

# Metodologias de Jogos de Cartas

## Introdução geral

Os jogos de cartas são desenvolvidos para o projeto Desportivo Erasmus+ Desporto: Manter os Jovens Envolvidos no Desporto. É a ferramenta mais importante do kit. Estes jogos de cartas ajudam a saber mais sobre como implementar ações no clube desportivo para manter os jovens (12 a 19 anos) envolvidos no desporto e de prevenção do abandono.

As cartas estão relacionadas com os 14 fatores do abandono no desporto e são constituídas por ações concretas.

Os diferentes jogos de cartas podem apoiar os profissionais e voluntários que trabalham com crianças e jovens em atividades desportivas, e também clubes desportivos no sentido de melhorarem a sua política relativa aos jovens, apoiando na sua definição de plano de ação no clube desportivo.

**Neste documento, encontrará as metodologias de 3 jogos de cartas diferentes.**

## Resultados do jogo de cartas

- Maior diálogo com os jovens, treinadores/formadores, profissionais, membros da direção, voluntários, entre outros;
- De que é que os jovens gostam na política de juventude no clube desportivo? O que pensam dela? O que precisam para a melhorar?
- Maior conhecimento sobre o que pode ser feito para melhorar a satisfação dos jovens no clube desportivo;
- Conhecer os 14 fatores e as ações para prevenção do abandono nos jovens;
- Criar um plano de ação para o seu clube desportivo para prevenção do abandono no desporto;
- Partilha de informações;
- Inspiração mútua para as formas de melhorar a política de juventude no seu clube desportivo.



[Clique aqui para descarregar as](#)

## Cartas

No total, há 169 ações (e 169 cartas). Para cada fator, pode escolher entre uma variedade de cartas. Pode escolher as cartas e imprimi-las a cores, cortá-las e tê-las à mão para as utilizar.

## Há 3 jogos de cartas:

1. Escolha as suas cartas;
2. Encenação Manter os Jovens Envolvidos;
3. Pesca.

## Apresentação dos 14 fatores

Ligação aos 14 fatores: Antes de jogar os jogos de cartas, pode apresentar os 14 fatores, fazendo com que alguém os apresente, ou apresentando os 14 fatores ao público de uma forma diferente.



[Clique aqui para ir para a página de 14 fatores](#)



[Clique aqui para descarregar a descrição dos 14 fatores](#)

## Grupo-alvo

Pode jogar os jogos de cartas com diferentes tipos de pessoas: treinadores, formadores, membros da direção dos clubes desportivos, coordenadores desportivos de juventude que trabalham com jovens e os jovens, maiores de 11 anos.

## Organização de um grupo de discussão de 1,5 ou 2 horas

Os jogos de cartas devem começar com uma apresentação do tema. Pode apresentar o tema "Manter os Jovens Envolvidos":

- mostrando [o filme](#) no [website](#) de Manter os Jovens Interessados e pedindo uma reação do público;
- apresentando os factos e números mais recentes dos jovens e da sua participação na Atividade Física;
- entrevistando os próprios jovens.

**Apresentar os [14 fatores](#)! e distribuir [folhetos](#) sobre os 14 fatores!**

## JOGO DE CARTAS 1:

# ESCOLHA AS SUAS CARTAS



### PREPARE O JOGO

### JOGAR O JOGO

#### Estilo de organização da sala de reunião

Se possível, a melhor forma de organizar a sala será em forma de banquete. Dependendo do tamanho total do grupo, utilize mesas de 8 pessoas.



Os participantes podem sentar-se numa mesa para dialogar e para se ouvirem mutuamente.

#### Participantes



Oito pessoas por subgrupo, no total; utilize o número de mesas que tiver para criar muitos grupos diferentes.

#### Moderador

- É necessário: 1 moderador por cada 32 pessoas. Não há nenhuma quantidade máxima de participantes, dependendo este do tamanho da sala e do número total de mesas disponíveis;
- O moderador explica o jogo e mantém-se atento ao tempo. É também responsável pela gestão de tempo do jogo e anunciará quanto tempo resta.

#### Opcional

- Cada mesa tem um líder de discussão que está perfeitamente consciente do jogo;
- O líder da discussão ajuda a explicar a forma, a iniciar a discussão, tenta envolver todos os participantes no diálogo e estimula a troca de informações dentro do grupo.

#### Passo 1

Selecione 56 cartas (4 cartas por fator) por grupo e cloque-as na mesa. Cada mesa de 8 pessoas tem 56 cartas. Divida os participantes em grupos de 8 e cada grupo recebe 56 cartas.



3 minutos



[Clique aqui para descarregar as cartas](#)

#### Passo 2

Entregue as descrições dos 14 fatores (PDF).



[Clique aqui para descarregar a descrição dos 14 fatores](#)



#### Passo 1

Fiquem a conhecer-se. Apresente-se e deixe que os restantes membros do seu grupo façam o mesmo.

10 minutos

#### Passo 2

Cada participante escolhe as 3 cartas mais inspiradoras. As cartas escolhidas podem ser cartas para ficar a saber mais (sobre as experiências dos outros participantes), ou podem ser cartas em que a pessoa partilha uma história / experiência com o grupo.

