

**Gilena Oliveira de Souza**

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS DE COOPERAÇÃO NAS AULAS DE  
EDUCAÇÃO FÍSICA DO 3º ANO - ENSINO FUNDAMENTAL**

## RESUMO

Este trabalho busca apresentar a importância da prática dos jogos de cooperação nas aulas de educação física, reconhecendo que essa atividade contribui para o processo de construção e mudança de valores humanos, onde os alunos do 3º ano do ensino fundamental realizarão atividades que prezam pela cooperação, companheirismo, diversão, respeito, inclusão e principalmente pela valorização de si mesmo e do próximo. Assim, é imprescindível considerar a relevância dessa atividade e expor a importância da realização de mais atividades de cooperação e menos atividade de competição. A problemática de atividades competitivas, é que elas contribuem para o aumento de índices de casos notificados de violência verbal/física motivados pela exclusão e rivalidade. Desta forma, este trabalho objetiva construção e mudança de valores humanos, a partir metodologia de esclarecimento e compreensão fundamentada na importância de inserção dos Jogos de Cooperação. O tempo de realização é de dois bimestres, onde será acompanhando e avaliado a participação e mudança comportamental dos alunos. A fundamentação teórica é referenciada por Vieira (2013) que consideram importante os jogos cooperativos na fase da educação física infantil apresentando princípios que orientam uma consciência grupal e visa a cooperação para o sucesso de todos, além de Ferreira (2014) que depara a cooperação como fator de inclusão social na escola e Palmiere (2015) que afirma que os Jogos Cooperativos evoca a reflexão sobre o tipo de relação que temos vivenciado em nossa sociedade como uma forma de superar tendências individualistas e competitivas que perpetuam a desigualdade social.

**Palavras-chave:** Jogos de Cooperação. Valores Humanos. Socialização. Respeito. Rivalidade.

\*Valores humanos são valores morais que afetam a conduta das pessoas. Esses valores morais podem também ser considerados valores sociais e éticos, e constituem um conjunto de regras estabelecidas para uma convivência saudável dentro de uma sociedade.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>05</b>
<b>1.1 TEMA DO PROJETO.....</b>	<b>06</b>
<b>1.2 JUSTIFICATIVA.....</b>	<b>06</b>
<b>1.3 SÉRIE/ANO PARA O QUAL O PROJETO SE DESTINA.....</b>	<b>07</b>
<b>1.4 PROBLEMATIZAÇÃO.....</b>	<b>07</b>
<b>1.5 OBJETIVOS.....</b>	<b>09</b>
<b>2 REVISÃO DE LITERATURA.....</b>	<b>09</b>
<b>3 DESENVOLVIMENTO (METODOLOGIA).....</b>	<b>11</b>
<b>4 TEMPO PARA REALIZAÇÃO DO PROJETO – CRONOGRAMA.....</b>	<b>11</b>
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>12</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....</b>	<b>13</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>14</b>

# 1 INTRODUÇÃO

*“O professor tem o compromisso de difundir valores positivos para que seus alunos entendam que a verdadeira vitória não depende necessariamente da derrota dos outros” (Vieira, 2013).*

A sociedade vive em constantes transformações, objetivando proporcionar melhores condições de vida para a humanidade. Dentro desse contexto, as Instituições Educacionais no decorrer dos anos também sofreram muitas mudanças no processo metodológico de ensino aprendizagem. As tendências educacionais foram as que causaram as maiores transformações, eapesar de serem influenciadas pelo momento político e cultural da época elas primavam por desenvolver norteadores que contribuíaam para aprimorar a prática pedagógica educacional.

No entanto, as aulas de Educação Física(EF) nos dias atuais, apesar de contemplar “jogos” em seus conteúdos, as atividades dos jogos acontecem sobre o prisma de competição onde o fracasso seja do atleta ou da equipe,vai “taxar” os perdedores como fracassados. Essa concepção contribui efetivamente para exclusão social, rivalidade e violência nas instituições educacionais.

Contudo, os jogos de cooperação veem para desconstruir esse protótipo de rivalidade e proporcionar inclusão, integração, participação, fazendo com que os participantes sejam todos vencedores. Terry Orlick, pesquisador canadense da Universidade de Ottawa foi o principal estudioso dos jogos cooperativos, ele pesquisou a relação entre jogo e sociedade (Palmiere,2015)e encontrou nos jogos cooperativos uma base e um caminho para começar mudanças positivas em prol de uma ética cooperativa.No Brasil, os jogos cooperativos foram “experimentados” na área da educação por volta de 1980, primeiramente no Estado de São Paulo, ganhando reconhecimentos e várias pesquisas no campo científico a partir de muitas publicações de autores renomados na Educação Física Escolar.

