



SEPARATA B
Quebra-gelos

Retirado de:

OS QUEBRA-GELO

O propósito dos quebra-gelo é o de animar os participantes, de os motivar para as sessões seguintes, de alcançar um nível mais elevado de concentração para a actividade seguinte ou de alterar um exercício de uma actividade meramente intelectual para uma actividade onde estão envolvidos outros sentidos. As apresentações mútuas de colegas participantes também podem funcionar como um meio de quebrar o gelo.

Os quebra-gelo devem ser muito bem preparados, as instruções devem ser claras e rapidamente executadas. Muitos dos jogos para adultos podem ser adoptados como quebra-gelo. A utilização dos mesmos apenas depende do tipo de grupo e do estado de espírito do mesmo. Um orientador com experiência saberá decidir quando aplicar cada jogo. Por exemplo, para acordar os participantes de manhã, para mudar de assunto, para renovar a concentração após o almoço, etc. O ideal seria haver uma ligação directa entre um quebra-gelo e o processo do workshop. Por exemplo, um jogo cooperativo como o da Penetração e a reflexão acerca da cooperação como um princípio desejável do workshop. Se o número de participantes for grande, o orientador poderá dividir o plenário em grupos mais pequenos para a execução de alguns exercícios.

Seguem-se algumas pequenas descrições de alguns importantes quebra-gelo. Muitas outras possibilidades podem ser exploradas noutros manuais.

A PENETRAÇÃO

É pedido aos participantes que retirem todos os objectos de valor ou que se partam, tais como óculos e jóias. Os participantes são divididos em dois grupos iguais, o grupo A e o grupo B. Cada grupo deve formar uma linha, ficando os dois grupos colocados frente a frente. É pedido ao grupo A que penetre através do grupo B. Ninguém pode falar. Geralmente a penetração dá-se com bastante facilidade. Seguidamente, e antes da segunda tentativa, é dito aos dois grupos que têm cinco ou 10 minutos para planear a estratégia para a segunda penetração assim como para preparar a defesa. Com esta preparação a penetração torna-se comparativamente mais difícil. *Ao seguirem este exercício os participantes reflectem sobre a importância da coordenação e da comunicação. Isto poderá conduzir a uma discussão sobre como alcançar as metas do workshop através da comunicação e da acção colectiva.*

A TEIA HUMANA

Os participantes formam um círculo, estando todos virados para dentro do círculo. Estes depois esticam-se para fora e cruzam os braços para a sua frente. É-lhes pedido depois que fechem os olhos, que avancem devagarinho em direcção ao meio do círculo e que agarrem com firmeza a mão de um dos seus colegas com cada uma das suas mãos. O orientador deverá assegurar que as mãos estão agarradas e não os punhos. Quando toda a gente tiver agarrado duas outras mãos, o orientador dirá aos participantes para abrirem os olhos e a teia humana terá então que ser desentrelaçada. A teia poderá acabar por ser um número de pequenos círculos de participantes, muitas vezes entrelaçados. O exercício pode ser repetido para se mostrar diferentes resultados. *Este quebra-gelo faz com que as pessoas se cheguem mais umas às outras e quebra a sensação de estatuto em hierarquias.*

CONFIANÇA CEGA

Os participantes formam filas únicas de 19 pessoas cada, colocando-se entre 30 a 40 pés de distância da parede. Dois participantes por cada linha devem encostar-se à parede, virados para as linhas. O orientador dá instruções às pessoas da linha para fecharem completamente os olhos e para começarem a andar em direcção à parede. É pedido aos participantes que se encontram junto à parede que apanhem pelos ombros e pelos braços os que se estão a dirigir à parede, antes que estes batam na parede. É dito a todos que este é um exercício sério e que não deverão andar às voltas feitos malucos, ou alguém ainda se poderá aleijar.

