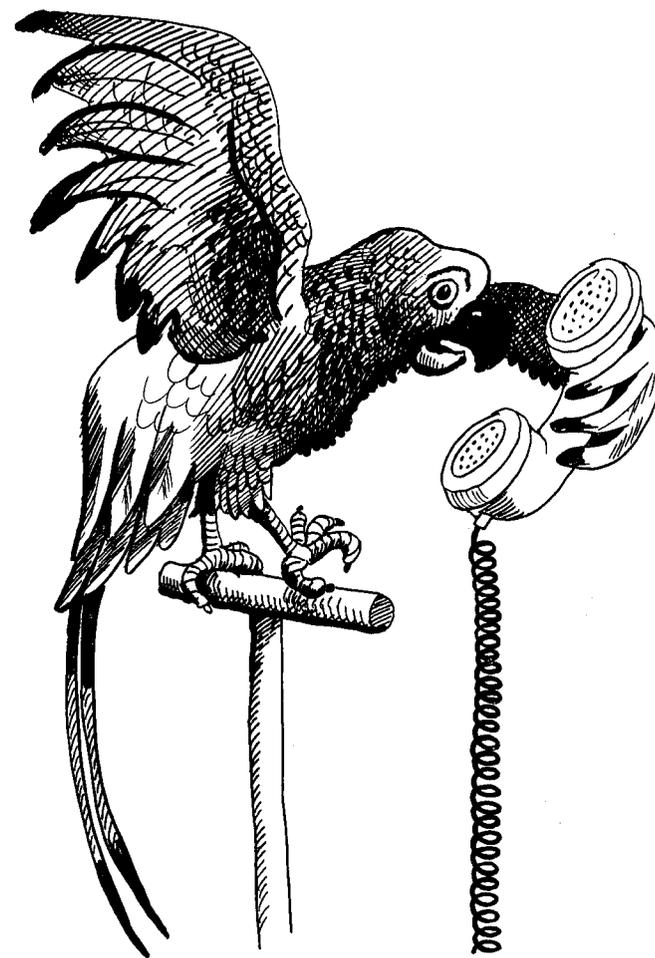
Duração: cerca de 15 minutos

Cada jogador dispõe de uma folha de papel na qual inscreve o nome de um cantor, sem o comunicar ao seu vizinho. A folha é dobrada e, em seguida, entregue ao animador. Cada jogador torna-se então o cantor cujo nome inscreveu. O grupo é dividido em 4 ou 6 subgrupos distribuídos pelo espaço de jogo, sentados. O animador lê duas vezes cada nome a fim de que cada um memorize todos os nomes. Se o mesmo nome aparecer duas vezes, os dois jogadores a quem diz respeito devem escolher outro.

O grupo A pergunta ao grupo B se o cantor X lhe pertence. Em caso de resposta positiva, X junta-se a A que faz então outro pedido. Caso contrário, X continua no seu lugar e compete a B procurar um cantor. O jogo termina quando todos os jogadores estiverem reunidos no seio de um mesmo grupo.

NB: Este jogo pode suscitar várias discussões quanto às regras; por exemplo, o jogador que muda de grupo deve ou não ser solidário com o seu novo grupo? Se esta questão for posta no decurso do jogo, recomenda-se ao animador que tome uma decisão adequada ou deixe ao critério do jogador em causa a decisão, porque o jogo deve evidentemente prosseguir.

OS JOGOS DE COMUNICAÇÃO



A intenção destes jogos é ensinar os membros de um grupo a reagir reciprocamente num quadro pouco estruturado. Eles aprenderão a pôr-se em contacto uns com os outros, numa situação em que o resultado não está preconcebido. Assim, neste tipo de jogo, o que interessa não é o jogo em si, mas as numerosas interações com que um grupo é confrontado antes de poder pôr-se de acordo com a iniciativa dos outros. Apela-se mais para qualidades importantes, como o facto de ter em consideração o próximo e aderir a uma iniciativa do seu próprio chefe. Como numerosos jogos se baseiam na dança e no movimento, agradarão particularmente aos mais novos.

Características

- Trata-se aqui principalmente de jogos de movimento apresentando uma estrutura pouco rígida.
- A música não é essencial, mas oferece um apoio que permite o prosseguimento do jogo.
- Estes jogos são exclusivamente baseados na comunicação e nas capacidades de reacção face a outrem num quadro informal. Assim, não conta nem o resultado, nem o facto de haver ou não um vencedor.

Jogo do espelho animado

Faixa etária: *ilimitada*

Disposição e material: *gira-discos e gravador*

Duração: *10 a 15 minutos*

Os membros do grupo colocam-se a dois, frente a frente, em qualquer parte do compartimento, de modo a que os pares assim formados não se estorvem mutuamente. Os parceiros mantêm-se a cerca de um metro um do outro. Cada par decide quem será o "motor" da acção. Seguindo o ritmo de uma música em tempo moderado, a pessoa designada executa movimentos, ao mesmo tempo lentos e flexíveis, de braços e da parte superior do corpo. O outro parceiro, que age como um espelho, tenta seguir o mais exactamente possível estes movimentos, na mesma direcção e em simultâneo.

Os movimentos devem ser lentos e encadear-se perfeitamente. Após alguns minutos, invertem-se as funções.

NB: De início, os jogadores têm tendência a fazer movimentos muito rápidos; o animador deverá controlar isso, senão a pessoa que reproduz os movimentos não poderá participar. Tenham em particular consideração os que conseguem de forma notória; eles poderão, se tal suceder, actuar alternadamente perante o resto do grupo, com qualquer outro que servirá de espelho.

Formemos figuras geométricas

Faixa etária: *crianças*

Disposição e material: *gira-discos ou gravador*

Duração: *alguns minutos*

O grupo desloca-se no compartimento acompanhando o ritmo de uma música, de preferência lenta, e evitando os choques. Logo que a música pare, o animador dá o nome de uma figura geométrica, um círculo por exemplo, e compete ao grupo formar um círculo o mais rápido possível. Registe bem quanto tempo foi necessário para formar um círculo perfeitamente redondo, sem que nada, como a dimensão do círculo ou a sua localização, tivesse sido previamente combinado.

Se, da primeira vez, isso exigir muito tempo, faça um novo ensaio para ver se o grupo consegue ser mais rápido. Em seguida, realize a mesma tarefa com outras figuras, como por exemplo, uma linha recta, um quadrado ou um triângulo.

NB: Este jogo é particularmente interessante para o animador, que poderá observar, respectivamente, que lugar ocupam as crianças no seio do grupo, quem decide a localização da figura e quem dá sugestões.

Tais observações poderão ser objecto de futuras discussões.



Painel animado

Faixa etária: crianças

Disposição e material: gira-discos e gravador

Duração: cerca de 10 minutos

Dê um número a cada membro do grupo e, ao som da música, faça-os caminhar ou dançar em círculo. Ao sinal do animador, o jogador nº1 coloca-se no meio do círculo e toma uma posição determinada, que pode ser sentado, de pé ou deitado. O nº1 imobiliza-se então na pose escolhida e conserva-a durante o resto do jogo.

Ao sinal seguinte, o nº2 vai para o meio do círculo, seguido do nº3, etc. Cada jogador recém-chegado ao centro deverá, de qualquer forma, pôr-se em contacto com os que já aí estão. O jogo prosseguirá até que toda a gente se encontre no meio e forme assim uma estátua com posições mais ou menos complexas: o painel animado.

NB: As crianças terão tanto mais prazer se, no fim do jogo, puder ser tirada uma foto do conjunto.



Um conduz, o outro acompanha

Faixa etária: ilimitada

Disposição e material: gira-discos ou gravador

Duração: 10 a 15 minutos

Os participantes estão de pé, distribuídos pelo compartimento dois a dois. Em cada par assim formado, um conduz, o outro acompa-

nha. O "conductor" levanta a mão direita, com a palma voltada para o exterior, a fim de que o seu parceiro aí possa pôr a sua mão direita sem entretanto a agarrar. As mãos só se tocam ao de leve. Seguindo o ritmo de uma música lenta, cada condutor desloca-se lentamente por todo o compartimento e o seu parceiro tenta segui-lo. Ambos devem assegurar-se de que o contacto nunca se perca. Os movimentos poderão ser feitos para baixo ou para cima, correndo ou girando, etc. Cada dois ou três minutos, muda-se de condutor. Variante ligeiramente mais difícil: partindo da mesma situação que a acima referida (um conduz e o outro acompanha) nenhum contacto directo é estabelecido; o condutor tem duas cordas imaginárias à volta das mãos que estão atadas às mãos do seu parceiro. A intenção é assegurar que, mesmo quando se deslocam, a distância entre as mãos e o comprimento da corda não varia.