Este trabalho, portanto, busca romper esse paradigma através das aulas de Educação Física educacional, uma vez que as crianças do 3º ano (8 a 9 anos de idade)ainda estão aprendendo e construindo seus valores morais. Nesta fase a criança ainda não consegue identificar e assimilar entre o bem e o mal, entretanto se ela estiver inserida dentro de um grupo social que segrega, exclui e discrimina certamente essa criança começará a desenvolver valores pautados nessa

concepção de preconceito e exclusão, neste sentido Palmieri (2015) reconhece a dimensão conceitual e teórica de cooperação, conferindo um caráter direcional aos processos de desenvolvimento humano sempre orientado para o futuro, a perspectiva sociocultural construtivista focaliza, em especial, os elementos essenciais para a compreensão dos conceitos de internalização e de socialização como um processo bidirecional, o que auxilia a investigação de diferentes padrões de interação social.

Desta forma, é importante que as metódicas educacionais busquem promover atividades de interação/integração/união/inclusão escolar que ensinem ao alunado a importância de atividades cooperativas, e mais importante ainda é que esses conceitos sejam aprendidos e praticados posteriormente no seu meio social, familiar, amigável e profissional.

## **1.1 TEMA DO PROJETO**

Jogos De Cooperação é uma temática que apresenta muitas vantagens para o desenvolvimento biopsicossocial da criança a curto, médio e longo prazo.

**Curto:** inclusão, diversão, participação coletiva e outros.

**Médio:** confiabilidade nas ações individuais e sociais, ética e outros.

**Longo:** humanidade, Solidariedade, valorização e respeito ao próximo e outros.

Dessa forma, os jogos de cooperação podem ser utilizados como uma ferramenta que garante a participação e inclusão de todos, e os alunos do 3º ano serão estimulados a compartilhar, integrar, confiar e obter sucesso a partir da cooperação, assim é evidente que essa atividade possibilita a mudança comportamental individual e social, que podem ser vivenciadas dentro e fora dos muros escolares.

## **1.2 JUSTIFICATIVA**

As atividades cooperativas favorecem, a aplicabilidade de conteúdos e metódicas da Educação Inclusiva, social, individual que segundo os autores Almeida, 2010; Brotto, 2000; Correia, 2006; 2007; Salvador, & Trotte, 2001; Soler, 2003, são capazes de potencializar habilidades humanas básicas como: amor, a alegria, a criatividade, a confiança, o respeito, a responsabilidade, a liberdade, a

autonomia, a paciência. Rompendo portanto o paradigma de “*JOGOSXDISPUTA*” onde os que perdem são sempre os “fracos” e devem ser excluídos.

Pela sua função educativa, o professor de Educação Física, tem o compromisso de difundir valores positivos para que seus alunos entendam que a verdadeira vitória, não depende de derrota dos outros, e o importante é que se desenvolva por meio da compressão das habilidades de potenciais de cada um, para que todos tenham importantes papéis na realização das tarefas conjuntas (VIEIRA apud MAIS; R.; MARQUES, 2006), Assim, é de grande importância que os jogos de cooperação sejam parte integrante dos conteúdos programáticos das aulas de educação física, sob a perspectiva de união/integração/inclusão. Deixando muito claro aos alunos que é fundamental e essencial a participação de todos, pois somente com a cooperação será possível alcançar o objetivo apresentado pela atividade proposta. Ou seja, os jogos cooperativos contribuem para o processo de formação educacional, social, profissional e pessoal, demonstrando que “na vida”, não é necessário que haja ganhadores ou perdedores, competição ou derrotas, basta apenas desempenhar o que lhe foi conferido através da confiabilidade e credibilidade para resolver os problemas que a vida apresenta.

### **1.3 SÉRIE/ANO PARA O QUAL O PROJETO SE DESTINA**

Este trabalho é direcionado para os alunos do 3º ano do Ensino Fundamental, pois subtende-se que nesta fase eles ainda estão construindo seus próprios valores individuais, educacionais, sociais, familiares e profissionais, que serão importante para sua inserção social.