Após terem sido apanhados e impedidos de avançar, os participantes retomam a sua posição inicial e esperam pela sua vez de avançar novamente em direcção à parede. É-lhes dito que vão aumentando a velocidade de cada vez que fazem o percurso até que se chega ao final do exercício com os participantes a correr o mais rápido que conseguem ou optam por correr, aumentando o perigo de impacto contra a parede mas também aumentando a confiança de que serão detidos a tempo de evitar o impacto. *Este exercício é útil para aumentar a confiança entre os participantes e para construir um espírito de equipa. Ele demonstra as diferenças nos sentimentos iniciais de confiança e na construção gradual de confiança. Estes sentimentos podem ser analisados, em termos gerais, após o exercício. No entanto, as reacções de certos indivíduos ao exercício não deverão ser discutidas no plenário.*

O BARCO SALVA-VIDAS

É dito aos participantes que eles estão num barco que está a afundar. Eles têm que ir para os barcos salva-vidas mas a capacidade dos mesmos é limitada. Dependendo do tamanho do grupo, o orientador diz em voz alta que cada bar-

co salva-vidas é apenas para 2, 3 ou 5 pessoas, por exemplo. Então, em apenas 5 segundos, os participantes têm que formar grupos de 2, 3 ou 5 pessoas. O orientador elimina aqueles que já afundaram – grupos que são maiores ou mais pequenos do que o número estabelecido. O orientador vai anunciando novos números para que se vão formando novos grupos até se chegar ao fim só com um grupo. *Este exercício é um exercício energético rápido que permite que as pessoas andem de um lado para outro rapidamente, que interajam umas com as outras, que tomem decisões rápidas e, portanto, que se tornem menos inibidas*

A CORRESPONDÊNCIA

Os participantes e os orientadores sentam-se em círculo, tendo o exacto número de cadeiras excepto uma. Uma pessoa (talvez o orientador para começar) fica em pé no meio do círculo e diz: “ Eu tenho uma carta para aqueles que (por exemplo): ... têm sapatos pretos calçados, ... têm bigode, ... hoje tomaram um duche, ... trabalham para uma ONG, ... vivem no campo, ... não gostam de alho”, etc. Os participantes que têm sapatos pretos calçados, por exemplo, têm que mudar de cadeira. A pessoa que se encontra em pé aproveita o movimento das pessoas para se sentar numa das cadeiras vazias. O que ficar sem cadeira ficará agora de pé no meio do círculo e irá entregar outra carta. *Este exercício faz com que as pessoas se movam de um lado para outro e obriga-as a observar e a descobrir coisas sobre os seus colegas participantes.*

O ASSASSINO

O orientador diz secretamente a um dos participantes que ele ou ela é um assassino. Os participantes formam um círculo de até 10 pessoas, estando o assassino entre elas. O assassino pisca um olho à pessoa que ele quer matar e se essa pessoa vir a piscadela de olho deverá deitar-se para o chão, para o meio do círculo. Os outros participantes continuam a procurar e a tentar identificar o assassino. Se alguém acusar falsamente outra pessoa, então será posta fora do jogo. *Este jogo é divertido e gera uma informalidade nos acontecimentos, aumentando a comunicação entre os participantes.*

A PONTE

Os participantes são divididos em dois grupos e as pessoas colocam-se em cima das cadeiras, as quais estão colocadas em duas filas viradas uma para a outra. Cada grupo tem uma cadeira a mais do que o número de membros. A tarefa é a de conseguir alcançar uma determinada meta, desenhada a uma certa distância. Para alcançar essa meta os participantes de cada grupo têm que fazer passar a cadeira que sobra pelas mãos de todos os membros do grupo até

que esta fique colocada mais perto da meta. Os participantes avançam então uma cadeira, ficando a última cadeira novamente vazia e sendo esta passada pelas mãos dos membros do grupo. Esta acção é repetida até que a cadeira chegue à meta. Se alguém cair da cadeira durante o jogo, essa pessoa será posta de parte e o grupo terá que fazer avançar duas cadeiras em vez duma. Ganha o primeiro grupo que chegar à meta. *Este jogo dá energia aos participantes e encoraja o trabalho de equipa.*

