



SHA-JOGO DO SAMURAI

Educação experiencial



8-40 pessoas



interior | exterior



dinâmica de grupo



30 min

PROPÓSITO

DINÂMICA DE GRUPO

- conhecerem-se uns aos outros
- expressão de zanga e agressão
- diversão e energizador

MATERIAIS

Nenhum

INTRO

- * Esta é uma das nossas atividades preferidas, que usamos regularmente para aumentar a energia no grupo ou apenas pela diversão de poder agir como samurais. Neste jogo existem certos movimentos e sons que devem ser repetidos em momentos específicos.
- *

PREPARAÇÃO

- Procura uma área plana onde podes formar um círculo com todos os participantes - no interior ou no exterior.
- Por segurança emocional, inicialmente o facilitador é o árbitro do jogo (mais tarde esta tarefa pode ser entregue a um dos participantes) e ele/a precisa de encorajar os que são mais lentos, de encorajar a participação e uma "batalha honesta" e competição.

PASSOS

1. O facilitador pede aos participantes para fazerem um círculo em pé, com meio metro de distância entre eles. Depois ele conta que de agora em diante todos são samurais do Japão Antigo e portanto devem comportar-se como tal: não podem sorrir, precisos, poderosos e honestos. É então que o facilitador introduz as regras do jogo. O jogo é de "luta aérea" que tem uma sequência de resposta:

• **a.** Alguém começa com um "Ataque", dirigido a uma vítima por ele escolhida, ao colocar os "espada-de-braços" (colocar os braços esticados com as palmas das mãos juntas) em cima da cabeça, coloca uma perna à frente na direção da vítima e faz um golpe no ar de cima para baixo enquanto grita poderosamente "SHÁ!" com uma intenção clara, voz, olhar e corpo, para que seja óbvio para a vítima.

• **b.** Imediatamente a seguir, a vítima protege-se ao usar a sua "espada-de-braços" fazendo um movimento de golpe de baixo para cima, na direção do atacante, enquanto grita o poderoso som do "SHÁ!" • **c.** Imediatamente a seguir, os vizinhos da vítima, simultaneamente, também usam as suas "espadas-de-braços" na direção da barriga da vítima, de forma lateral, enquanto também gritam o som "SHÁ!" e sendo muito cuidadosos para na verdade não lhe tocar. • **d.** Em seguida, a pessoa previamente atacada (a "vítima" será o novo atacante samurai: escolhe alguém do círculo e começa o "ataque" com o mesmo movimento de cima para baixo, com uma perna à frente, gritando SHÁ!

Se alguém se esquecer de gritar o som "SHÁ" enquanto faz o movimento, ou é muito lento a responder, ou usa o movimento errado, então esta pessoa fica fora de jogo e sai. Assim cada vez menos pessoas estarão no círculo e a luta é cada vez mais intensa até que finalmente estejam apenas 3 samurais: 1 vai perder e portanto os outros 2 são os vencedores.

2. É aconselhável fazer 2-3 "rodadas de demonstração" até que todos percebam as regras e tenham praticado um pouco antes de começar o jogo onde as pessoas saem e esperam ou juntam-se noutra círculo imediatamente.

3. Depois, começa o verdadeiro jogo do samurai até que se apurem os dois vencedores.

4. No fim, o facilitador junta todos os participantes num círculo para partilhar e refletir sobre a experiência.



REFLEXÃO

- Como te sentiste ao agir como um samurai e ao estar dentro e fora do círculo?
- Que recursos descobriste durante esta atividade?
- Como achas que esta atividade e a metáfora do samurai pode contribuir para desenvolver a resiliência?

COMENTÁRIOS

- Esta atividade é uma atividade clássica de competição de jogo em círculo, contudo na prática da Aprendizagem Experiencial ao Ar Livre é costume evitarmos essas atividades.
- Se o grupo é sensível a ser excluído, é recomendado que se forme outro círculo pelos que vão sendo excluídos e que haja assim uma constante migração de pessoas que vão sendo excluídas de um grupo para o outro.

SHA - JOGO DO SAMURAI