### **1.4 PROBLEMATIZAÇÃO**

É sabido que nos dias atuais as instituições escolares têm apresentando grande preocupação correlação a questão comportamental dos alunos devidos a constantes atos de violência gratuita dentro dos muros escolares, e essa violência se manifesta das mais diversas formas, vitimando, portanto “todos” os envolvidos no processo educacional.

De acordo com Amaral (2004, p.13) : Os jogos cooperativos se apresentam como uma boa estratégia para a superação de conflitos associados ao fenômeno

bullying. "O jogo cooperativo busca aproveitar as condições, capacidades, qualidades ou habilidades de cada indivíduo, aplicá-las em um grupo e tentar atingir um objetivo comum", dessa forma a cooperação, independente de quem seja, torna-se fator primordial para realização e alcance de metas.

Segundo uma pesquisa realizada pela faculdade latino-americana de ciências sociais (FLACSO), em parceria com o Ministério da Educação e a Organização dos Estados Interamericanos (OEI) em sete capitais brasileiras, os dados apresentaram que a violência verbal ou física atingiu 42% dos alunos (rede pública) em 2016, nesta pesquisa um dos dados que alarmou os pesquisadores e interessados é que 25% das ocorrências de violência acontecem dentro da sala de aula e 25% são agressões seguidas de roubo e furto.

Nessa conjuntura as escolas também têm seu percentual de responsabilidade, uma vez que os conteúdos das aulas de educação física (para crianças que estão construindo valores morais) priorizam atividades competitivas e que dentro dos muros das escolas já tornam possível crianças se sentirem rivais entre si, eles aprendem que devem ser "melhor" e que o outro são meros perdedores fracassados, esse individualismo favorece a exclusão de alunos com dificuldades e limitações para a prática de exercícios.

Assim, a EF educacional pode e consegue contribuir efetivamente na construção formativa de valores humanos através do conteúdo de **JOGOS COOPERATIVOS**. Diante disso, os Jogos de cooperação conseguem contribuir para resolver essa problemática ao conciliar prática à teoria, através do processo de ensino aprendizagem - "atividades físicas" de "socialização/inclusão", e desta forma cooperar na formação de pessoas com pensamentos e ações mais justas, controladas, igualitárias, pacíficas convergindo para a concepção de uma geração sob a perspectiva social e individual de respeito, tolerância, solidariedade e valorização da diversidade.

Assim, torna-se imprescindível que as metodologias de ensino e aprendizagem estejam sempre se adaptando e se renovando, e os jogos cooperativos possibilitam transformar valores e atitudes de vida.

## 1.5 OBJETIVOS

### 1.5.1. OBJETIVO GERAL: Promover mudanças e benefícios de caráter

comportamental a partir da construção dos valores humanos dos alunos do 3º ano do ensino fundamental, com aplicabilidade de jogos cooperativos nas aulas de educação física.

### 1.5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Contribuir para a minimização de índices de violência e rivalidade nas aulas de educação física no ensino fundamental a partir do respeito ao próximo.
- Incentivar a participação e inclusão de todos os alunos, demonstrando que sua cooperação é de grande importância para a realização da atividade.
- Aplicar um planejamento semestral com mais atividades de jogos cooperativos e menos jogos de competição.
- Avaliar se houve mudança comportamental de caráter inclusivo.

## 2 REVISÃO DE LITERATURA

Etimologicamente, **cooperação** (do verbo latino *cooperari*, de *cum* e *operari* = operar juntamente com alguém) significa a ação conjunta para uma finalidade comum, onde Os direitos são iguais e o resultado alcançado é para todos. E **Cooperar**– unir-se a outras pessoas para conjuntamente realizar uma ação e alcançar as metas/objetivos propostos.

Conforme Almeida (2003) Num sistema de cooperação, para além da satisfação e alegria vivenciadas, cada uma das partes e o todo ganham, em consequência da ajuda, e nessa modalidade de atividade o resultado alcançado pelo grupo é melhor do que a soma dos resultados pessoais obtidos numa situação de competição.

Segundo os autores Almeida, 2010; Brotto, 2000; Correia, 2006; 2007; Salvador, & Trotte, 2001; Soler, 2003, que afirmam que os jogos cooperativos são exercícios para compartilhar, unir pessoas, despertar a coragem para assumir riscos, tendo pouca preocupação com o fracasso e o sucesso em si mesmos, mas sim uma fonte de prazer.