RUAS E AVENIDAS

O grupo divide-se em quatro ou cinco grupos. Cada grupo constrói filas em forma de ruas agarrando as mãos uns dos outros numa direcção. Quando o orientador disser “avenidas”, os participantes dão um quarto de volta para a esquerda e agarram nas mãos das pessoas que estão agora ao seu lado. Uma nova ordem para “ruas” faz com que o grupo retome a posição inicial. Dois voluntários fazem o papel de rato e gato. O gato tem que apanhar o rato. Ao dar ordens para a formação de “ruas” e “avenidas”, o orientador tenta manter o gato afastado do rato. Ninguém pode passar pela fila. Toda a gente tem que reagir rapidamente para que o gato não consiga apanhar o rato. *Este exercício revitaliza o espírito de grupo e a concentração.*

O CABO DE ENERGIA

Um participante abandona a sala voluntariamente. Os outros formam um círculo que simboliza um cabo de energia com o terminal sem ficha para ligar à corrente, terminal esse que terá que ser descoberto pela pessoa que está do lado de fora. Essa pessoa é chamada e é-lhe pedido que toque na cabeça dos outros para detectar qual delas representa o terminal. Antes do voluntário entrar, o grupo chega a acordo de que quando este tocar num determinado número de cabeças, todo o grupo começará a gritar. No momento em que tocar na sexta cabeça, por exemplo, ele apanhará um verdadeiro choque! Este exercício faz com que o grupo se concentre num objectivo. Uma vez que este exercício pode provocar um choque ao voluntário, será necessário verificar primeiro se este sofre do coração!

O SIMON DIZ...

Todos se mantêm em pé em forma de círculo. O orientador diz: “O Simon diz - exº. toquem no vosso nariz com a vossa mão esquerda, levantem as vossas mãos, fechem a vossa mão direita como se estivessem a dar um murro”, etc., demonstrando a acção ao mesmo tempo. É pedido a toda a gente que siga as ordens, conforme a demonstração. Mas, se o orientador não mencionar o nome “Simon” e algum dos participantes seguir a ordem de qualquer modo, esse participante será posto fora do jogo. O jogo continua até ficarem apenas alguns participantes que já não conseguem

ser enganados pelo orientador. *Este exercício faz aumentar a concentração e dá energia ao grupo para prosseguir com a tarefa seguinte.*

SIGAM O LÍDER

Este jogo é muito semelhante ao jogo anterior. O orientador vai dando ordens aos participantes para tocarem nos seus narizes, orelhas, olhos, etc, ao mesmo tempo que vai fazendo demonstrações. Mas, sem fazer qualquer aviso, o orientador passa a demonstrar uma acção e a ordenar outra acção diferente, como por exemplo, toca no nariz no momento em que está a ordenar que toquem na orelha direita. Aqueles que sigam a demonstração física em vez de seguirem a indicação verbal serão postos fora do jogo. *Este exercício faz aumentar a concentração e dá energia ao grupo para prosseguir com a tarefa seguinte.*

ENCONTREM O LÍDER

Uma outra variação é quando um voluntário abandona a sala. O orientador pede aos restantes participantes que se mantenham em pé em forma de círculo, virados para o centro do círculo, e escolhe um líder que começará a fazer movimentos com o corpo, movimentos esses que vão ser copiados por todos. O líder vai alterando os movimentos. O voluntário entra na sala e coloca-se no centro do círculo, onde terá que identificar a pessoa que está a comandar os movimentos de todos. O voluntário tem três tentativas para encontrar o líder, tendo três minutos para o fazer. *Este exercício faz aumentar a concentração e dá energia ao grupo para prosseguir com a tarefa seguinte.*

