



SUMÁRIO

<i>Prefácio</i>	9
<i>Apresentação</i>	13
1. O jogo na cultura	15
2. O jogo na metodologia psicodramática	19
3. Técnicas dos iniciadores	25
4. Jogos de apresentação	29
5. Jogos de relaxamento e sensibilização	33
6. Jogos para favorecer a integração grupal	39
7. Jogos de confiança	45
8. Jogos para estimular a observação e a percepção	49
9. Jogos de papéis	53
10. Jogos para início de trabalho com grandes grupos	57
11. Jogos para encerramento	61
12. O jogo dramático e a resistência	65
13. O jogo no trabalho com psicóticos	81
14. Um exemplo de vivência com a utilização de jogos	85
15. Finalização	93
<i>Referências bibliográficas</i>	95



A mágica do bom aquecimento grupal

“Os psicoterapeutas têm muito mais poder do que pensam, mas não têm todo o poder com que sonham. De qualquer modo cabe-nos acreditar em sermos sempre úteis aos nossos pacientes.”

(WCA)

ANTES DE TUDO, agradeço à Regina Fournaut Monteiro o convite para ser padrinho deste belo livro. E, como ela me deixou à vontade para escrever além das intenções clássicas do prefaciador, ousou definir-me, neste lugar, como penso o psicodrama.

Para mim, só é psicodrama o trabalho realizado em grupos, pois ele é por excelência um paradigma nas tarefas terapêuticas, pedagógicas e organizacionais.

Seu método é processo existencial reconhecido, no qual o grupo sempre será o protagonista maior, dando a oportunidade de tratamento a todos os participantes ou a alguém em especial, quando se abre e acolhe, num movimento solidário de inclusão.

A espontaneidade e a criatividade morenianas são a própria liberdade bergsoniana, capaz de fazer surgir a expressão mais original de cada um, o sujeito em sua singularidade.

As narrativas da vida de cada qual, com as correspondentes dramatizações, permitem o entrecruzamento dos coincidentes coletivos envolvidos no processo, ato preparatório fundamental para o nascimento da catarse de integração.

Tenho dois vetores de condução do grupo: a direção centrada na espontaneidade, com atenção à sociometria, ensinada por Anna Maria Knobel; e a direção centrada no verdadeiro protagonista, em seu “projeto dramático comum”, ensinamento dado por Luís Falivene.

Não tenho admiração pelas atividades em que o protagonista é “arrancado” a fórceps. O que Betty Milan chamou de holocausto, eu denomino encenação de sangue, suor e lágrimas com os aplausos para o diretor.

Entre dirigir em campo tenso ou em campo relaxado, prefiro a segunda opção. É para isso que se utiliza o aquecimento (*warming up*), a forma de promover a integração do grupo e permitir o surgimento dos papéis psicodramáticos de modo coerente e sustentável para o desenrolar adequado do processo cênico.

Aprecio o “teatro dentro do teatro”, inspiração shakespeariana de J. L. Moreno, no qual as representações externas abrem a dimensão interior dos personagens. As reconstruções e as ressignificações são simplesmente táticas da coxia. A existência posta à prova é o verdadeiro desiderato terapêutico.

Harold Bloom escreveu: “Shakespeare tornou-se o grande mestre da sondagem do abismo existente entre o ser humano e seus ideais. Ele foi o *magister ludi* supremo”. Foi nessa esquina que Moreno se postou: o *discipulus ludi*, chamado charlatão porque deixou a mágica da invenção ser exercitada pelos próprios pacientes.

“Não me comprometo em vossa criação. Vossa história é o produto da convergência de fatores genéticos, sociais, familiares, psicológicos, políticos e econômicos.” (Assim imaginei uma fala de Moreno.)

O lúdico não pode faltar ao bom psicodrama. Ele nos permite garimpar os vínculos de cada cidadão presente, mulheres e homens, pois só com as histórias dos vínculos cada um se constituirá como pessoa.

O lúdico permite a entrada às dramatizações de maneira progressiva e delicada. Seus jogos compõem a cadeia de substituições intra e intersubjetivas, com a mobilização afetiva e emocional presentes em cada arco da curva da vida.

Por fim, a tarefa lúdica é o aquecimento expressivo para dar início a uma sessão psicodramática ou, até mesmo, para iniciar uma longa jornada grupal.

Não é de agora que Regina traz para o movimento psicodramático idêntica e inestimável contribuição. Ela já foi considerada a melhor ego-auxiliar dos bons tempos inaugurais. Depois, tornou-se diretora competente e respeitada, para despontar como liderança nas terapias de grandes grupos, o psicodrama público. Sempre com um viés político-cultural corajoso, desde o famoso Congresso de 1970, no MASP, firmou-se como uma grande e estimada profissional.

Sucesso com este livro, Reo. Você merece.

WILSON CASTELLO DE ALMEIDA
Psicoterapeuta com formação em psiquiatria,
psicodrama e psicanálise



APRESENTAÇÃO

MINHA INTENÇÃO AO escrever este livro foi oferecer um repertório de jogos a todos que trabalham principalmente com grupos nas mais diferentes áreas: terapêutica, educacional e organizacional. Os jogos são apresentados segundo uma relação de situações que frequentemente ocorrem em nossa rotina de trabalho.

Uma preocupação que tive como psicodramatista, ainda que tenha me respaldado na metodologia psicodramática, foi escrever de maneira a ser entendida por profissionais de outras formações. Embora seja psicóloga com formação clínica, busquei produzir um texto acessível aos profissionais de fora da área da saúde mental.