Uma vez que a educação é um dever das Instituições Educacionais, Palmiere (2015)

afirma que cabe à escola, como um contexto sociocultural privilegiado para a constituição de modelos de conduta social e de valores humanos e, ao educador como um agente de mudança, possibilitar a integração de espaços de cooperação, que favoreçam um desenvolvimento pleno, flexível, sadio e diversificado aos seus alunos, na direção de valores democráticos e de autonomia associados à solidariedade.

Na visão de Vieira (2013) Jogando cooperativamente temos a chance de considerar o outro como um parceiro, um solidário, em vez de tê-lo como adversário, operando para interesses mútuos e priorizando a integridade de todos. **A importância dos jogos cooperativos como conteúdo de ensino nas aulas de Educação Física infantil. Revista Digital, Buenos Aires, nº 176.**

De acordo com Ferreira, em seu trabalho “*Jogos Cooperativos como Inclusão Social na Escola*” devemos incluir os jogos cooperativos como conteúdos nas aulas de educação física para criar uma consciência grupal onde cada um com sua competência irá conseguir ajudar a todos a alcançar o objetivo previsto, sem ter a ideia que se deve ganhar sempre.

Segundo Vieira (2013 p. 6) A pedagogia dos jogos cooperativos é apoiada nessas três dimensões de ensino-aprendizagem: Vivência [...]; reflexão [...]; transformação [...]; Podemos dizer que o processo do jogo cooperativo é dividido em: ação – reflexão - ação melhorada.

Diante do apresentado, a importância e aplicabilidade dos jogos cooperativo e essencialmente sua prática precisa ser compreendida dentro do contexto educacional, social e moral.

### **3 DESENVOLVIMENTO (METODOLOGIA)**

O trabalho foi realizado a partir de pesquisa bibliográfica de caráter qualitativo, sendo fundamentado por artigos e pesquisas publicados em revistas científicas como Scielo, EFDeportes.com, biblioteca digital, monografias e outros.

E a metodologia de aplicabilidade deste projeto, consiste em apresentar

aos profissionais da área de Educação Física, a importância de realizar atividades que trabalhem com conteúdo e atividades de jogos de cooperação, no entanto a inserção do conteúdo deve acontecer de forma consciente, planejada e contínua, sendo importante haver a compreensão de todos os benefícios positivos que serão proporcionados aos alunos.

Diante do exposto, Bicalho(2013, apud Rocha et al, 2013) alega que muitos professores de educação física abordam os jogos competitivos com modelo principal de seu trabalho, desta maneira acaba atendendo uma pequena minoria de seus alunos, os considerados habilidosos, assim deixando para trás uma grande massa de alunos cuja habilidades não são tão especializadas, ocasionando a exclusão daqueles que não atendem a um estereótipo de vencedor. No entanto, os jogos cooperativos promovem uma nova visão do conteúdo de Jogos, oportunizando a todos os alunos participação, integração, união, respeito, inclusão a partir da cooperação.

#### 4 TEMPO PARA A REALIZAÇÃO DO PROJETO - CRONOGRAMA

A inserção de Jogos de cooperação no planejamento dos professores de educação física deve acontecer de forma continuada e progressiva, uma vez que a lógica dessa temática deve ter sua significância dentro do contexto, para que o tempo programado não torne a temática do trabalho obsoleto, mais que no decorrer da aplicabilidade haja a compreensão acerca de todos os **prós** que a realização do trabalho pode propiciar.

A proposta de inserção de Jogos de Cooperação, parte do princípio em que eles estejam presentes nos planejamentos pedagógicos de forma constante e continuada. Não sendo apenas conteúdos e atividades isoladas que raramente são lembradas e realizadas em aulas sem dinamismo e interesse profissional.

TEMPO	METODOLOGIA	VALORES PRINCÍPIOS	AVALIAÇÃO
1º bimestre	Inserção de Jogos de cooperação nas aulas de Educação Física	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respeito pelas pessoas.</li> <li>• Participação</li> <li>• Confiança</li> <li>• aprendizagem</li> </ul>	Avaliar a <b>participação</b> e <b>interação</b> da turma.