PISCAR OS OLHOS

Os participantes são divididos em dois grupos. Um grupo tem uma pessoa a mais do que o outro. O primeiro grupo é composto por prisioneiros que se sentam em cadeiras a formar um círculo, deixando uma cadeira vazia. O segundo grupo é composto por guardas que se mantêm em pé, atrás de cada cadeira, incluindo a cadeira vazia. A pessoa que está atrás da cadeira vazia vai olhando à sua volta e pisca o olho a um dos prisioneiros, o qual terá que tentar fugir ao seu guarda e sentar-se na cadeira vazia. Se o guarda conseguir agarrar o prisioneiro antes que este se consiga mexer, o prisioneiro permanecerá onde está. O guarda que está atrás da cadeira vazia continua a piscar o olho a outros prisioneiros até que um deles consiga escapar, deixando a sua cadeira vazia. O guarda que estava atrás da cadeira do prisioneiro que escapou terá que prosseguir com o jogo, piscando o olho aos prisioneiros. *Este exercício exige muita concentração mas é um exercício rápido que pode funcionar como uma boa pausa.*

BANG

Os participantes sentam-se no chão em forma de círculo. Começam a contar os números em voz alta, começando uma pessoa pelo número “um” e dando a volta ao círculo, cada pessoa diz o número seguinte. No entanto, de cada vez que se se chega a um número que é divisível por 3, como o 12 por exemplo, ou a um número que contenha um 3, a pessoa a quem tinha calhado a vez de dizer o número terá que dizer “bang” em vez do número. Se essa pessoa falhar, será retirada do jogo. *Este exercício exige muita concentração e torna-se útil na iniciação do trabalho de grupo a sério, na resolução de problemas.*

ASSOCIAÇÃO

O grupo senta-se em forma de círculo. Alguém diz o nome de um dos seus colegas e uma palavra qualquer que lhe venha à cabeça. O participante seguinte diz o nome de outro colega e uma palavra que esteja associada à palavra anterior. A pessoa seguinte faz a mesma coisa, e assim consecutivamente, dando-se voltas ao círculo. Se algum dos participantes não responder rapidamente, será retirado do jogo. *Este exercício ajuda a desenvolver o pensamento criativo e ajuda os participantes a conhecerem-se uns aos outros.*

TESTAR ROBOTS

Divide-se o plenário em grupos de três participantes: um será o testador e os outros dois serão os robots. Assim que o jogo começa, os robots começam a andar numa direcção. O testador poderá alterar a direcção dos robots tocando nos seus ombros direito ou esquerdo, consoante a direcção pretendida. Ele tem que tentar evitar que o robot bata em obstáculos como paredes, cadeiras, outros robots, etc. *Os participantes experimentam de imediato a grande dificuldade em conseguir gerir duas coisas ao mesmo tempo.*

PESSOA A E PESSOA B

Cada pessoa selecciona secretamente uma “pessoa A” e outra “pessoa B”. Ninguém mais deverá saber qual foi a sua escolha. Então, toda a gente tenta aproximar-se o mais possível da sua “pessoa A”. Assim que isso acontecer e assim que as pessoas parem de se mover, o Orientador diz-lhes para se afastarem o mais possível da sua “pessoa B”. O grupo fará então movimentos opostos: Contraindo-se e expandindo-se. *Este é um exercício rápido e com bastante humor. Não deverá ser pedido aos participantes que revelem as suas escolhas, pois algumas pessoas poderiam sentir-se excluídas.*

TEMAS DE MÚSICAS

Por vezes os participantes desenvolvem temas de músicas, temas esses que podem servir para aquecer os participantes de manhã, para dar energia a um grupo que esteja a ficar mole ou pode servir como sinal de que está a terminar uma sessão e a começar outra. *O ideal será que estes temas sejam espontâneos, sejam compostos pelos participantes e que estejam directamente ligados à temática do processo de grupo. Os temas de músicas não deverão ser utilizados em excesso pois podem tornar-se uma armadilha para uma má orientação.*

CONHECEREM-SE UNS AOS OUTROS

Para além dos jogos de aquecimento e de revitalização de energias sublinhados na secção anterior, há um determinado número de jogos que estão especialmente concebidos para que os participantes se conheçam melhor uns aos outros. Isto é especialmente importante na parte introdutória de um workshop, composto por participantes de diferentes origens ou vindos de diferentes organizações. No entanto, certos exercícios são úteis para situações em que os participantes já se conhecem a um determinado nível mas querem ir mais além, tentando aprofundar o seu conhecimento sobre os aspectos desconhecidos da outra pessoa.

