



A ARTE DE ERRAR COM HUMOR

Objetivo desses Jogos

Nestes 2 jogos, os alunos irão praticar a arte de cometer erros com humor. Isto é muito mais do que apenas uma técnica, é um estado de espírito! É vital que os seus alunos assimilem este estado de espírito, uma vez que isso irá ajudá-los a liberar sua criatividade. O exercício a seguir é um estratagema para o desenvolvimento de ideias e pensamento criativo.

Duração : 10 minutos para cada jogo

Sugestão para uma introdução divertida

Levanta a mão quem aqui já... cometeu um erro! (Levante sua própria mão.) Alguém mais? Ou será que só sou eu? (Seus alunos provavelmente levantarão as mãos, rindo).

Então, todos nós já cometemos erros. E tem alguém aqui que já cometeu mais de um erro? (Mãos para cima, risos) E quem acha que ainda vai errar antes de morrer?

Explique para seus alunos que as pessoas consideradas criativas **não levam a criatividade muito a sério!** Isso porque elas entendem uma verdade fundamental sobre o processo criativo: você tem que passar por um monte de ideias ruins antes de chegar à uma boa. Elas não tem medo de errar nesse processo.

As pessoas que aceitam esta verdade exploram novas fronteiras mentais com uma curiosidade voraz. Elas arriscam. Elas exploram pensamentos de uma forma audaciosa por hábito. Elas cometem muitos erros e não têm medo disso - pelo contrário, se divertem com os próprios erros!

E qual é o resultado habitual? Pessoas criativas conseguem obter melhores resultados, com mais frequência e mais rapidamente, do que a maioria de nós, que hesitamos e perdemos tempo. Nós estamos constantemente avaliando, julgando e editando as nossas ideias antes de nos atrevermos sequer a falar em voz alta.

Você sabia que cada gênio criativo neste planeta - Thomas Edison, Walt Disney, Albert Einstein, teve mais ideias impraticáveis do que viáveis? A única diferença entre essas pessoas e o resto de nós é que elas erravam e mesmo assim continuavam a tentar, a correr riscos. Elas sabiam que não iriam encontrar quaisquer novas ideias brilhantes utilizando sempre os mesmos caminhos mentais.

Diga aos seus alunos que se queremos ser criativos, temos que aprender com esses gênios. Não estamos dizendo que devemos tentar cometer erros propositalmente. Estamos dizendo que *não devemos ter medo de cometer erros*.

Aqui estão dois jogos para ajudar a todos a fazer exatamente isso: não ter medo de errar.

JOGO 1 - LÁ VEM O PATO!

1. Monte 3 grupos com uma média de 8 a 10 alunos por grupo.

2. O jogo parece simples. Trata-se de uma afirmação, uma dúvida e uma confirmação:

- Lá vem o pato.
- Lá vem o que?
- O pato.

3. Pode parecer simples, mas o jogo é desafiador para atenção e concentração, e sempre provoca muitas gargalhadas. Como jogar: um aluno é escolhido para ser o líder (N. 1) . Na roda, ele fala para o amigo a sua direita (N. 2)

N.1 para N2 - "Lá vem o Pato."

N.2 para N1- " Lá vem o que?"

N.1 para N2 - " O Pato"

4. O N.2 fala então para o N.3 (outro aluno a sua direita):

N.2 para N.3 - " Lá vem o Pato."

N.3 para N.2- " Lá vem o que?"

N.2 para N.1 - " O quê"

N.1 para N.2 - " O Pato"

N.2 para N.3 - " O Pato."

5. Nesse momento o jovem N.3, que recebeu a confirmação, passa a afirmação para o próximo jovem a sua direita, o N.4, que volta a pergunta, **que só pode ser respondida pelo Líder N.1:**

N.3 para N.4 - " Lá vem o Pato."

N.4 para N.3 - " Lá vem o quê?"

N.3 para N.2- " O quê?"

N.2 para N.1 - " O quê"

N.1 para N.2 - " O Pato"

N.2 para N.3 - " O Pato."

N.3 para N.4 - " O Pato."

N.4 para N.5 - " Lá vem o Pato."
N.5 para N.4 - " Lá vem o quê?"
N.4 para N.3 - " O quê?"
N.3 para N.2- " O quê?"
N.2 para N.1 - " O quê?"
N.1 para N.2 - " O Pato"

O jogo segue nessa lógica, até que a roda vire uma imensa repetição de " O quê, o quê, o quê?" " O pato, o pato, o pato". Esse é o jogo top ten, favorito de todos os jovens, porque provoca muitos erros e muitas, muitas gargalhadas.

Nesse jogo fica claro para os alunos a necessidade total de atenção, concentração e trabalho de equipe em tarefas que muitas vezes parecem ser muito mais simples do que são na verdade. E que o erro pode desenvolver no jovem o desejo de alcançar estágios maiores de concentração.

JOGO 2 - NÚMEROS NÃO MENTEM

1. Peça que o grupo fique em pé na forma de uma ferradura. Diga que cada um terá um número. Peça que o primeiro diga o número 1 e cada um seguinte na ferradura vá dizendo seu número, em ordem.

2 A primeira pessoa ("1" na Ferradura) chama o número de outra pessoa: Exemplo: "12" . O "12" então chama imediatamente o número de outra pessoa: " 5". O aluno 5 chama rapidamente um outro número: "8", e assim por diante .

3. A primeira pessoa a hesitar em dizer um número quando chamado, ou repetir um número que já foi dito, abandona seu lugar e vai para o final da ferradura. Essa pessoa, e todos os que estavam atrás dela na ferradura, agora passam a ter números diferentes (um número a menos do que tinham). O jogo recomeça.

4. À medida que o jogo continua, as pessoas continuam "errando" , tendo que ir para o fim da ferradura. Mas aqui está a diferença: ao invés de fazer caretas ou gemer cada vez que erram, quem erra deve levantar os punhos no ar e dizer "SIM!" , com clima de triunfo, e correr com orgulho para o fim da fila. Todos devem aplaudir com admiração!

PERGUNTAS PARA DEBATE

- Qual foi a sensação de minimizar o erro? Como você se sentiu ao ver os outros fazendo isso?
- Por que estamos geralmente inclinados a ranger os dentes e sofrer quando falhamos, até mesmo em (fala sério...) um jogo bobo que não atrapalha a vida real?
- PONTO-CHAVE: Existem outras pequenas falhas que você já repetiu demais em sua vida?
- Falar "SIM!" serve como um dispositivo que, essencialmente, coloca o erro em perspectiva. Quando você sinceramente admite, "Isso que eu fiz não foi certo..." você sinceramente diz para si próprio: "Ops, não vou fazer isso de novo!" E aí.. bola pra frente!"