2º bimestre	Maior número de aulas com a prática de jogos de cooperação.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valores compartilhados</li> <li>• Integração</li> <li>• Objetivos e valores comuns</li> </ul>	Avaliar a mudança comportamental.
-------------	---	--	-----------------------------------

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando os jogos de cooperação caracterizados pela realização de atividades que valorizem a integração, união, inclusão, e sua realização segundo Palmieri (2015) é divertido para todos e todos se sentem ganhadores. E considerando que sua prática pode auxiliar na construção de valores humanos e estimular mudanças comportamentais, que segundo Branco (2001) a cooperação pode ser enfatizada em diversos níveis de análise: perceptual, comportamental, interativa-relacional ou relativa as características estruturais, contextuais da interdependência social. Fica, portanto evidente que atividades de cooperação precisam e devem ser valorizadas e praticadas nas aulas de Educação física para alunos que estão em processo de construção de valores sociais, morais, individuais.

## 6 REFERÊNCIAS

Disponível em <http://www.scielo.br/pdf/pee/v19n2/2175-3539-pee-19-02-00243.pdf> acessado dia 10/03/2017

Disponível em <http://www.scielo.br/pdf/rbce/v35n1/a11v35n1.pdf> acessado dia 14/03/2017 às 15:41

Disponível em <http://www.sicoobcecremef.com.br/o-que-e-cooperacao/> acessado dia 14/03/2017 às 21:33

Disponível em <http://bibliodigital.unijui.edu.br:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/1348/afraniotcc.pdf?sequence=1> acessado dia 14/03/2017 às 23:40

Disponível em <http://jogoscooperativos.com.br/jogos.php> acessado dia 15/03/2017 às 13:42.

Disponível em <http://www.efdeportes.com/efd176/jogos-cooperativos-nas-aulas-de-educacao-fisica-infantil.htm> acessado dia 15/03/2017 às 16:21

Disponível em <http://repositorio.uniceub.br/bitstream/235/4569/1/GABRIEL%20BRUZADELLI%20BICALHO.pdf> acessado dia 15/03/2017 às 20:38

Disponível em <https://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/bis/cultura-da-cooperacao-empreendimentos-coletivos,fe1a7e0805b1a410VgnVCM1000003b74010aRCRD> acessado dia 17/03/2017 às 16:16.

## **ANEXOS**

**Atividades propostas:**

- **ESTAMOS TODOS NO MESMO SACO**

**Objetivo do Jogo:** Todos os participantes deverão percorrer um determinado caminho juntos dentro de um saco gigante, facilitando a vivência de valores, trabalho em equipe, respeito pela diferença, persistência, alegria.

**Recursos:** Um saco gigante,

**Descrição:** Podemos iniciar o jogo questionando se todo o grupo caberia dentro deste saco gigante. Após a constatação de que é possível todos entrarem podemos estipular um percurso a ser percorrido pelo grupo. O grupo poderá a qualquer momento fazer um pedido de tempo para a escolha de novas estratégias. Posteriormente podemos aumentar o desafio e o grau de dificuldade colocando novos obstáculos no caminho a ser percorrido. O jogo termina quando os participantes atingem o objetivo.

- **LIMPAR O LAGO**

**Objetivo do jogo:** limpar o lago a partir da ação coletiva e cooperativa da turma.

**Recursos:** garrafas, latinhas, caixa de leite, potes. Bola

**Descrição:** Todos os alunos devem ficar na borda demarcada do “lago” e arremessar as bolas contra os objetivos e levar o objetivo até a margem.

- **GOLFINHOS E SARDINHAS**

Há um tipo de Jogo Cooperativo muito especial: Os Jogos Infinitos. Neste jogo todos têm a oportunidade para exercer o poder pessoal e grupal sobre a vivência que estão compartilhando. “Golfinhos e Sardinhas” é um pega-pega muito parecido com os vários já conhecidos, senão por uma pequena mudança capaz de promover grandes transformações.

Nesta brincadeira propomos o exercício do Livre Arbítrio, da Tomada de Decisão, da Iniciativa para Correr Riscos e da Aventura de Compartilhar a Liberdade.

Objetivo comum:

Escolher salvar quem foi pego, ou salvar a si mesmo, ou pedir para ser salvo, ou não.

Decidir continuar o Jogo ou terminar com ele.

Participação:

Desde os 07 anos.

Um grande grupo.

Espaço:

Espaço amplo, dividido por uma linha central.

Materiais:  
Sem material.

Desenvolvimento:  
Este jogo está baseado no pega-corrente.

Começamos com todos os participantes (menos 1) agrupados numa das extremidades do espaço. Este é o “Cardume de Sardinhas”.