Meu desejo é que educadores ou profissionais que trabalham em empresas, na área de recursos humanos, por exemplo, possam também usufruir desse conteúdo.

Enfim... tive, como podem ver, boas intenções! Espero, então, que este livro sirva de estímulo para que criem novos jogos em suas práticas profissionais.

Agora, aqui vai minha última mensagem para introduzi-los à leitura: não levem a vida tão a sério; afinal, vocês não sairão dela vivos!

REGINA FOURNEAUT MONTEIRO

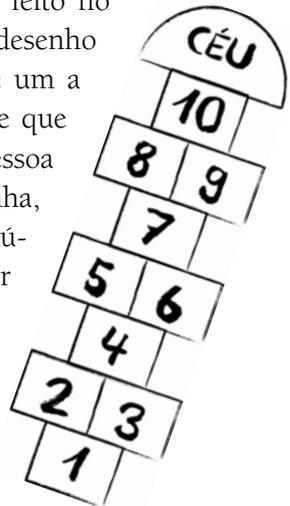


O jogo na cultura

Os jogos, na cultura brasileira, têm origem nos povos que formaram nossa civilização: os índios, os brancos e os negros, principalmente os portugueses e os africanos.

Os mais conhecidos e que têm lugar garantido entre as brincadeiras que fazem parte do nosso folclore são:

- » **Peteca.** Sua origem está na cultura indígena. Uma trouxinha feita de folhas com pedrinhas dentro era amarrada a uma espiga de milho, jogada para o alto e rebatida pelos jogadores.
- » **Amarelinha.** É um jogo de origem francesa que consiste em pular sobre um desenho feito no chão, geralmente riscado com giz. O desenho costuma ter dez casas, numeradas de um a dez, e um semicírculo na extremidade que representa o céu. Tirada a sorte, a pessoa que ganhou começa e joga uma pedrinha, procurando acertar dentro da casa número um. Em seguida, evitando pisar na casa que está com a pedrinha, segue o caminho pulando com um só pé nas casas isoladas e com os dois pés nas casas duplas. Não pode perder o equilíbrio, colocar a mão no



chão ou pisar fora dos limites das casas até chegar ao céu – aí, com os dois pés no chão. Se der tudo certo, joga, então, a pedrinha na casa dois e repete o processo. Ganha o jogo quem chegar primeiro ao céu tendo percorrido as dez casas.

- » **Cama de gato.** Joga-se com um barbante, que deve ser trançado entre os dedos das mãos e, assim, alterando-se sucessivamente o formato das figuras. Sua origem provavelmente é asiática.
- » **Cinco marias.** É de origem pré-histórica. Lança-se uma pedra para o alto e, antes que ela caia no chão, pega-se outra, outra e mais outra... As pedras que forem apanhadas devem ficar todas nas mãos. Na Antiguidade, os reis jogavam com pepitas de ouro ou com pedras preciosas.
- » **Ciranda.** É de origem portuguesa. No século XX, no Brasil (Rio de Janeiro), aconteciam bailes nos quais homens e mulheres formavam dois círculos, um dentro do outro, que giravam ao som da música: “Ciranda cirandinha/ Vamos todos cirandar/ Vamos dar a meia-volta/ Volta e meia vamos dar /O anel que tu me destes/ Era vidro e se quebrou/ O amor que tu me tinhas/ Era pouco e se acabou”.
- » **Cabo de guerra.** Sua origem é indígena. Consiste em dois times, de igual número de participantes, puxarem uma corda ou um cabo de madeira, segurando pelas extremidades, e tentarem, assim, mover o time contrário para além da linha demarcada no chão.
- » **Escravos de Jó.** Jogo de origem africana, talvez seja dos mais conhecidos. Os jogadores são dispostos ao redor de uma mesa, com um objeto na mão (uma pedra). Deverão combinar o ritmo ao som da música cantada enquanto passam a pedra ao jogador da direita e sempre obedecendo as “ordens” dadas pela letra da música! Quem errar é eliminado. A

letra é: “Escravos de Jó, jogavam caxangá. Tira, põe, deixa ficar. Guerreiros com guerreiros fazem zigue-zigue-zá!”

Quanto à conceituação de jogo, este é definido como um passatempo, um divertimento, uma atividade física ou mental que envolve regras para sua realização. Quem nos oferece uma excelente definição é Johan Huizinga, filósofo. Ele nos diz o seguinte:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. (1993, p. 33)

Os jogos sempre desempenharam um papel de extrema importância para a humanidade; são uma manifestação tão antiga quanto o próprio ser humano. Entretanto, com o tempo, o caráter competitivo dos jogos passou a ter lugar de destaque, em detrimento de seu aspecto lúdico.

Em épocas passadas, os brinquedos e jogos hoje tidos como atividades exclusivas às crianças eram compartilhados com os adultos. Um exemplo é o jogo de “cabra-cega”, tal como aparece retratado em quadros e tapeçarias do século XVI. Com o passar do tempo, observamos que as diferenças começam a surgir. Muitos dos jogos que antes eram comuns a todos (homens e mulheres, adultos e crianças) tornam-se cada vez mais específicos, dividindo-se entre jogos para meninos ou para meninas e tornando-se exclusivamente infantis.

O adulto abandona a prática dos jogos, o que nada mais é que uma construção puramente cultural consolidada hoje em