Que direcção tomar?

Faixa etária: ilimitada

Duração: em função do grupo

Este jogo só se pode jogar com três pessoas ao mesmo tempo; os outros são espectadores. Dois jogadores conservam-se a uma distância de cerca de 8 a 10 metros um do outro, e a terceira pessoa, que tem os olhos vendados, está colocada exactamente a meio caminho entre eles os dois. Esta não sabe quem são os outros dois jogadores. O objectivo do jogo é que cada um tente atraí-la para si pela emissão de sons vocais. Cada vez que o jogador da venda ouça um som que, por uma ou outra razão, o atraia, ele avançará um passo na direcção deste som. Se, pelo contrário, este som o repele, ele recuará um passo na direcção oposta. Se o som lhe for indiferente, permanecerá imóvel. Os jogadores que produzem os sons, com o objectivo de o atrair para eles, devem

tentar encorajá-lo a avançar na sua direcção o mais rápido possível. Se a acção se desenrolar sem dificuldades, mande jogar um grupo de três.

NB: No decurso da discussão que se seguirá, pode-se abordar a questão da atracção e da repulsa para com determinados sons; averiguar se as outras duas pessoas foram reconhecidas pela pessoa da venda e se isso teve qualquer influência sobre a direcção dos seus movimentos. A pessoa obrigada a deslocar-se tem, em geral, qualquer coisa a acrescentar a este respeito. Em vez de se servir da voz, podem igualmente utilizar-se instrumentos para emitir esses sons.



Jogo de persuasão

Faixa etária: crianças

Duração: alguns minutos

Cada membro do grupo escolhe uma canção conhecida, sem o comunicar aos seus vizinhos. A um sinal do animador, cada jogador caminha através do compartimento, cantando com toda a força a sua própria canção. O fim pretendido é que cada jogador consiga persuadir os outros a juntar-se a ele, isto é, exerça a sua influência para impor a sua canção. Concedam-se aos jogadores um ou dois minutos. Ao sinal seguinte, o jogo pára e verifica-se quem conseguiu formar o maior grupo.

NB: É pouco provável que as pessoas dos compartimentos vizinhos apreciem o justo valor deste jogo; tenha isso em conta!



Em torno dos instrumentos musicais

Faixa etária: crianças

Disposição e material: instrumentos

Duração: 10 a 15 minutos

O grupo é dividido em dois; cada um dos jogadores do primeiro grupo recebe um instrumento e os do segundo grupo tomam lugar algures no compartimento. O grupo dos instrumentos senta-se, em fila

ou em semicírculo, face ao grupo seu parceiro. Cada jogador do grupo sem instrumentos é marcado por um jogador do outro grupo. Todo o jogador "em pé" deve responder, deslocando-se, a uma solicitação do instrumento que lhe corresponde. Cada um deve, pois, escutar atentamente o seu instrumento para lhe seguir o "tempo". Cadências rápidas obrigam o jogador a avançar com vivacidade. Um ritmo lento, acompanhar-se-á por uma deslocação lenta.

Nenhum som ordena a imobilidade. Após alguns minutos de jogo invertem-se os grupos.

NB: Alguns jogadores encontrarão um evidente prazer em fazer correr a outra pessoa o mais rápido possível. Compete ao animador tentar controlar isso, fazendo notar que a pessoa obrigada a correr tão intensamente vingar-se-á, provavelmente, na próxima volta.



Jogo de reflexos

Faixa etária: crianças (pequeno grupo)

Disposição e material: instrumentos

Duração: 5 a 10 minutos

O grupo senta-se em círculo, dispondo cada participante de um instrumento. Seguindo a ordem pela qual estão sentados, os jogadores tocam individualmente no seu instrumento. O objectivo é que cada um toque exactamente durante o mesmo tempo que a pessoa que o precede até que o animador altere voluntariamente a duração. Portanto, é ele o responsável pelas variações do tempo de execução; por momentos, um período muito curto, em seguida, um período muito longo.

Logo que o tempo de execução seja alterado, pode-se igualmente trocar de instrumento. O ritmo poderá ser estipulado pelo animador ou ser inteiramente livre.

NB: Trata-se de um jogo que se presta bastante a ser retomado porque cada sequência difere da precedente. Recomendamos ao animador que providencie para que nenhuma criança toque durante demasiado tempo o mesmo instrumento. Este jogo não deve prolongar-se por demasiado tempo; interrompa-o logo que a atenção comece a dissipar-se.



Completemos a canção

Faixa etária: crianças

Duração: 5 a 10 minutos

O grupo está sentado em círculo. Alguém inicia o jogo cantando a primeira frase de uma canção, uma segunda pessoa entoia a segunda frase, uma outra, a terceira frase, etc. O jogo continua até que um jogador não conheça muito bem o resto. Introduzirá então uma nova canção à qual será dada sequência de forma idêntica. O jogo prosseguirá durante tanto tempo quanto o grupo o desejar.



Diálogo com os sons

Faixa etária: adolescentes e adultos

Disposição e material: um compartimento sossegado

Duração: cerca de 15 minutos

O grupo desloca-se, lentamente, pelo compartimento. Cada jogador emite um som, o que melhor lhe convier, ao mesmo tempo que regista os sons emitidos pelos outros participantes. Cada um parte à procura de um parceiro cujo som esteja em harmonia com o seu. Logo que os pares estejam formados, emitem o seu diálogo alternadamente, face ao resto do grupo. Neste ponto, o animador pode designar alguns pares e juntar os diálogos de forma a elaborar uma estrutura musical. Se o grupo o permitir, registar-se-ão as diferentes produções.

NB: Este jogo necessita de energia e de concentração. Uma versão mais simples seria cada um encontrar um som ou uma música num instrumento e passear-se, tocando, à procura de um parceiro. É preferível, em certos casos, começar por esta versão.



Inventemos uma história

Faixa etária: crianças (grupo não muito considerável)

Disposição e material: gravador e microfone

Duração: cerca de 10 minutos

O grupo senta-se em círculo em torno do microfone. Cada jogador diz uma frase ao microfone. A intenção é que cada frase seja a sequência lógica da frase precedente para tornar a volta coerente. Logo que toda a gente tenha falado, passa-se a gravação ao grupo. Põem-se então algumas questões: será que isto forma um todo? Haverá aí uma linha condutora? Vamos prosseguir a história para a completar?

NB: Reflectir-se-á em grupo sobre as diversas formas de acabar:

- registar as melhores versões,
- redigir, individualmente ou em equipa, um fim.



Jogo das rimas

Faixa etária: crianças

Duração: 5 minutos

O grupo senta-se em duas filas, uma em frente à outra. Os jogadores de uma das filas inventam sucessivamente uma frase à qual a pessoa que está em frente terá que responder com outra frase que rime com aquela. Por exemplo: "Na semana passada, passeava-me pela cidade", ao que a outra responderá: "Quando uma criança me perguntou: que horas são? Diga-me, tenha a bondade." Na primeira vez as frases poderão ser escolhidas ao acaso, mas, da segunda vez, tente fazer versos completos.



Fantoches musicais

Faixa etária: crianças

Disposição e material: 4 instrumentos musicais

Duração: cerca de 10 minutos

Depois de se terem distribuído pelo compartimento, como quiserem, três ou quatro pessoas vão agir como fantoches (num com-

partimento grande, os jogadores poderão ser em maior número). Combine previamente quatro sinais precisos aos quais os fantoches deverão reagir. Para estes sinais, escolha quatro instrumentos totalmente diferentes; por exemplo, um bongo, um tamboril, um xilofone e pratos. O som de cada instrumento determinará um certo movimento que os fantoches deverão executar.

Exemplo:

um bongo: dois passos em frente,
tamboril: dois passos para trás,
xilofone: abanar os braços de cima para baixo,
pratos: girar sobre si próprio.

Os quatro jogadores que manipulam os instrumentos deverão observar-se com muita atenção, de modo a que não sejam emitidos dois sinais em simultâneo. Jogadores e fantoches mudarão de posição após alguns minutos de jogo.

