

13. "Chak-ka-yer"

LED'S
Play

Valores	Cooperação, Esforço, Competitividade, Disciplina.
Objetivo	Pedagógico: Favorecer e privilegiar a ação coletiva e promover a disciplina. Prático: Puxar os jogadores adversários para o próprio campo.
Participantes	Mínimo: 6 participantes Máximo: 30 participantes Indicado: 12 a 20 participantes
Tempo	30 a 45 minutos
Material	Não é necessário
Briefing	Divide-se o grupo em duas equipas colocadas em espaços diferentes separadas por uma linha. O objetivo de cada jogador é puxar os jogadores da outra equipa para o próprio campo. Os jogadores de uma das equipas só podem puxar o adversário individualmente (no jogo original estes são designados de "espíritos maus"). Os jogadores da outra equipa podem colaborar entre si para puxar o adversário para o seu campo (no jogo original estes são designados de "espíritos bons"). A colaboração deverá ser feita agarrando o colega pela cintura formando desta forma uma corrente.
Notas	Este jogo é originário da Tailândia.
Debriefing	<i>Quais as diferenças entre as duas equipas? Qual a equipa que tem maiores possibilidades de obter bons resultados? Porquê? Como se sentiram fazendo parte de uma ou outra equipa? De que forma este jogo pode representar a vida real? Foi importante que a vossa equipa ganhasse? Porquê? Quais as principais lições a tirar através da realização desta atividade?</i>