5 a 10 minutos

#### Passo 3

Os participantes leem as cartas que escolheram uma a uma. Os participantes partilham conhecimentos e explicam o porquê dessa carta ter sido escolhida (experiências, questões, necessidades, conselhos?) À vez, partilham conhecimentos sobre as diferentes cartas escolhidas pelo grupo. Mantenha-se atento ao tempo. Reparta o tempo e utilize o mesmo tempo nas cartas que foram escolhidas.

30 minutos

#### Passo 4

Escolha as 3 cartas mais importantes de cada grupo.

5 a 10 minutos

#### Passo 5

Partilhe-as com todo o grupo. Uma pessoa no grupo e apresenta-as aos participantes.

10 a 15 minutos

#### Passo 6

Peça a cada participante para escrever as ações-chave que irão utilizar, para desenvolver um plano de ação para o seu clube desportivo (pode pedir a alguns participantes que falem).

5 minutos

### DIVERSIDADE NOS (SUB)GRUPOS

- 1 Se possível, pessoas de diferentes clubes desportivos.
- 2 Grupos de membros do mesmo clube. Neste tipo de organização, pode adicionar um **passo 7**:

**"Elaborar um plano de ação para o clube com as ações mais importantes."**

Também pode identificar quais os fatores/ações que fazem com que um clube seja ideal para os jovens (onde o clube está agora e qual seria o clube ideal).

- 3 Um pequeno grupo constituído por 6 a 8 jovens e 2 ou 3 treinadores ou formadores do mesmo clube desportivo.

#### Quanto mais diversidade houver no grupo, melhor!

Ex.: diferentes profissionais, diferentes idades-jovens com percursos de vida diferentes.

## JOGO DE CARTAS 2:

# ENCENAÇÃO Manter os Jovens Envolvidos

### PREPARE O JOGO

#### O jogo

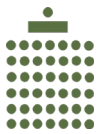
Um jogo de cartas para um grupo de participantes maior.

#### Finalidade

Ficar a conhecer os 14 fatores e as ações, compreender como é que as ações podem ser utilizadas para motivar um jovem.

#### Organização da sala de reunião

Anfiteatro




#### Tamanho do grupo

20 a 200 pessoas




#### Moderador

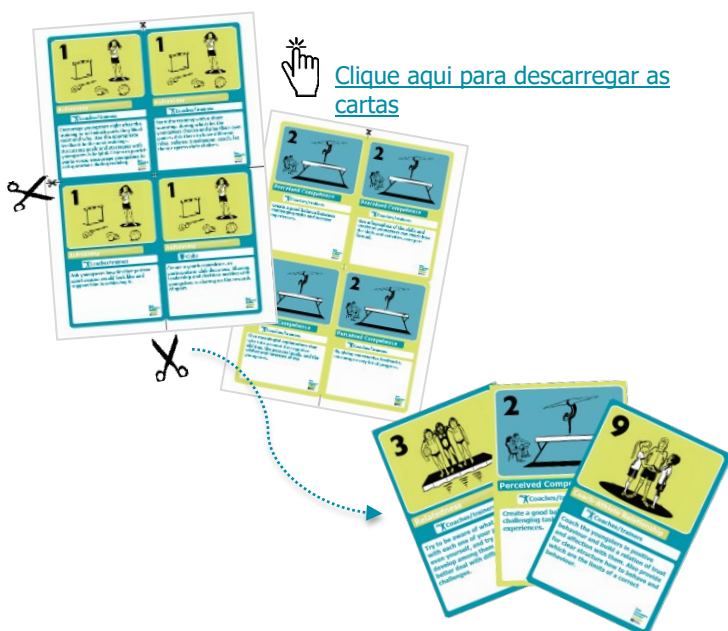
1 moderador

#### Preparação

- Selecione 5 jogadores (voluntários) antes de iniciar a reunião;
- Todos desempenham um papel diferente na peça;
- Dê-lhes algum tempo de antemão para preparar o seu papel;  15 minutos

#### Duração

-  15 minutos de preparação;
-  15 minutos de peça;
-  10 minutos de concessão de discussão.

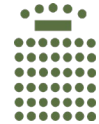


[Clique aqui para descarregar as cartas](#)

### JOGUE O JOGO

#### Início

Cinco jogadores são colocados perante os participantes e desempenham os seus papéis.



O resto dos participantes observa o jogo.

#### Papéis

- Papel 1: o Jovem** que já não tem motivação para a prática desportiva (pense nas razões que o levam a deixar de estar motivado (14 fatores). Este papel também pode ser desempenhado por um adulto;
- Papel 2: o Treinador do clube** que tenta descobrir por que é que este jovem não está motivado. Utilize os fatores 1 a 4 para saber se estes são os motivos para o jovem. Utilize os fatores e as cartas de ação para dar sugestões;
- Papel 3: o Coordenador do clube** que tenta saber por que é que este jovem já não está motivado. Utilize os fatores 5 a 9 para saber se estes são os motivos para o jovem. Utilize os fatores e as cartas de ação para dar sugestões;
- Papel 4: o Formador do clube** que tenta descobrir por que é que este jovem já não está motivado. Utilize os fatores 10 a 14 para saber se estes são os motivos para o jovem. Utilize os fatores e as cartas de ação para dar sugestões;
- Papel 5: o Pai/Mãe** que está preocupado com o seu filho ou filha. O pai/mãe dá sugestões adicionais sobre o comportamento do jovem.

