

Jogo “Nós conseguimos”

Propósito:

Este jogo tem 4 objetivos.

1. Que as pessoas se conheçam. De uma maneira divertida de um grupo de pessoas aprenderem uns sobre os outros;
2. Fornecer uma experiência real sobre o que é um inventário de capacidades/competências e por que é útil;
3. Fornecer um retrato inicial da comunidade; dos dons e competências da comunidade;
4. Criar uma estrutura ideal para discutir o Desenvolvimento Comunitário Baseado em Recursos Locais;

Sugestões de Impressão:

* Cartões de Competências: As páginas dos Cartões de Competências são pré-formatadas para impressão em cartolina (8,5 X 11) e A4. Existem 10 páginas (10 por página) de Cartões de Competências e duas páginas em branco. Assim, pode-se comprar uma resma de cartão de visita pré-cortados e devem ser impressas folhas no tamanho correto. Recomenda-se primeiro imprimir pelo menos uma folha em papel comum para garantir que as linhas de corte e impressão coincidam. Ajuste conforme necessário.

* Cartões de classificação de canto: são formatados para imprimir em cartolina ou papel normal e serem cortados.

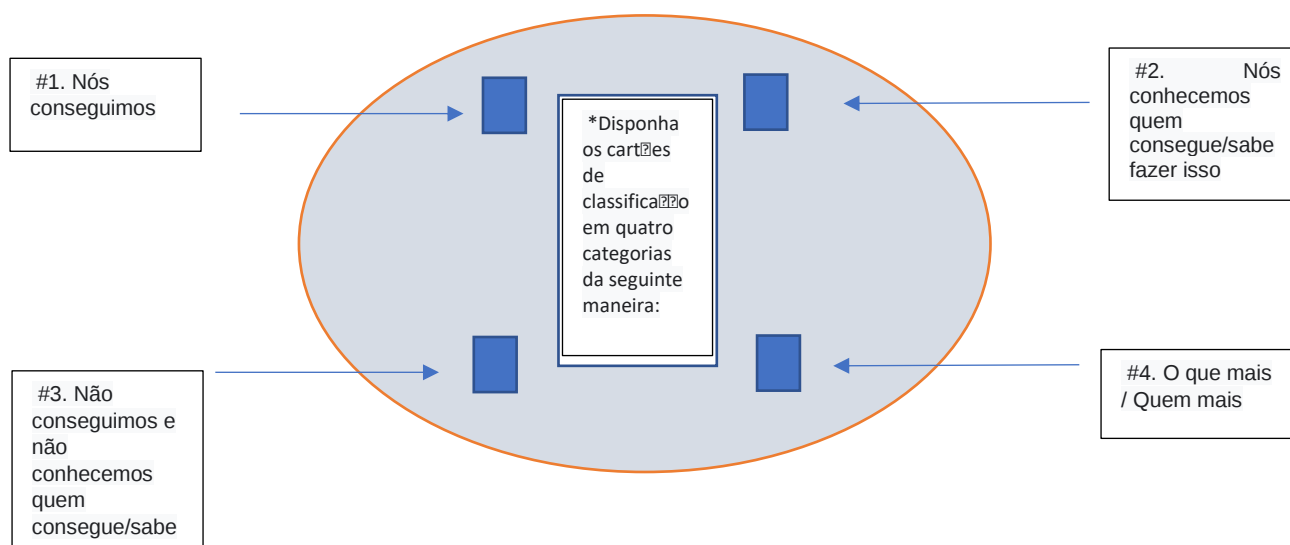
Guia do dinamizador:

Este guia foi desenvolvido como um apoio aos facilitadores. As etapas sugeridas abaixo foram desenvolvidas após jogar o jogo original com várias centenas de grupos de todo o mundo. No entanto, isso não significa que não se possa jogar o jogo de outra maneira.

a. O dinamizador convida o grupo maior a formar pequenos grupos de cerca de 10 pessoas. Cada grupo de 10 forma um círculo, de preferência sentando-se.

b. No meio do círculo, coloca 4 cartões de classificação.

Os 'cartões de classificação' devem ser usados para formar os cantos de um quadrado:



Ao distribuir os cartões, explica em voz alta o que estás a fazer.

“Estou a montar o jogo. Estas são as categorias que vamos usar para pensar sobre as capacidades/dons e talentos da comunidade. Isto permitir-te identificar quais as competências/dons e talentos comunitários que temos nas proximidades.”

d. Espalha as 100 cartas de capacidade no chão entre as Cartas de Categoria de Sorteio; pede às pessoas para digitalizá-las.

e. Usando uma folha de registo*, pede a cada pessoa do grupo para adivinhar quantas Cartas de Capacidades irão para o monte das 100 Cartas de Capacidade que irão para o monte das cartas “Conseguimos?” Se ajudar, fornece às pessoas uma impressão da lista de capacidades abaixo em letras grandes. Isso pode ser feito de forma acessível, para que as pessoas possam jogar autonomamente. A folha de registo será uma folha simples com espaço para o nome de cada membro do grupo e os seus palpites individuais. Um facilitador pode criá-la em papel flip chart. Depois de todos terem adivinhado, coloca a folha de registo onde todos possam vê-la.