TEIA DE ARANHA

Os participantes formam um círculo. É dado a um participante um novelo de lã, de fio ou de cordão e é-lhe pedido que diga o seu nome, país de origem, data de nascimento, tipo de profissão, as suas expectativas em relação ao workshop, etc. Quando este termina, deve então segurar na ponta do cordão e atirar ou passar o novelo para outro participante, o qual terá que apresentar e passar novamente o novelo para outro participante. Este procedimento continua até que todos os participantes tenham tecido uma teia de aranha. (há uma outra versão na qual os participantes anunciam de que forma estão relacionados com a pessoa a quem passam o novelo.)

O orientador tem a oportunidade de dizer alguma coisa acerca da importância que cada um desempenha no evento e de dizer que o sucesso do evento dependerá da energia positiva ou negativa transmitida por cada pessoa. Há uma outra variação deste exercício. Esta consiste em desentrelaçar a teia de aranha pela ordem contrária à da sua construção. Antes de devolver o novelo à pessoa que lho tinha passado, cada um tenta repetir a informação dada por essa pessoa.

APRESENTAÇÃO VISUALIZADA

É pedido aos participantes que desenhem numa folha de papel de mapa ou num material semelhante, alguma informação como o seu nome, local de nascimento, organização, expectativas em relação ao workshop, etc. Também se pode pedir-lhes que se desenhem a eles mesmos relacionando-se com o tema do workshop. Os participantes também poderão querer construir essa informação em cartões e depois colá-los em papel, dependendo do tempo disponível. Posteriormente é pedido a cada participante que faça uma breve apresentação de si mesmo (dois ou três minutos no máximo). *Quando tiverem sido feitas todas as apresentações, o orientador poderá pedir comentários ou fazer ele mesmo comentários sobre determinados aspectos como as diferentes origens regionais ou a idade total dos participantes, referindo-se a ela como os “anos de experiência” que estão envolvidos no evento.*

ENTREVISTA MÚTUA

O plenário é todo dividido em pares de pessoas que não se conhecem bem uma à outra. Cada pessoa pega numa folha de papel de mapa e num marcador. Eles entrevistam-se uns aos outros durante cerca de 10 minutos cada pessoa, fazendo perguntas espontâneas e escrevendo a informação. No final da entrevista é-lhes pedido que desenhem um símbolo para o seu colega. Assim que as entrevistas terminam, é feita a apresentação no plenário. Os participantes mantêm-se aos pares, em pé, em frente ao plenário e apresentam-se um ao outro, descrevendo o que aprenderam acerca do seu colega e explicando por que é que escolheram especificamente aquele símbolo para ele. A apresentação não deverá demorar mais do que três minutos por pessoa. Os desenhos são então guardados para recordação do evento. *Se os participantes já se conhecem bem uns aos outros, o orientador poderá pedir-lhes que tentem encontrar respostas para aspectos desconhecidos como hobbies, segredos, visões do futuro e experiências de infância.*