OS JOGOS BASEADOS NA CONFIANÇA



Estes jogos diferem substancialmente dos jogos precedentes. A sua qualidade essencial advém do facto de eles contribuírem para desenvolver o sentimento de autoconfiança no jogador a título individual, bem como no grupo. Reforçam igualmente o sentimento de confiança de um jogador para ser aceite, enquanto membro de um grupo, e apoiado, em caso de necessidade. É por isso que estes jogos não se destinam a um grupo recém-formado. São mais adequados a uma fase ulterior, uma vez passado o período de contacto. Parte-se, pois, da hipótese que os membros do grupo se conhecem relativamente bem e que a atmosfera no seio do grupo está mais descontraída. Contudo, se não for este o caso, é preferível remeter estes jogos para mais tarde, porquanto eles poderiam produzir o efeito inverso. Uma das consequências da utilização destes jogos é que os membros do grupo desenvolvem pouco a pouco um sentimento de segurança psicológica: "aqui sinto-me eu próprio e faço-me aceitar enquanto tal". Sem este sentimento, há poucas possibilidades de a criatividade se desenvolver no seio do grupo e a menor ideia ou iniciativa da parte dos jogadores seria continuamente reprimida ou não poderia exprimir-se.

Características

- Os jogos baseados na confiança desenrolam-se frequentemente sem recorrer à palavra; em lugar desta utilizar-se-á o som e o movimento.
- Ao evitar falar, suprimem-se os obstáculos — espírito racional, divergência de opinião, interpretações injustas, crítica sistemática — que impediria o estabelecer de verdadeiras relações de confiança.
- O contacto corporal ocupa muitas vezes nestes jogos um lugar importante, e isso por pura necessidade, conhecida que é a ausência de contacto verbal.
- Muitos destes jogos praticam-se a dois; diminui desta forma o medo do outro ao oferecer-se a possibilidade de um contacto recíproco.
- Em princípio, o grupo ou uma parte do grupo assume a responsabilidade por um indivíduo que tem necessidade de ser mais ou menos apoiado, sendo conhecida a sua aparente

incapacidade para, sozinho, se ocupar de si (vários jogos, por exemplo, far-se-ão de olhos vendados). Um sentimento de responsabilidade recíproca poderá então desenvolver-se, com o tempo, no seio do grupo.



Quente!

Faixa etária: ilimitada

Disposição e material: instrumentos e um compartimento grande

Duração: em função do grupo

Uma pessoa com os olhos vendados é incumbida de procurar uma outra no grupo. Esta última toma uma posição definida no compartimento. O resto do grupo dispõe de instrumentos que, tocados a uma intensidade variável, servem para guiar o jogador da venda em direcção à pessoa a encontrar; quando a pessoa da venda estiver muito perto do objectivo e "queima", os instrumentos tocam cada vez mais forte. Quando, ao contrário, ela se afasta do objectivo e "arrefece", a música abranda. É por isso que é necessário combinar uma intensidade média e fazer um ensaio com os outros jogadores, antes que a pessoa dos olhos vendados comece a procurar. O animador deve velar para que esta não vá chocar com um obstáculo qualquer: se for este o caso, será necessário dirigi-la numa outra direcção. Logo que a pessoa procurada seja descoberta, invertem-se as funções.

NB: No fim de cada prova, convidar a pessoa da venda a confiar as suas impressões. Geralmente, os propósitos mantidos, sempre muito ricos, diferem muito de um jogador para outro. Para variar o jogo, retomá-lo com dois jogadores que procuram dois outros; um dos jogadores será conduzido por um grupo de instrumentos de ritmo, enquanto que o outro reagirá a um grupo de instrumentos melódicos.



Passeio com obstáculos

Faixa etária: ilimitada

Disposição e material: instrumentos e um compartimento grande

Duração: em função do grupo

Os membros do grupo repartidos por todo o compartimento vão servir de obstáculos. Todos os jogadores estão de pé e munidos de um

instrumento. Ocupam um lugar fixo e estão relativamente afastados uns dos outros.

A pessoa que tem os olhos vendados é obrigada a caminhar através do compartimento, sem chocar com os obstáculos humanos. De cada vez que ela se aproxime de qualquer obstáculo, este, por meio do seu instrumento, emite um som, em jeito de alarme. A regra do jogo ordena que a pessoa da venda se desloque continuamente.

O animador deverá velar para que o jogador da venda permaneça nos limites da área de jogo. Mude de jogadores em cada 3-4 minutos.

NB: Neste tipo de jogo, não é necessário que toda a gente participe. É importante, sem dúvida alguma, que mais cedo ou mais tarde esta situação seja experimentada por cada um dos jogadores e isso pode-se fazer ao longo de outros jogos. É preferível parar após algumas mudanças de jogadores. Com efeito, o jogo requer o mínimo de concentração, a qual certamente não ultrapassa mais de 15 a 20 minutos. Com adultos, poderá prosseguir-se durante mais tempo.



Jogo do labirinto

Faixa etária: ilimitada

Disposição e material: instrumentos, obstáculos e um compartimento grande

Duração: em função do grupo

Os membros do grupo mantêm-se a igual distância uns dos outros, formando um círculo tão largo quanto possível. Cada jogador dispõe de um instrumento no qual inventa, ou canta uma pequena ária. Um jogador, com os olhos vendados, é colocado no centro: ele deve conseguir ir ter com um dos camaradas do círculo, orientando-se apenas pelos sons individualmente emitidos a partir do grupo. À recepção de um som, ele dá um passo nessa direcção. As intervenções dos instrumentos deverão, portanto, ser muito distintas e não se sucederem de muito perto.

Alguns obstáculos (cadeira, sacos, etc.) serão colocados no compartimento para separar o jogador dos olhos vendados do resto do

grupo. Os jogadores do círculo são então obrigados a emitir sons, de modo a que o jogador da venda, indo numa ou noutra direcção, evite chocar com os obstáculos. Passo a passo, ele será guiado por estes sons entre os obstáculos, até uma pessoa colocada no círculo. Trocará então com esta pessoa. Se não chocar com nenhum obstáculo, terá de trocar com a pessoa que tiver emitido o último sinal.

NB: Uma variante pode vir a enriquecer as regras de base:

- a partir de instrumentos de sopro: o jogador da venda desloca-se só enquanto durar a emissão do som;
- a partir de instrumentos de percussão, o jogador "mexe" só durante uma sequência rápida de sons.

Exigindo este jogo um máximo de concentração da parte dos participantes, deve-se velar para que ele não dure demasiado tempo.



Donde provém este som?

Faixa etária: ilimitada

Disposição e material: um compartimento grande

Duração: em função do grupo

O grupo é organizado em grupinhos de dois; um jogador em cada par conserva os olhos fechados (ou tem-nos vendados): o seu parceiro guia-o suavemente pela mão através do compartimento. Utilizando qualquer objecto ao seu alcance, o "guia" produz, a intervalos regulares, alguns sons; por exemplo: passando a mão ao longo de um radiador, batendo num cinzeiro, mexendo nas cortinas, etc. O jogador da venda tem que reconhecer a parte do compartimento em que se encontra. Só poderá continuar a avançar se não cometer erros. Inverter as funções após alguns minutos de jogo.

NB: Este trajecto guiado poderá, naturalmente, fazer-se por todo o edifício; neste caso, a pessoa "cega" deverá adivinhar, de acordo com os barulhos emitidos, a parte do edifício em que se encontra.



O caçador de ratos

Faixa etária: ilimitada

Disposição e material: compartimento grande ou espaço ao ar livre

Duração: relativamente curta

Mande actuar em grupos de dois; um faz papel de guia, o outro tem os olhos vendados ou fecha-os. O que guia escolhe uma nota que toca ininterruptamente. A pessoa "cega" segue o som e é guiada através do compartimento; o guia deve velar para que ele não choque com algo. A todo o momento poderão trocar os papéis. É o jogo ideal para o ar livre.



Guiado pelos instrumentos

Faixa etária: ilimitada (grupo pequeno)

Disposição e material: 4 instrumentos e um compartimento grande

Duração: em função do grupo

Uma pessoa, com os olhos vendados, é guiada por quatro instrumentos em direcção a uma outra que se mantém algures no compartimento. Combine um código segundo o qual os quatro instrumentos conduzirão o jogador da venda. Este código deve definir uma determinada direcção, como, por exemplo:

ferrinhos: à esquerda
tamboril: à direita
bongo: em frente
campainha: para trás

O toque dos quatro instrumentos deve ter em conta, relativamente ao jogador "cego", a direcção a tomar; não pode haver mais do que um som de cada vez.

NB: Somente seis pessoas poderão agir ao mesmo tempo; o resto do grupo será espectador; compete ao animador certificar-se que os jogadores mudam regularmente. Pouco a pouco poderão juntar-se ao jogo mais pessoas; por exemplo, logo que a pessoa procurada tenha sido encontrada, terá, por sua vez, os olhos vendados e poderá, ela também, ser guiada da mesma forma, mas em direcção a uma terceira pessoa.



Bem-vinda!

