

9. "Tangut"

LED'S
Play

Valores

Colaboração, Perseverança, Solidariedade, Partilha, Proteção, Disciplina.

Objetivo

Pedagógico: Promover a cooperação na proteção dos colegas.

Prático: Apanhar a "abelha-rainha".

Participantes

Mínimo: 8 participantes

Máximo: 30 participantes

Indicado: 15 a 25 participantes

Tempo

30 a 45 minutos

Material

Não é necessário

Briefing

Em turmas grandes, podem dividir-se os alunos em 2 grupos (cerca de 15 jogadores), fazendo ambos o mesmo jogo em locais diferentes do espaço.

Entre todos os jogadores, um assume o papel de "abelha-rainha" e o outro de "apicultor". O resto dos jogadores são "abelhas", que estão em processo de fabricação de mel e devem, como tal, fazer um murmúrio constante.

O "apicultor" pretende apanhar a "abelha-rainha".

A "abelha-rainha" deve fugir do "apicultor", sendo que as "abelhas" têm por missão defende-la.

As "abelhas" devem juntar-se (dando as mãos) em redor do "apicultor" de forma a prende-lo no interior do círculo constituído (serão necessárias pelo menos três "abelhas" para consegui-lo). Quando tal acontece, muda-se o aluno que faz de "apicultor".

Se as "abelhas" estiverem sozinhas o "apicultor" pode apanha-las, ficando a "abelha" apanhada imóvel e sem fazer ruído até que outra a salve.

Caso as "abelhas" se dêem as mãos (pelo menos duas), o "apicultor" não as pode apanhar.

Uma vez apanhada a "abelha-rainha", outro aluno assume o seu papel.

Notas

Este jogo é originário da Índia.

Debriefing

Que dificuldades sentiu o "apicultor"?

Que dificuldades sentiram as "abelhas"? E a "abelha-rainha"? Porquê?

O que era preciso fazer para proteger a "abelha-rainha"? Era difícil?

Qual a importância das "abelhas" trabalharem conjuntamente neste jogo? O que acontece se não cooperarem?

Sentiram medo quando foram "abelhas" e estavam sozinhos?

Quando assumiram o papel de "abelha-rainha" sentiram medo ou sentiram protegidos pelos colegas?

Qual é o papel que gostariam de desempenhar da próxima vez que realizarem o jogo? Porquê?