O CÍRCULO DO PEIXE

Dividem-se os participantes em dois grupos de tamanhos iguais, formando-se um círculo interior e um círculo exterior, todos virados para o centro do círculo. Põe-se uma música a tocar, canta-se ou bate-se palmas e os dois grupos começam a mexer-se, cada um numa direcção oposta à do outro. Após 10 segundos pára-se a música e as pessoas do grupo interior viram-se para o grupo exterior de forma a ficarem frente a frente com um colega do outro grupo. Cada um conta ao outro os seus problemas e dá conselhos. Eles também podem falar sobre o tema do workshop. Após alguns minutos a música continua e os dois círculos tornam a mexer-se. *Isto pode continuar até que o orientador ache que cada participante já tem uma lista suficiente de colegas com quem falou. Esta técnica também é útil para estimular o intercâmbio de pensamentos antes de uma colecção de cartões.*

DIÁLOGO E COMUNICAÇÃO

Os exercícios seguintes são mais úteis nos eventos especialmente concebidos para a construção do trabalho em equipa ou do trabalho em rede, na instrução sobre métodos de comunicação e na instrução de instrutores sobre os métodos de comunicação e orientação. Estes exercícios também podem ser utilizados nos eventos regulares de planeamento e instrução, com a finalidade de aumentar a interação entre os participantes.

CASA – ÁRVORE – CÃO

Objectivo: Experimentar e reflectir sobre uma via de comunicação e duas vias de comunicação e sobre a compreensão mútua.

Descrição: Os participantes são divididos em pares. Cada par recebe uma folha de papel de mapa e um marcador e é-lhes dito para se sentarem a uma mesa ou no chão, frente a frente, com o papel entre eles. O orientador pede-lhes para se manterem em silêncio a partir do momento em que lhes são dadas as seguintes instruções: “Sem falar, seguram ambos no marcador e desenhem uma casa, uma árvore e um cão. Depois, sem falar, continuem a segurar o marcador ao mesmo tempo e assinem ambos o vosso desenho com o nome de um artista bastante conhecido. Finalmente dêem uma nota ao vosso desenho. Quando toda a gente tiver terminado o desenho, já podem falar”. Assim que todos os participantes tiverem terminado os desenhos, cada par apresentará o desenho ao plenário e explicará a sua experiência na criação de um desenho comum. O orientador visualizará as palavras-chave relativas ao processo descrito por cada participante e manterá uma discussão sobre o que se passou entre as pessoas, baseada nesses pontos.

Nota: *Podem fazer-se pontos acerca duma via de comunicação e duas vias de comunicação, através da experiência pela qual cada um passou, para que estes dois conceitos possam ser melhor compreendidos.*

DIÁLOGO CONTROLADO

Objectivo: melhorar a capacidade na comunicação clara e precisa. Aumentar a capacidade de ouvir os outros.

Descrição: Os participantes são divididos em mini grupos de três pessoas cada, a quem são dados papéis A, B e C. Cada mini grupo escolhe um tópico sobre o qual falar seguindo as seguintes regras: A pessoa que desempenha o papel A começa uma frase acerca do tópico que escolheram. A pessoa do papel B repete o conteúdo da frase dita pelo colega. Se a pessoa A achar que a pessoa B compreendeu o significado da sua frase, a pessoa A diz “correcto”.

Se ela achar que não compreendeu, então dirá “errado” . A pessoa B tentará de novo até que a pessoa A diga “correcto”. Então a pessoa A e a pessoa B trocam os papéis e repetem o procedimento. A pessoa C desempenha o papel de observador e juiz e não deve interferir no diálogo, a menos que as regras sejam quebradas. O diálogo termina 15 minutos depois e os papéis A, B e C são trocados. O diálogo continua durante mais 15 minutos, seguindo-se as mesmas regras. O exercício acaba quando os três elementos do grupo tiverem desempenhado os três papéis diferentes por um período de 15 minutos.

Ao fim de 45 minutos, juntam-se todos os mini grupos em plenário e avaliam a experiência com a ajuda do orientador que visualiza os comentários dos participantes relacionados com dois aspectos: 1) enganar frequentes quando alguém envia e, 2) enganar frequentes quando alguém recebe.

Nota: *Este é um exercício excelente para se desenvolver um bom ouvinte*

O GUIA DO CEGO

Objectivo: Reflectir sobre os conceitos envolvidos na orientação.