Jogue este jogo durante 15 minutos.

 15 minutos

#### Após o jogo (opinião)

Pergunte a opinião do jovem (a pessoa que desempenhou este papel):


- O que funcionou?
- O que não funcionou?



Pergunte a opinião dos participantes:

- O que funcionou bem?
- O que não funcionou assim tão bem segundo eles?



 10 minutos

## JOGO DE CARTAS 3:

# PESCA



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

### PREPARE O JOGO

### JOGUE O JOGO

Baseado em:



<https://www.bicyclecards.com/how-to-play/go-fish/>

Este jogo de cartas é um jogo popular para as crianças em alguns países europeus, como a Holanda, a Bélgica e Portugal.

#### O jogo

Um jogo de cartas para 2 a 5 jogadores que tentam reunir quatro cartas iguais pedindo cartas específicas ao adversário.

#### Finalidade

Introdução ou ficar com uma ideia sobre os 14 fatores e as ações.

#### Tamanho do subgrupo

2 - 5 pessoas

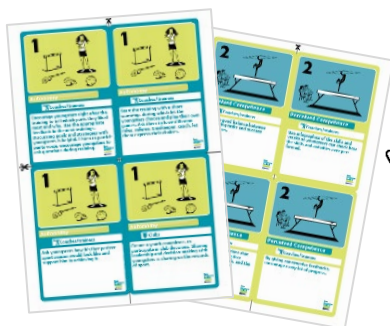
#### Organização da sala de reunião

Mesas pequenas (máx. de 5 pessoas por mesa)



#### Preparação

- Selecione 56 cartas (4 cartas por fator);
- Imprima as 4 ações selecionadas por fator;



[Clique aqui para descarregar as cartas](#)

- Atribua-lhes um número (fator e número de série). Por exemplo: 1-1, 1-2, 1-3, 1-4, 2-1, 2-2 etc até 14-4;
- Cada jogador tem de saber quais os fatores que estão a ser utilizados no jogo;
- Coloque a lista com os nomes dos fatores na mesa ou dê uma a cada jogador;



[Clique aqui para descarregar a descrição dos 14 fatores](#)



Tente fazer com que haja diálogo sobre as cartas enquanto jogam. O vencedor é o jogador com o maior número de conjuntos de quatro cartas iguais.

#### Passo 1 — A Distribuição das Cartas

Um jogador dá uma carta voltada para cima a cada um dos jogadores. O jogador com a carta mais baixa (número) fica encarregue de começar a dar. Quem inicia a ronda a dar, fica encarregue de baralhar as cartas, e o jogador à direita corta-as;

Quem está a distribuir as cartas completa o corte e dá as cartas no sentido dos ponteiros do relógio, uma de cada vez, com a face voltada para baixo, começando pelo jogador que está à sua\* esquerda;

\* Nota devido à legibilidade: onde está escrito "ele ou seu" também pode, como é óbvio, ler "ela ou sua".

Se estiverem a jogar duas ou mais pessoas, cada jogador receberá sete cartas. Se estiverem a jogar 4 ou 5 pessoas, cada uma receberá cinco cartas. O baralho restante é colocado de face para baixo sobre a mesa para formar um monte.

#### Passo 2 — O Jogo

O jogador à esquerda de quem está a dar olha diretamente para qualquer adversário e diz, por exemplo: **"Dá-me um fator Autonomia: ação ... .."**, abordando habitualmente o adversário pelo nome e especificando a carta que quer, da 14 à 1;

O jogador que está a "pescar" deve ter pelo menos uma carta igual à que pediu na sua mão. O jogador que é abordado deve entregar todas as cartas pedidas. Se não tiver nenhuma, ele dirá: **"Vai à pesca!"**

e o jogador que estava à pesca retira a carta de cima do monte e coloca-a na sua mão;

Se um jogador conseguir uma ou mais cartas das que pediu, ele terá o direito de pedir a mesma a outro jogador. Ele pode pedir a mesma carta ou uma diferente. Desde que consiga obter as cartas (pescando a correta), a sua vez continua. Quando um jogador faz uma combinação, deve revelar a carta para que a combinação seja verificada. Quando um jogador obtém a quarta carta de um grupo, ele mostra todas as quatro cartas, coloca-as sobre a mesa (voltadas para cima, à sua frente) e joga novamente;

Se o jogador for à pesca sem "fazer uma combinação" (não receber a carta que pediu), a vez passará para a sua esquerda;

O jogo termina quando todas as 14 combinações forem alcançadas. O vencedor é o jogador com mais combinações. Durante o jogo, se um jogador ficar sem cartas, ele poderá (quando for a sua vez de jogar), retirar do monte e pedir as cartas que lhe saíram. Se não houver mais cartas no monte, ficará fora do jogo.