Aquele 1 separado das “Sardinhas”, será o “Golfinho” e ficará sobre uma linha transversal demarcada bem no centro do espaço. Ele somente poderá se mover lateralmente e sobre essa linha.

O objetivo das “sardinhas” é passar para o outro lado do oceano (linha central) sem serem pegas pelo “Golfinho”. Este por sua vez, tem o propósito de pegar o maior número possível de sardinhas (bastando toca-las com uma das mãos).

Toda “Sardinha” pega, transforma-se em “Golfinho” e fica junto com os demais golfinhos sobre a linha central. Lado a lado e de mãos dadas, formando uma “corrente de golfinhos”.

Na “corrente de golfinhos” somente as extremidades podem pegar.

O jogo prossegue assim até que a “corrente de golfinhos” ocupe toda a linha central. Quando isto acontecer, a “corrente” poderá sair da linha e se deslocar por todo o “oceano” para pescar as sardinhas.

**ATENÇÃO:** Quando a “corrente de golfinhos” for maior que a quantidade de “sardinhas” restantes, propomos a seguinte ação:

Agora, as “sardinhas” poderão SALVAR os “golfinhos” que desejarem ser salvos. Como? Basta a “sardinha” passar por entre as pernas do “golfinho”. Daí o “golfinho” se solta da “corrente” e vira “sardinha”, de novo.

Re-criação:  
Formar mais que uma “corrente de golfinhos” pode dinamizar mais a atividade.

Experimentar diferentes formas para SALVAR os “golfinhos”: coçar a cabeça dele, dar um abraço etc.

Toques:  
Observar o cuidado com a integridade física uns dos outros, particularmente, quando as “sardinhas” tentam passar pelo meio da “corrente de golfinhos”. Ajude os participantes a descobrir formas saudáveis para jogar.

Processamento:  
Decidir salvar um “golfinho” é uma grande aventura de confiança. Estimular o exercício da solidariedade, cumplicidade e altruísmo nos jogos pode nos ajudar a viver essas e outras co-opetências cooperativas em outros “oceanos” da vida.

- **GUARDIÃO DE TESOUROS**

#### Objetivo Comum:

Despertar a atenção e o tempo de reação de cada participante, favorecer o contato

#### Participação:

Número mínimo de 9 pessoas

#### Espaço:

Sala de aula ou salão

#### Materiais:

Uma cadeira para cada duas pessoas

#### Desenvolvimento:

- As pessoas se organizam em pares. No caso com as cadeiras, uma senta e a outra fica em pé atrás da cadeira e com as mãos sobre os ombros do amigo. As pessoas que estão sentadas nas cadeiras, serão os “tesouros” e as que estiverem em pé, atrás da cadeira, serão os “donos dos tesouros”.
- Uma pessoa deverá ficar sem um tesouro, ou seja, sem nenhuma pessoa sentada na cadeira – e tentará “conquistar” o tesouro do outro, através do piscar dos olhos.
- Ao receber uma piscada, o “tesouro” que está sentado deverá ir correndo até a cadeira do amigo, e já o “dono” do tesouro tentará segurá-lo segurando nos ombros.
- A pessoa que teve o seu “tesouro” conquistado, deverá seguir o jogo, tentando conquistar outro “tesouro” com o piscar dos olhos.

#### Re-Creação:

Inverter os papéis no meio do jogo.

#### Toques:

- Caso o grupo esteja em número par, o facilitador pode fazer o papel da pessoa que está sem tesouro.
- Incentivar a agilidade na participação para ficar mais animado, colocando mais cadeiras vazias e convidando uma dupla para se separar e serem 2 novos conquistadores de tesouros das cadeiras vazias que foram inseridas no jogo.

#### Processamento:

Após o término do jogo, pode-se convidar as duplas para uma caminhada particular (de preferência, fora do espaço do jogo), para que elas com-partilhem durante uns 20 minutos os seus tesouros pessoais. Ao final da caminhada, uma boa roda de partilha com todo o grupo contando seus tesouros pessoais fortalece o sentido de comum-idade (ser-como-um), pois conhecer um pouco mais cada um pode tornar as pessoas mais próximas, evitar julgamentos, pré-conceitos, conflitos e aumentar o sentimento de empatia e compaixão.

*Fonte: Recriação de um antigo jogo usado em acampamentos e atividades de recreação.*