Faixa etária: ilimitada

Disposição e material: gira-discos ou gravador

Duração: jogo relativamente curto

O grupo está dividido em dois; metade está encostado a uma parede enquanto que a outra metade se encosta à parede em frente. Nada se interpõe entre elas. Uma pessoa com os olhos vendados, seguindo o ritmo de uma música de andamento moderado, marcha ou dança de uma parede à outra, onde é acolhida pelos jogadores que aí se encontram. A venda passa então para outra pessoa que faz a mesma coisa, mas no sentido inverso.

Se tudo correr bem, admitir-se-á acelerar o tempo da música e, em consequência, o andamento da marcha ou da dança.



O frade dançarino

Faixa etária: adultos (grupo pequeno)

Disposição e material: gira-discos ou gravador, alguns casacos ou cobertores

Duração: razoavelmente longa, conforme o grupo

Um "leito" de casacos e de cobertores é posto num canto do compartimento. O grupo mantém-se em círculo apertado (ombro contra ombro) em torno de uma pessoa que conserva os olhos fechados. Seguindo o ritmo de uma música lenta, por exemplo uma valsa, a pessoa do meio põe-se a girar, sem parar, sobre si própria. A melhor forma é apoiar-se num só pé e com o outro fazer pressão, em redemoinho. O grupo que a cerca deve velar para a impedir de cair e estar preparado para a agarrar logo que ela perca o equilíbrio.

Logo que o jogador vacile, três ou quatro outros agarram-no, levantam-no com cuidado, o mais alto possível, e levam-no até ao "leito".

Ninguém deve falar ao longo do jogo. Só quando a cabeça já lhe não andar à roda é que o jogador principal poderá falar da sua experiência.

NB: Este jogo dirige-se certamente a grupos que se conhecem de há muito, para se ter a confiança indispensável. Consistindo a experiência, primeiro, em aceitar o facto de ter a vertigem e, em seguida, em apreciar a sensação bem mais agradável de ser levantado, exige uma certa coragem.

Deixem o jogo durar tanto tempo quanto o necessário, sobretudo para uma ulterior discussão a propósito do que se sentiu.

Jogo de circuito

Faixa etária: crianças

Disposição e material: mesas, cadeiras, 6 instrumentos e cronómetro

Duração: em função do grupo

Antes de começar, coloque no local alguns obstáculos para criar um circuito. Para isso, utilize cadeiras, mesas, almofadas, bem como qualquer outro objecto do meio imediato. A pessoa que vai ter de percorrer este circuito tem os olhos vendados. Ela é então guiada por seis instrumentos, utilizando cada um um código previamente combinado.

Por exemplo: à esquerda — bongo; à direita — percussões; para cima (isto é, por cima de qualquer coisa) e para baixo (por baixo de qualquer coisa), utilizar-se-ão notas agudas ou graves de um instrumento de cordas (piano ou guitarra). A diferença deve ser bem perceptível. O objectivo do jogo é percorrer o circuito no mínimo de tempo.

NB: Também aqui, alguns membros do grupo serão apenas espectadores; poderão todavia, participar como vigilantes, ao longo do circuito, velando para que ninguém tropece num obstáculo ou caia.

A dança do cego

Faixa etária: ilimitada

Disposição e material: gira-discos ou gravador

Duração: jogo curto

O grupo está dividido em grupinhos de dois; um dos jogadores guia o seu parceiro, segurando-lhe as mãos. Seguindo o ritmo de uma música lenta, condu-lo através do compartimento. Invertam-se os papéis alguns minutos mais tarde. Variante: as duas pessoas estão senta-

Em cima de quem estou sentado?

Faixa etária: ilimitada

Disposição e material: cadeiras

Duração: jogo bastante curto

O grupo está sentado em cadeiras dispostas em círculo. O animador senta uma pessoa que tem os olhos vendados nos joelhos de qualquer outra. Esta última faz barulho, da forma que quiser. O jogador da venda é obrigado a adivinhar sobre quem está sentado: se adivinhar correctamente será a sua vez de se sentar e de a outra pessoa pegar na venda. Se adivinhou mal, terá que se pôr nos joelhos de outro jogador.

Aproxima-te

Faixa etária: adolescentes e adultos (em pequeno grupo)

Duração: jogo bastante curto

Dois jogadores conservam-se frente a frente, a uma distância de cerca de 5 metros um do outro. Ambos fecham os olhos. Alternadamente, emitem um som. O outro deve avançar em função da duração da nota. Logo que um dos jogadores sinta que está suficientemente perto do outro, di-lo. Reparem a que ponto os jogadores se aproximam um do outro. Se o desejarem, poderão também utilizar instrumentos para produzir estes sons.

Instrumentos de música humanos

Faixa etária: adolescentes e adultos (pequeno grupo)

Disposição e material: gira-discos ou gravador

Duração: em função do grupo

Uma pessoa está estendida por terra; outras 6 a 8 estão sentadas à sua volta e colocam delicadamente as mãos em cima dela. A pessoa

que está estendida fecha os olhos e tenta relaxar-se. Seguindo o ritmo de uma música ambiente, de preferência calma, o grupo começa então a ritmar a música, muito suavemente, com os dedos sobre o corpo do jogador estendido. Nenhum dos jogadores pode falar. Após um ou dois minutos e a um sinal do animador, todos param. O grupo levanta então o seu camarada e transporta-o, com cuidado, para o instalar num lugar confortável no compartimento. Um outro jogador é, em seguida, designado.

JOGOS DE DESENVOLVIMENTO DO ESPÍRITO CRIATIVO



OS JOGOS DE EXPRESSÃO E DE IMPROVISAÇÃO



A introdução destes jogos será facilitada se, no seio do grupo, reinar um clima de confiança e de tranquilidade. Se assim não for, as actividades que se seguem serão uma experiência desagradável para alguns jogadores que, experimentando a sensação de estar expostos a uma ameaça, se fecharão completamente sobre si próprios. Praticados em circunstâncias agradáveis, e progressivamente, estes jogos, ao reforçar a personalidade dos jogadores e ao ajudá-los a transpor certas etapas, contribuem igualmente para melhorar a coesão do grupo. O seu principal objectivo é encorajar cada um a aceitar os riscos, ao mesmo tempo que desenvolve a noção de segurança.

Propõem um princípio que convida os jogadores a exprimir as suas próprias ideias ou pontos de vista. Pouco a pouco, ajudam a que cada um assegure a autoconfiança nas suas próprias capacidades imaginativas e inventivas, permitindo-lhe mesmo ultrapassar o medo do ridículo e o receio de ser julgado. Uma outra faceta destes jogos, igualmente importante, é a experiência adquirida para, espontaneamente, inventar e encontrar soluções criativas, perante situações novas e imprevisíveis.

Características

- Os jogos apelam para a intuição, a imaginação, a invenção, a audácia e a espontaneidade de cada indivíduo.



Jogamos com os sentimentos

Faixa etária: *adolescentes e adultos (grupo não muito numeroso)*

Disposição e material: *três instrumentos e cartas*

Duração: *de meia hora a uma hora*

Em primeiro lugar, inscreva no quadro sete a oito sentimentos-tipo, tais como o ódio, o amor, a solidão, a felicidade, a tristeza, o medo, etc. Prepare cerca do triplo de cartas relativamente ao número de jogadores. Cada sentimento inscrito no quadro deverá aparecer em três cartas distintas. Preveja, além disso, alguns instrumentos melódicos como, por exemplo, a guitarra, o piano, o xilofone ou a flauta.

Cada sentimento é, pois, inscrito em três cartas e, de cada vez, em combinação com um instrumento diferente. Por exemplo: na primeira carta que tem escrito felicidade, inscreva ou desenhe um piano, na segunda, uma guitarra, e na terceira, um xilofone. Deste modo, obtemos as seguintes combinações: felicidade — piano, felicidade — guitarra, felicidade — xilofone, ódio — piano, ódio — guitarra, ódio — xilofone, etc.

Além disso, preveja, em duplicado, cartas que servirão de reserva, com dois *jokers*. Quem tirar o *joker* poderá escolher à vontade. Uma vez tudo pronto, o jogo pode começar. As cartas são embaralhadas e distribuídas de forma a que cada um receba o mesmo número de cartas. Ninguém deve permitir que os outros vejam as suas. Algumas cartas ficarão no baralho.

Um jogador escolhe uma carta do seu jogo e põe-na à sua frente, voltada. Em seguida, pega no instrumento indicado nessa carta e tenta representar de forma expressiva, e o melhor possível, o sentimento aí mencionado. Isto deve ser feito apenas por meio de sons, dando livre curso à improvisação (não poderá servir-se de uma música existente). Se, por exemplo, tirou a carta "tristeza — piano", terá de tentar apresentar um ar o mais triste possível (sem, entretanto, fazer as correspondentes mímicas!).