Descrição: É pedido aos participantes que arranjam um colega que não conhecem muito bem para ser seu parceiro. Dentro de cada par, um irá fazer de cego e o outro irá fazer de guia. É dito ao guia do ego que este poderá fazer o que bem entender com o cego durante acerca de 5 minutos. Depois os papéis são invertidos. Após os novos 5 minutos a guiar o cego, os participantes param de jogar e descrevem como é que se sentiram, quer no papel de cego, quer no papel de guia. As sensações dos participantes podem ser colecionadas em cartões para, posteriormente se fazer uma reflexão sobre as qualidades de uma boa comunicação e de uma boa orientação.

Nota: *Este exercício aumenta a interacção entre os participantes e permite-lhes reflectir sobre os diferentes meios de comunicação e tipos de interacção entre as pessoas. Alguns dos guias dos cegos poderão reagir de maneira agressiva para com o seu fardo cego, outros poderão tratá-los de uma maneira muito paternal, enquanto outros poderão simplesmente ignorá-los. O orientador relaciona este comportamento com os conceitos de orientação.*

NEGOCIANTE DE CAVALOS (2X??)

Um exercício sobre a comunicação interpessoal intensiva

O NEGOCIANTE DE CAVALOS

Objectivo: Experimentar a complexidade do significado, dos valores, atitudes e comportamento envolvidos no processo de comunicação interpessoal, conduzindo, portanto, a um acordo comum na resolução de problemas.

Descrição: No plenário, o orientador introduz a tarefa com as seguintes palavras, que deverão ser escritas numa folha de papel de mapa, em forma de pontos: "Um negociante de cavalos compra um cavalo por 60 dólares. Depois vende esse cavalo por 70 dólares. Mas arrepende-se. Então, compra novamente o cavalo e paga 80 dólares. Uma vez que ele é um negociante, ele vende o cavalo outra vez. Desta vez vende-o por 90 dólares. (não estão incluídos nenhuns interesses nem nenhuns custos adicionais). Qual foi o lucro que o negociante de cavalos teve? - \$60? \$70? \$80? \$90? O cálculo deve ser feito por cada um individualmente e mentalmente. É muito fácil. Escrevam os resultados numa folha de papel. Coloquem a folha no vosso bolso sem a mostrarem a ninguém. Por favor aguardem em silêncio por novas instruções."

Quando o orientador vir que já toda a gente escreveu a resposta no papel, ele divide o plenário em dois ou mais grupos de cinco a sete pessoas. Então o orientador diz: "Agora cada um junta-se ao seu grupo e decidem juntos qual foi o lucro que o negociante teve. O vosso objectivo é conseguir chegar a um consenso acerca da quantia. A única regra é a de que cada membro do grupo tem que estar 100% convencido que a vossa resposta comum está correcta. Só então é que poderão voltar ao plenário."

Não há nenhum tempo determinado para esta parte da tarefa. No entanto, se a discussão passar para além dos 30 minutos o orientador poderá fazer uma certa pressão dizendo que, para um exercício matemático tão simples, eles estão a demorar muito tempo.

A parte mais importante deste exercício é a avaliação, a qual não deverá incluir nenhuma discussão acerca da resposta correcta. Esta avaliação deverá basear-se numa discussão acerca dos processos comportamentais dos grupos, quando estes tentam chegar a um consenso. Antes de iniciar a discussão sobre os processos de grupo, espere que os grupos cheguem a um consenso.

Nota: *O orientador deverá estar consciente que este é um exercício muito envolvente, durante o qual poderão surgir alguns conflitos de personalidades. Deverá ser utilizado apenas se o orientador achar que ele próprio tem fortes dificuldades em resolver certas abordagens. De outra forma, este exercício poderá ir contra o processo de grupo. O ponto crucial é a avaliação, pelo que deverão levar pelo menos uma hora a fazê-la. Assegurem-se também que a avaliação é visualizada.*