* Folha de Registo (Amostra)

Nome	% “Nós Conseguimos”

f. Convida o grupo a escolher dois voluntários que atuarão como observadores de conexão: a sua função será perceber se grupos de pessoas com talentos/dons/capacidades semelhantes começaram a surgir. Eles vão anotar as observações no final do exercício. A responsabilidade deles será fazer um sumário do que surgiu durante o exercício. Então, a título de exemplo, salientar o seguinte: 'notaram que havia muitas pessoas neste grupo que são talentosas em: bricolagem, música, jardinagem, produção de alimentos?'. O trabalho como dinamizador é criar espaço no final da sessão para tais observações e encorajar o grupo a falar sobre as oportunidades que surgem, quando o fazem.

g. Percorrendo o grupo, pede a quem estiver disposto a ler algumas cartas, que pegue num monte aleatório de cartas. O facilitador deverá deixar claro que cada membro do grupo tem uma responsabilidade para com os restantes participantes, de forma a garantir que todos sejam apoiados para participar da maneira que acharem melhor. Por exemplo, algumas pessoas vão querer jogar a partir do seu lugar e ler a lista de capacidades (como mencionado anteriormente - pois podem ter dificuldade em ver as cartas), outras podem querer ouvir enquanto as cartas são lidas.

h. No sentido anti-horário, convida cada pessoa que pegou em cartões de capacidade, um de cada vez a ler um cartão e, em seguida, verifica com o grupo em qual categoria do 'cartão de classificação' devem colocar os cartões de capacidade. Aqui a sequência importa. É medida que cada cartão é lido, o facilitador pergunta: 'existe alguém no nosso grupo que pode fazer isso?'. Se não obtiver uma resposta, ressalva que as pessoas não precisam de ser capazes de fazer isso com um padrão profissional.

Se depois de fazeres essa ressalva, ninguém no grupo responder 'eu consigo', então pergunta:

'Conhecem alguém que poderia fazer isto localmente?'

É medida que os participantes identificam as pessoas que conhecem, incentiva-os a nomear a pessoa e colocar o seu nome nas cartas em branco e colocar depois o nome na categoria/monte 'Quem mais/o que mais'. Quando as pessoas colocarem as cartas de categoria para baixo, devem colocá-las ao redor da Carta de Seleção apropriada num círculo para que todos possam ver exatamente, por exemplo, o que o grupo 'consegue fazer'.

Aqui está um exemplo:

Leitor: 'Cozinhar'...

Dinamizador: Qualquer pessoa consegue cozinhar? Por favor, indiquem quem consegue/sabe cozinhar...

Participante nº 1: 'Eu sei assar frangos';

Participantes nº 2: 'Eu também sei cozinhar, mas não cozinho há anos.

Dinamizador: 'Muito bem, obrigado, há mais alguém no grupo que sabe/pode cozinhar?

O facilitador então pede ao participante que leu o cartão para colocar o cartão na categoria 'Nós conseguimos'. Se, no entanto, ninguém no grupo souber cozinhar, o facilitador dirá: "Tudo bem, não conseguimos. Conhecemos alguém que consegue? Se não, coloque-se na terceira categoria 'Não conseguimos e não sabemos quem consegue'.

Este projeto foi financiado com o apoio da Comissão Europeia. Esta publicação reflete apenas a visão do autor e a Comissão não pode ser responsabilizada pelo uso da informação aqui contida.

- e. Assim que todos os cartões de capacidade forem lidos e colocados, pede a 3 voluntários para contar os cartões de capacidade em cada uma das categorias. Um voluntário por cartão de categoria.
- j. Compara os cartões de número na categoria 'Nós Conseguimos' com as suposições registadas.
- k. Agora pega em alguns cartões em branco e pergunta às pessoas que outros talentos as pessoas gostariam de mencionar ou de partilhar para ajudar a construir a comunidade. Colocam-se na categoria 'Quem mais/o que mais'. Pede aos participantes para nomear outras pessoas que podem fazer contribuições. Coloca novamente os nomes nos cartões em branco e na categoria 'Quem mais/o que mais'.
- m. Em seguida, pergunta se existem agências ou profissionais individuais que podem contribuir para que as pessoas se unam e realizem coisas que são importantes para elas.
- n. Agora pergunta quais são os espaços de encontro, os lugares onde as pessoas se encontram regularmente para intercâmbio de competências a nível local - alguns exemplos típicos: mercado de agricultores, fora da escola, etc.
- o. Pede a cada participante para listar os clubes, grupos, redes formais e informais de que fazem parte.
- p. Discussão acerca do processo em grupo: dirige-te aos observadores de conexão e convida-os a comentar sobre conexões que podem ter notado.
- q. Orienta uma discussão geral em torno da questão:
'O que poderíamos fazer com tudo isto para construir uma comunidade mais forte?'