O objectivo é que o grupo tente descobrir de que sentimento se trata. É preferível que cada jogador, um após outro, dê a sua opinião e a maioria decidirá. No caso de o grupo adivinhar com exactidão e de forma unânime, o jogador terá o direito de pôr a carta voltada no baralho.

Se a maioria do grupo não conseguiu pôr-se de acordo, ou se não adivinharam correctamente, o jogador será obrigado a trabalhar aturdamente uma carta suplementar. O primeiro a ver-se livre de todas as suas cartas, será o vencedor.

NB: Este jogo não é indicado para crianças, tendo em conta que é necessário muita paciência para se escutar e esperar a sua vez. Se o grupo for constituído por 10 pessoas, uma volta completa poderá exigir 20 a 30 minutos. O jogo poderá ser simplificado, reduzindo o número de sentimentos utilizados; será assim mais fácil que cada um adivinhe. Em simultâneo este jogo propicia aos membros do grupo uma excelente oportunidade de se familiarizarem com as possibilidades de expressão que alguns instrumentos oferecem.



Cantemos a mais bela

Faixa etária: ilimitada

Disposição e material: compartimento grande

Duração: cerca de 10 minutos

O grupo está de pé, em duas filas, frente a frente, e encostado em paredes opostas. Alternadamente, os jogadores de cada fila vão, sucessivamente, caminhar e cantar indo de uma parede à outra para tocar alguém da parede da frente que vai garantir a continuação do jogo. A canção cantada deve ser uma improvisação total e não se basear em canções pré-existentes. A improvisação será interrompida logo que a pessoa tenha sido tocada. Esta última começará então uma nova improvisação, mas retomando a última nota da pessoa precedente. Também se pode admitir uma combinação canto-movimentos.



Vamos traduzir um provérbio em música

Faixa etária: ilimitada

Disposição e material: instrumentos e folhas de papel

Duração: cerca de 15 minutos

O grupo é dividido em pequenas equipas de três ou quatro pessoas. Cada equipa recebe uma folha de papel na qual figura um



Instrumentos imaginários

Faixa etária: ilimitada

Disposição e material: um saco grande

Duração: cerca de 10 minutos

O grupo está de pé, ou sentado em círculo, e um saco grande passa de mão em mão. Cada jogador, na sua vez, tira do saco um instrumento imaginário, e em seguida faz uma breve demonstração. Pelos seus movimentos e pelo som produzido, terá de mostrar claramente aos outros de que instrumento se trata. Aos outros compete adivinhar.

Como variante, sugerimos que todos os instrumentos imaginários toquem uma música em comum.



76 Amplificação musical

Faixa etária: ilimitada

Duração: 10 a 15 minutos

O grupo está de pé, em círculo. Cada um pensa num determinado som. Em seguida, alguém começa a emitir suavemente o seu próprio som. A pessoa seguinte, na sua vez, repete o mesmo som, mas mais alto, e assim sucessivamente, até que se tenha dado uma volta completa aos jogadores. Depois, é a pessoa seguinte que emite um novo som, suave de início, que voltará a dar a volta ao grupo, amplificando-se também.

NB: O animador deve velar para que esta amplificação se faça progressivamente (de outra forma, seria impossível aumentar-lhe a intensidade depois de três ou quatro pessoas o terem entoado), mas também para que ela seja mantida a um certo nível. Será ainda necessário encorajar os participantes a atingir o máximo da sua capacidade vocal.

Penhores musicais

Faixa etária: ilimitada

Disposição e material: folhas de papel com instruções

Duração: em função do grupo

Alguns membros do grupo são escolhidos por tiragem à sorte ou partindo dos resultados de um jogo precedente; terão que dar alguma coisa de pessoal, como penhor, ao animador: um sapato, um cinto, um porta-moedas, etc. Todos estes objectos serão colocados sob uma grande manta; depois, sem olhar, será tirado de baixo da manta um objecto de cada vez. Para resgatar o seu penhor, o proprietário deste artigo vai ter de tirar um papel, no qual se encontra uma instrução musical. Se (após o aviso do animador) ele cumprir a sua obrigação, ser-lhe-á entregue o seu penhor; caso contrário, o objecto será de novo posto sob a manta e terá que esperar até à próxima oportunidade.

Podem-se admitir as seguintes provas: dançar uma valsa com um outro jogador; imitar um cantor *punk*, etc.

Mimemos uma canção

Faixa etária: ilimitada

Disposição e material: folhas de papel com títulos de canções

Duração: cerca de 15 minutos

Constitua grupos de três ou quatro pessoas. Cada grupo recebe uma folha de papel com o título de uma canção conhecida inscrito no cimo. Aos grupos será concedido um tempo de preparação de cerca de 10 minutos para representar por mímica a situação que o primeiro verso dessa canção exprime. Isso poderá assumir a forma de uma charada ou

de um quadro animado, mas sem utilizar de novo as palavras ou o texto da canção. Os grupos, cada um na sua vez, vão tentar fazer uma curta representação, enquanto que os outros tentarão adivinhar de que canção se trata.

Som e sentimento

Faixa etária: adolescentes e adultos

Disposição e material: tantos instrumentos quanto possível, quadro e dados

Duração: uma boa meia hora

Duas séries de seis palavras são inscritas no quadro. A primeira série representa seis maneiras diferentes de emitir sons: 1, agudo; 2, grave; 3, ligado; 4, suave; 5, forte; 6, destacado. A segunda série consiste em seis categorias de sentimentos-tipo, por exemplo: 1, a alegria; 2, o medo; 3, a depressão; 4, a cólera; 5, a ternura; 6, a autoridade. Cada jogador, sucessivamente, lança duas vezes seguidas os dados. Os números assim obtidos serão então combinados com as palavras das duas séries inscritas no quadro. A pessoa que tirar, por exemplo, um 2 e um 5 deverá então recorrer aos instrumentos disponíveis (que poderá escolher) para exprimir a ternura nº 5 numa tonalidade grave. Poderá fazê-lo improvisando livremente ou por uma série de sons. Se a maioria do grupo aprovar o resultado obtido, será a vez da pessoa seguinte jogar; caso contrário, o primeiro jogador terá de lançar novamente os dados e recomeçar tudo.

Algarviada

Faixa etária: ilimitada

Disposição e material: folhas de papel com instruções

Duração: 10 a 15 minutos

O grupo está de pé ou sentado em círculo. Cada jogador recebe uma folha de papel que define uma determinada situação, por exemplo,

buídas, recebendo cada jogador a carta de um outro. Um jogador começa o jogo tentando indicar aos outros o nome que figura na sua carta: servindo-se do instrumento mencionado na carta, ele traduz:

- a estrutura rítmica do conjunto nome + prenome;
- o número de letras que constituem o nome;
- a índole do jogador a que diz respeito.

Se a maioria dos jogadores adivinhar correctamente (tendo cada um apenas uma tentativa), ele poderá entregar a sua carta. Caso contrário, guardá-la-á e o jogo continuará com a pessoa seguinte. Na volta seguinte, ele poderá fazer uma nova tentativa com a mesma carta. O jogo terminará quando todas as cartas tiverem sido recolhidas.

NB: Melhor do que utilizar os nomes verdadeiros dos participantes, poderá servir-se de nomes de animais, de países ou de profissões. Neste caso, será necessário inscrever a lista de todos estes nomes no quadro.



Jogo da imitação difícil

Faixa etária: *ilimitada*

Disposição e material: *gira-discos ou gravador*

Duração: *em função do grupo*

Toda a gente sai do compartimento, excepto um jogador. Este último inventa um ritmo, uma canção ou uma sucessão de sons que executa uma vez perante a primeira pessoa que tenha sido chamada para o compartimento. Esta segunda pessoa reproduz o que ouviu, imitando-o o melhor possível para uma terceira que acaba de entrar (esta última repete para um quarto jogador e assim por diante...).

Os jogadores que foram entrando podem ficar no compartimento, mas já não têm que participar activamente no que se segue. Tendo sido gravado pelo animador todo o desenvolvimento do jogo, da



Quem quer mimar comigo?

Faixa etária: *crianças*

Duração: *em função do grupo*

O grupo está sentado em círculo. Um dos jogadores deve pensar numa canção conhecida antes de ir para o centro do círculo fazer uma representação mímica de uma parte dessa canção. Logo que alguém do grupo tenha reconhecido a canção, é a sua vez de ir mimar, para ajudar o primeiro jogador. Se ninguém avançar para o tirar de apuros, caberá a qualquer outro introduzir uma nova canção para ser mimada.



Cânone móvel

Faixa etária: *crianças*

Duração: *cerca de 10 minutos*

As crianças são divididas em dois grupos. Todos juntos, cantam um cânone conhecido, por exemplo, "Frère Jacques". A intenção do jogo é que o grupo inteiro reflecta em movimentos susceptíveis de exprimir o que deve ser cantado. A maneira mais simples será inventar para cada frase da canção o correspondente movimento.

Após um curto período de preparação, o cânone poderá ser cantado duma assentada, para repetir os movimentos e, em seguida, a duas vozes. Se tudo correr bem, três ou quatro grupos poderão trabalhar em simultâneo.



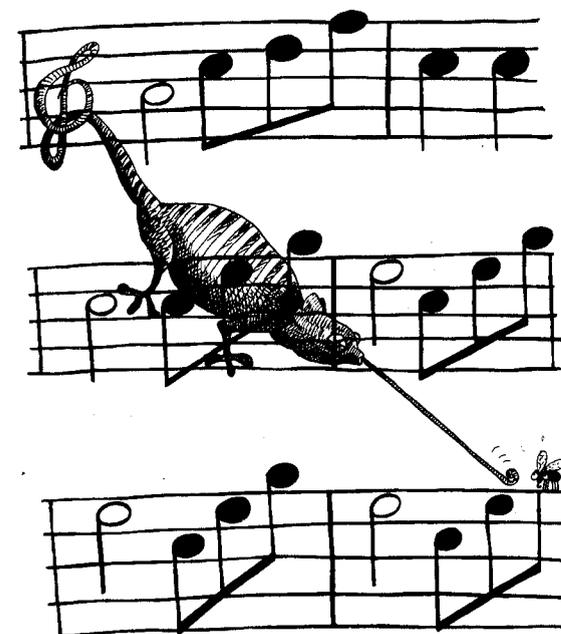
No campo de futebol

Faixa etária: crianças

Duração: cerca de 10 minutos

O grupo é dividido em quatro ou cinco subgrupos que têm de pensar numa frase bombástica ou num *slogan* referido ao futebol, como, por exemplo, "força verdes" ou outro do género. Os grupos serão numerados. O animador coloca os grupos em fila e mantém-se em frente deles. Ao indicar com os dedos um certo número, designará com toda a força o seu *slogan*, até que o animador baixe o braço e refira um outro número. Nesse momento, um outro grupo assegurará a continuação do jogo, e assim por diante. Desta forma, poder-se-á recriar o ambiente que reina num campo de futebol, assegurando ao mesmo tempo o controlo do que lá se passa.

OS JOGOS DAS ESCONDIDAS E ADIVINHAS



Este capítulo contém alguns jogos destinados principalmente às crianças. Numa determinada idade, as crianças são ávidas de adivinhas ou enigmas e, sem cessar, tentam surpreender os seus camaradas. Este tipo de jogo visa estabelecer uma relação directa com esta fase particular da evolução da criança. A sua principal função é ensinar-lhes como descobrir e se servir do material musical de todas as formas possíveis. Esperamos, também, desenvolver por esse meio a faculdade de considerar as coisas sob mais do que um ângulo e procurar soluções originais. Simultaneamente, esperamos reforçar a imaginação e intuição individuais, bem como as qualidades fundamentais para o desenvolvimento das faculdades criativas.

Características

- Na generalidade, estes jogos consistem em procurar uma solução para um determinado problema.
- Para tornar o jogo mais divertido, utilizar-se-á frequentemente o elemento competitivo: quem será o primeiro a encontrar a solução?
- Procurar obter, e adivinhar, a solução de um jogo, implica geralmente uma escuta atenta da parte do jogador a fim de reconhecer e encontrar alguma coisa que já tenha sido jogada ou mimada.



O que é que eu imito?

Faixa etária: crianças

Disposição e material: uma infinidade de instrumentos diferentes

Duração: cerca de 15 minutos

O grupo está sentado em círculo e, no centro, colocam-se tantos instrumentos quantos possíveis.

O objectivo é que cada um se sirva de um instrumento, para imitar o grito de um animal ou o barulho produzido por um objecto, o que poderá ir duma ave (pato real, cuco, canário) a um electrodoméstico (aspirador, torneira, moinho de café) passando por um qualquer meio de transporte (bicicleta, automóvel, cavalo), etc. É aconselhável que seja você, o animador do jogo, que comece a imitar qualquer coisa e será a pessoa que tiver adivinhado correctamente que garantirá o seguinte, etc. O jogo poderá prosseguir até que mais ninguém tenha ideia do que imitar.

NB: Para este jogo, é essencial ter bastantes instrumentos à disposição, uma vez que a inspiração provém, em larga medida, das qualidades dos sons dos diversos instrumentos. Se isso lhe parecer útil, deixe primeiro o grupo experimentar a exercitar-se nesses instrumentos.



Quem sou eu?

Faixa etária: crianças

Disposição e material: folha de papel com nomes de instrumentos inscritos e alfinetes

Duração: 10 a 15 minutos

O grupo está sentado em círculo. O animador prende com alfinetes, nas costas de cada jogador, uma folha de papel contendo o nome de um instrumento, e cada jogador deverá descobrir o nome que traz nas costas. Joga-se em equipas de dois jogadores; alternadamente, cada um questiona o seu parceiro, que apenas responde sim ou não. Uma só questão será posta antes que, por sua vez, o parceiro ponha outra. Um jogador começará por perguntar, por exemplo: "Trata-se de

um instrumento de percussão?" O parceiro responderá sim ou não e porá, por sua vez, a sua questão. Prosseguir-se-á deste modo até que um dos dois pense ter adivinhado o que está inscrito no seu papel; o primeiro a adivinhar correctamente será o vencedor.



De que canção se trata?

Faixa etária: crianças

Disposição e material: cartas ou folhas de papel com palavras inscritas

Duração: 5 a 10 minutos

Os jogadores são divididos em três ou quatro grupinhos que se mandam sentar separadamente. O animador sustenta no ar uma carta ou folha de papel, na qual figura, em letras maiúsculas, uma palavra da primeira copla de uma canção conhecida. Será necessário, é evidente, que toda a gente possa ler essa palavra ao mesmo tempo. O primeiro grupo a reconhecer e, em seguida, a cantar a canção em questão ganhará um ponto. Esta sequência poderá ser repetida várias vezes seguidas, mas, de cada vez, com uma canção diferente. O grupo que totalizar o máximo de pontos será o vencedor.

Pode admitir-se a utilização de desenhos, preferíveis às palavras, para representar uma situação tirada da canção.



À procura de instrumentos

Faixa etária: crianças

Disposição e material: instrumentos e um campo de jogos arborizado

Duração: 20 minutos pelo menos

O grupo é dividido em duas equipas; cada jogador de uma dessas equipas recebe um instrumento diferente, com o qual se esconde no bosque, num determinado sítio. Logo que encontre um esconderijo, instala-se lá e toca, sem parar, o seu instrumento. O outro grupo possui a lista dos nomes de instrumentos distribuídos. Terá que descobri-los pela mesma ordem que constam na lista. Logo que os jogadores tenham encontrado o instrumento que procuram riscam-no da lista e a pessoa que o tocava pronuncia uma palavra ao acaso.

Quando toda a lista tiver sido passada em revista, os jogadores construirão uma frase com os termos pronunciados ao acaso (que terão recolhido) e apresentam-na, o mais rápido possível, ao animador. Entretanto, o animador toma nota do tempo decorrido entre a sua partida e chegada. O grupo que tiver gasto menos tempo será o vencedor. Em seguida, os grupos trocam e recomeçam com uma nova lista de palavras.

NB: Um trabalho individual é admissível no seio do grupo "caçador de instrumentos", na condição de cada um de entre eles receber uma lista separada com uma ordem diferente. O vencedor, neste caso, será a pessoa que der a primeira frase ao animador. Nesta versão do jogo, o grupo que se esconde receberá folhas de papel, em que figura alguns títulos de canções e eles terão de cantar continuamente a sua canção. Os jogadores do outro grupo receberão as listas destas canções, mas numa ordem diferente.



Jogo do telefone

Faixa etária: crianças

Disposição e material: dois dados

Duração: 10 a 15 minutos

Treze pessoas, numeradas de 1 a 12, estão, de pé ou sentadas, em círculo. A última pessoa tem o número 0; é ela que canta a primeira nota de uma canção escolhida pelo animador. Os números 1 a 12 correspondem às doze primeiras notas/sílabas da canção em questão.