Apêndice I. Inventário de capacidades

*Os Cartões de Capacidade são baseados diretamente no trabalho do instituto ABCD, e pretendem utilizar o Inventário de Capacidades desenvolvido pelos John P. Kretzmann e John L. McKnight.

Parte I - Informações sobre Capacidades

Saúde

1. Cuidar de Idosos
2. Cuidar de pessoas com doenças mentais
3. Cuidar dos doentes
4. Cuidar de pessoas com deficiência
5. Ajudar mães de primeira viagem
6. Apoio à amamentação
7. Preparar Dietas Especiais
8. Fazer exercício e fazer acompanhamento personalizado
9. Dar conselhos de moda
10. Visitar um vizinho
11. Deixar as pessoas à vontade

Escritório

12. Utilizar o computador
13. Preencher formulários ou outras tarefas burocráticas
14. Receber mensagens telefónicas
15. Receber Pedidos por Telefone
16. Ser telefonista/secretaria

Este projeto foi financiado com o apoio da Comissão Europeia. Esta publicação reflete apenas a visão do autor e a Comissão não pode ser responsabilizada pelo uso da informação aqui contida.

- 17. Fazer inventário logístico ou de materiais
- 18. Escrituração
- 19. Competências informáticas

Construção e reparação

- 20. Pintar um quarto
- 21. Fazer consertos gerais da casa
- 22. Construir paredes
- 23. Colocar papel de parede
- 24. Consertar Móveis
- 25. Consertar Fechaduras
- 26. Construir estêbulos/barracões
- 27. Modernizar a casa de banho/cozinha
- 28. Isolar termicamente a casa
- 29. Fazer/arranjar canalizações
- 30. Fazer reparações elétricas
- 31. Fazer trabalhos de alvenaria (tijolos)
- 32. Fazer móveis
- 33. Fazer trabalhos em pladur
- 34. Soldar
- 35. Fazer instalação de sistemas de aquecimento
- 36. Instalar o Windows
- 37. Fazer trabalhos de carpintaria
- 38. Reparar telhados

Manutenção

- 39. Lavar Janelas
- 40. Encerar ou esfregar o chão
- 41. Lavar e Limpar de Carpetes/Tapetes
- 42. Fazer limpezas domésticas
- 43. Consertar torneiras
- 44. Cortar relva
- 45. Plantar e cuidar de jardins
- 46. Apodar árvores e arbustos
- 47. Envernizar e renovar móveis

Comida

- 48. Fazer catering
- 49. Servir comida para muita gente
- 50. Preparar refeições para muita gente
- 51. Servir às mesas
- 52. Utilizar equipamentos de restauração de preparação de alimentos
- 53. Preparar bebidas espirituosas e cocktails (bartender)
- 54. Fazer bolos e pão

Creche

Este projeto foi financiado com o apoio da Comissão Europeia. Esta publicação reflete apenas a visão do autor e a Comissão não pode ser responsabilizada pelo uso da informação aqui contida.

- 55. Tomar conta e cuidar de crianças pequenas
- 56. Tomar conta e cuidar de crianças mais velhas
- 57. Trabalhar com Adolescentes

Transporte

- 58. Conduzir um carro
- 59. Conduzir uma carrinha
- 60. Conduzir um autocarro
- 61. Conduzir um reboque de trator
- 62. Conduzir um camião
- 63. Conduzir um veículo de entrega de mercadorias

Equipamento operacional e máquinas de reparação

- 64. Consertar Rádios, TVs etc.
- 65. Consertar outros pequenos eletrodomésticos
- 66. Consertar carros
- 67. Consertar autocarros
- 68. Usar uma Empilhadora
- 69. Consertar Equipamentos Domésticos Grandes (por exemplo, frigorífico)
- 70. Consertar máquinas de lavar roupa /de secar

Supervisão

- 71. Escrever relatórios
- 72. Preencher formulários
- 73. Planear projetos
- 74. Fazer um orçamento
- 75. Manter registos de todas as atividades
- 76. Entrevistar pessoas

Vendas

- 77. Operar uma caixa registadora
- 78. Vender produtos em mercados grossistas
- 79. Vender a retalho
- 80. Vender serviços
- 81. Vender porta a porta

Música

- 82. Cantar
- 83. Tocar um instrumento
- 84. Começar uma banda
- 85. Administrar uma banda
- 86. Ensinar um instrumento

Outros

- 87. Fazer artesanato
- 88. Fazer mudanças

Este projeto foi financiado com o apoio da Comissão Europeia. Esta publicação reflete apenas a visão do autor e a Comissão não pode ser responsabilizada pelo uso da informação aqui contida.

- 89. Gerir propriedades
- 90. Dar apoio na sala de aula
- 91. Cabeleireira