Uma décima quarta pessoa que até agora tinha sido mantida fora do círculo (e que não tem conhecimento da canção) poderá então entrar e lançar os dados quatro vezes seguidas: duas vezes, com um só dado; as outras duas, com os dois dados. Os números que forem saindo serão registados pela ordem de aparecimento precedidos de 0 (por exemplo: 0-2-5-12-7), sendo os dois últimos números a soma dos dois dados. Deverá em seguida dirigir-se, uma a uma, às pessoas que correspondem aos números, para que eles cantem a sua nota e a palavra. Se o "interpelador" adivinhou de que canção se trata, será a vez de qualquer outro sair. Se o não conseguiu, terá de formar um novo número (lançando novamente os dados).



Provérbio a adivinhar

Faixa etária: crianças

Disposição e material: folhas de papel com provérbios inscritos e instrumentos

Duração: 10 a 15 minutos

O grupo está sentado em círculo e cada um recebe uma folha de papel com um provérbio inscrito no cimo. O objectivo é que os jogadores escolham sucessivamente um termo-chave extraído do seu provérbio, produzindo um som correspondente. Os jogadores poderão servir-se de um instrumento ou da sua própria voz. Por exemplo, para o provérbio "não convém vender a pele do urso antes de o ter morto", terá que imitar o grito do urso. Os outros jogadores são obrigados a adivinhar a que provérbio o jogador em causa fez alusão. Se o não conseguirem, a pessoa que actuava deverá escolher uma outra palavra, produzindo um novo som para a segunda volta. O jogo continuará até que todos os provérbios tenham sido adivinhados.

NB: Também se poderá praticar este jogo substituindo os provérbios por nomes de profissões.



Baralho musical agradável

Faixa etária: crianças

Disposição e material: imagens de revistas e envelopes

Duração: 15 a 20 minutos

Comece por recortar algumas imagens em revistas e jornais. Servir-se-á delas para ilustrar um certo número de canções conhecidas (por exemplo, a imagem de um barco à vela para "Era um naviozinho...").

Ao todo, recorte doze imagens deste género que porá, cada uma, num envelope e, em seguida, meta-os todos numa caixa.

O grupo é dividido em três ou quatro subgrupos. Uma pessoa de cada grupo tirará da caixa um envelope e o grupo tentará adivinhar o mais rápido possível a que canção se reporta a imagem, e depois cantá-la-á. Cada grupo terá apenas trinta segundos de reflexão; se, neste prazo, os jogadores conseguirem cantar a canção correcta ganharão um ponto.

Para facilitar o jogo, poderá ser inscrita no quadro a lista completa de todas as canções em questão.



Desenha a tua canção

Faixa etária: crianças

Disposição e material: quadro e giz

Duração: 10 a 15 minutos

O grupo é dividido em três ou quatro subgrupos. Após um curto período de organização, um representante de um dos grupos dirige-se ao quadro e desenha um detalhe de uma canção conhecida (por exemplo, um chapéu retirado de "O meu chapéu tem três bicos" ou um gato retirado de "Atirei um pau ao gato").

Os outros grupos tentam adivinhar e cantar a canção em questão; os primeiros a consegui-lo ganham um ponto. Depois de cada jogador de cada grupo ter tentado uma vez a sua *chance* e ter feito o seu desenho no quadro, some os pontos para ver qual o grupo que recolheu a pontuação máxima.



Código secreto musical

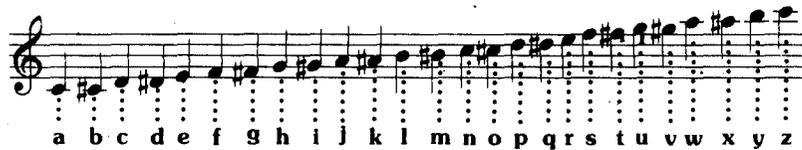
Faixa etária: crianças

Disposição e material: código musical

Duração: em função do grupo

Combine previamente com o grupo um código musical cujos termos poderão ser traduzidos em notas e vice-versa. Para isso, cada

letra do alfabeto deverá representar uma nota da gama cromática, começando pela do meio. O grupo poderá então servir-se deste sistema para pôr questões curtas e responder da mesma forma.



OS JOGOS DA GLÓRIA

Jogo da letra

Faixa etária: adolescentes e adultos

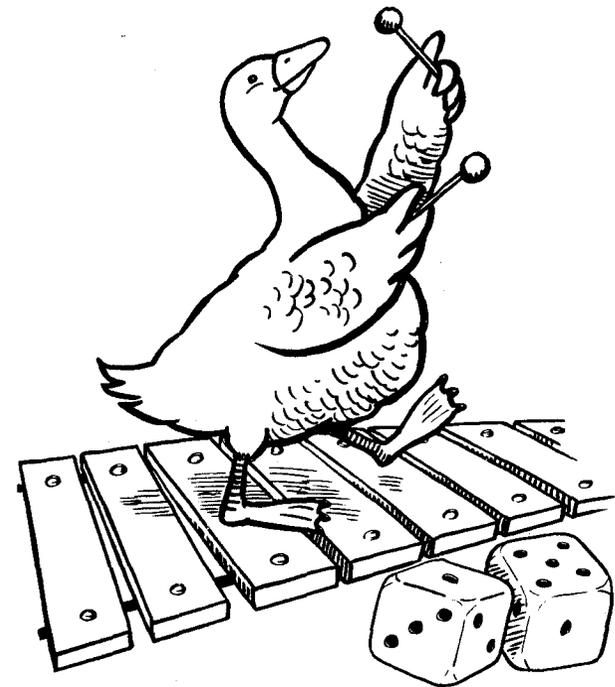
Disposição e material: papel, lápis e jornal

Duração: em função do grupo

O jogo pode praticar-se individualmente ou em pequenos grupos. Cada indivíduo, ou grupo, receberá uma folha de papel onde figuram três colunas: a primeira coluna será intitulada "instrumento", a segunda "grupo pop" e a terceira "canção".

Cada jogador, na sua vez, vai ter de tirar à sorte, dum página de um jornal, uma letra. Os participantes terão um minuto para preencher as respectivas colunas na mesma proporção de instrumentos, grupos e canções em que pensarem e cujo nome comece pela letra escolhida.

Escoado o minuto, todos os papéis serão lidos em voz alta, corrigidos e, em seguida, classificados. O jogador ou o grupo que tiver recolhido o maior número de pontos será o vencedor.



Neste capítulo, vamos descrever os jogos da glória como sendo uma série de jogos de longa duração, no decorrer dos quais os jogadores lançam um dado para seguir um percurso, em miniatura ou em tamanho natural, estabelecido pelo animador; terão de cumprir em cada etapa sucessivas provas musicais. O animador atribui uma nota a cada resultado obtido e o vencedor será, de preferência, em vez do que tiver terminado o percurso em primeiro lugar, o que tiver recolhido, no fim do jogo, a pontuação mais elevada.

Pelo seu conteúdo, estes jogos poderiam pertencer ao capítulo dos jogos de expressão e de improvisação. Todavia, tendo em consideração a sua duração e forma, eles merecem, com todas as variantes que lhes são peculiares, um capítulo à parte. Por isso, é oportuno considerá-los como um tipo diferente de jogos.

O facto de estes jogos apresentarem uma sucessão de etapas pré-estabelecidas, poderá dar, sobretudo às crianças, o impulso necessário a incentivá-las a assumir mais riscos ao longo da sua prova individual. Portanto, este tipo de jogo poderá efectuar-se com grande frequência, com a condição, é evidente, de variar as provas.

Características

Em primeiro lugar, as características indicadas no capítulo dos jogos de expressão são igualmente válidas aqui.

- No que diz respeito à forma, os jogos da glória podem jogar-se de duas maneiras, como acima referido: miniatura ou tamanho natural. Se jogar em miniatura, estabeleça a sua própria versão do jogo e tenha em consideração algumas pessoas para contarem os pontos. Se jogar num percurso real, terá que preparar todo um compartimento ou uma parte de um edifício que fará as vezes de percurso, com os jogadores que contarão, eles mesmos, os pontos, em pequenos grupos.
- Se o tempo o permitir, este jogo adapta-se muito bem ao ar livre; se puder dispor de um campo de jogos arborizado, por exemplo, poderá então imaginar uma “caça ao tesouro”; com a seguinte variante: o percurso será definido por um código musical (cf. jogo nº 96), mantendo contudo as mesmas provas.

- Os jogos da glória ou as caças ao tesouro, como estas, poderão igualmente ser fruto da imaginação do grupo.
- Um grupo numeroso pode participar num jogo da glória em tamanho natural desde que dividido em equipas de 3, 4 ou 5 jogadores. Pelo contrário, a versão do percurso em miniatura só se pode empreender com um grupo pequeno, a fim de evitar uma espera demasiado longa entre as provas.
- Lembre-se que o tempo de preparação necessário tanto quanto o tempo de execução de um jogo musical da glória é muito longo! Isso será entretanto largamente compensado pelo enorme prazer que as crianças sentirão durante o seu desenrolar.



Jogo da glória em miniatura

120

PARTIDA...

1 ESCUTE OS BARULHOS EXISTENTES NO EXTERIOR. DIGA O NOME DE TRÊS DESSES BARULHOS.

2 IMITE O ZUMBIDO DE UMA ABELHA.

3 CANTE COMO UM CANÁRIO.

4 ASSOBIE COMO UMA SERPENTE.

5 QUE SOM PRODUZ O GATO?

6 CORTE 7 VEZES COM OS DEDOS EM TESOURA.

7 TOQUE UM RITMO NO BONGO.

8 TOQUE UMA MARCHA NO XILOFONE.

9 TOQUE UMA ARIA NO XILOFONE.

10 VOLTE A CASA.

11 CANTE UMA CANÇÃO.

12 DANCE UMA MARCHA NA MESA.

13 DANCE UMA CANÇÃO PARA IMITAR UM INSTRUMENTO ANIMAL DOMÉSTICO.

14 UTILIZE UM INSTRUMENTO PARA IMITAR UM ANIMAL DOMÉSTICO.

15 TOQUE UMA ARIA COM UM PENTE E UM TECIDO.

16 CANTE UMA CANÇÃO LIGEIRA.

17 IMITE O BARULHO DO MARVO. OLHA PARA O AR.

18 DANCE COMO UMA CIANOA AO SOM DO TAMBOR.

19 DESENHE UM INSTRUMENTO MUSICAL TÃO COMO UM RATO.

20 SEJA TÃO RUIDOSO COMO UM RATO.

21 LANCE O DADO E RECORDE O NÚMERO DE CASAS POR ELE INDICADO.

22 MANTENHA A BOCA FECHADA DURANTE UM MINUTO.

23 CANTE TÃO ALTO QUANTO POSSÍVEL.

24 LANCE NOVAMENTE OS DADOS.

25 TOQUE UMA CANÇÃO NO KAZOO.

26 TOQUE UMA MARCHA NO TAMBOR.

27 SOBRE NUM BALÃO OU NUM SACO DE PLÁSTICO QUE ELE REBENTE !!!

28 VÁ PARA A PRISÃO E SALTE UMA VEZ.

29 CANTE O MAIS BAIXO POSSÍVEL.

30 VOCE VENDE MARCAS NO MERCADO.

31 TOQUE UMA ARIA NO XILOFONE.

32 DANCE COMO UMA CIANOA AO SOM DO TAMBOR.

33 DESENHE UM INSTRUMENTO MUSICAL TÃO COMO UM RATO.

34 SEJA TÃO RUIDOSO COMO UM RATO.

35 DANCE COMO UMA CIANOA AO SOM DO TAMBOR.

36 CANTE UMA CANÇÃO LIGEIRA.

37 IMITE O BARULHO DO MARVO. OLHA PARA O AR.

38 DANCE COMO UMA CIANOA AO SOM DO TAMBOR.

39 DESENHE UM INSTRUMENTO MUSICAL TÃO COMO UM RATO.

40

CHEGADA

143 IMITE O BARULHO DE UM DESPERTADOR.

144 PENSE NUM SOM AGRADÁVEL AO OUVIDO.

145 FAÇA A CADÊNCIA DE UMA CANÇÃO BATEENDO AS MÃOS.

146 DANCE O SAMBA.

147 IMITE O SEU VIZINHO.

148 SALTERE UMA VEZ.

149 CONTE UMA HISTÓRIA DIVERSA.

150 NESTE POÇO ESPERE QUE O SERPENTE SAIA.

151 DE 22 ESTALOS COM A LINGUA.

152 AVANCE TRÊS CASAS.



Jogo da glória em tamanho natural

Faixa etária: crianças

Disposição e material: folhas de papel com instruções, instrumentos, dados e material variado de acordo com as provas

Duração: 30 a 60 minutos

Preparação

Organize previamente um percurso que atravesse a totalidade de um edifício, e de uma duração relativa ao tempo e espaço disponíveis. Sirva-se dos corredores, dos diferentes compartimentos, do sótão, da cave, etc. A série de provas a efectuar poderá ser indicada, quer por uma corda, quer explicada por escrito. Em qualquer dos casos, cada compartimento ou sinal de referência dado deverá estar numerado; alguns lugares fixos corresponderão a determinadas provas. Poderá, por exemplo, introduzir uma prova diferente em cada novo ponto de referência. Estas provas devem testar a criatividade dos participantes, se possível de uma forma humorística. Os jogadores encontrarão as instruções relativas às diferentes provas sob a forma de uma carta deixada num local preciso, instruções que deverão estar formuladas em termos tão claros quanto possível.

O desenrolar das provas não deve ter obrigatoriamente lugar no próprio percurso; um grupo poderá ser enviado para fora desse percurso para a realização de uma tarefa definida. Tudo aquilo de que os participantes tenham necessidade para levar a bom termo as suas provas deve ser antecipadamente previsto (instruções, papel e lápis, gravador, etc.).

Desenrolar do jogo

O grupo é dividido em equipas de três ou quatro pessoas, dispendo cada equipa de um dado e de uma "carta de pontuação". Esta carta só poderá ser preenchida pelos organizadores do jogo (se houver possibilidades, por vários animadores de equipa).

Cada equipa lança os dados uma vez e avança tantos pontos quantos os que o dado indicar. É preferível que as equipas comecem com um intervalo de 5 minutos entre elas.

O objectivo não é ser o primeiro a atingir a chegada, mas tentar realizar as provas da forma mais original, o que faz ganhar pontos.

As provas devem ser executadas num tempo limitado; caso contrário, o jogo prolongar-se-ia demasiado. Os animadores do jogo são obrigados a cronometrar. Só quando um animador tiver controlado o desenrolar de uma prova e tiver atribuído a pontuação é que a equipa em questão poderá prosseguir o jogo.

O prazer propiciado por este jogo provém do elemento surpresa: cada prova representa pois um novo desafio.

Provas

Eis algumas provas a ter em conta para um jogo da glória em tamanho natural, após uma preparação de cinco minutos:

1. Imitar um instrumento e tocá-lo.
2. Dançar como um macaco, com um acompanhamento de bongo.
3. Cantar uma canção em hi-hi-hi ou ha-ha-ha.
4. Aguentar uma nota musical o máximo de tempo possível.
5. Cantar três canções ao mesmo tempo, sem rebentar a rir.
6. Deitar água em 5 copos para obter 5 notas diferentes.
7. Imitarem todos, apenas por sons e movimentos, uma máquina.
8. Inventar uma canção de 4 versos sobre...
9. Inventar um anúncio publicitário curto.
10. Cantar uma canção, emitindo somente gritos de animais.
11. Enumerar os ruídos ouvidos nesse momento.



Caça musical ao tesouro

Faixa etária: adolescentes e adultos

Disposição e material: em função das provas

Duração: cerca de meia hora

Define-se o percurso de uma caça ao tesouro com o auxílio de um código musical. Este será melhor concebido se o fizer você mesmo, mas para dar uma ideia das possibilidades, eis aqui um exemplo:



O itinerário será percorrido por equipas de três ou quatro, que partirão a intervalos regulares. Cada equipa receberá uma descrição do percurso, papel e lápis. As provas deverão ser primeiro procuradas nas áreas de repouso, quer sob a forma de pedaços de papel, quer oralmente junto de alguém postado nesse local. Algumas provas deverão ser executadas no próprio local, outras serão para fazer por escrito, e depois, no final do jogo, quando toda a gente se voltar a encontrar, expostas e (quanto às canções improvisadas) avaliadas. O animador aplicará uma espécie de sistema de pontos em função das provas e decidirá quem é o vencedor.

Provas

O ideal seria que as provas estivessem adaptadas ao meio. Eis alguns exemplos:

1. Procurar uma folha, ou uma cúpula de bolota e tentar assobiar com ela.
2. Fechar os olhos durante dois minutos; registar todos os barulhos ouvidos.
3. Imitar um grupo de Índios e executar uma dança de guerra.

4. Formar um grupo rítmico, utilizando tudo o que estiver ao alcance da mão (pedaços de madeira, pedras, latas de conservas ou outras).
5. Utilizar um gravador para registar o canto de uma ave.
6. Sentar-se num banco e inventar uma canção sobre o que fazem geralmente as pessoas sentadas num banco.
7. Pensar no máximo possível de canções relacionadas com árvores.