

**Resumo:** Uma actividade onde os participantes passam as cartas uns aos outros de uma forma cruzada. Ganha a primeira equipa que conseguir passar a totalidade das cartas.

**Objectivo:** Reforçar o trabalho em equipa; aproveitar o espírito da competitividade para dar “energia” a encontros e reuniões.

**Quando usar:** Antes ou durante uma reunião. Pode ser usado como quebra-gelo na fase inicial do encontro ou para dar “energia” a meio de uma longa discussão.

**Idades:** A partir dos 12 anos

**Dimensão do grupo:** 8-20 pessoas

**Duração da actividade:** 15-20 minutos

**Local:** Sala espaçosa ou Ar Livre

**Dificuldade:** ★☆☆☆☆

**Tags:** Cooperação; Team-building; Quebra-Gelo; Jogos

### Material necessário:

- 8-20 cadeiras (1 para cada participante)
- 2 baralhos de cartas (ou em alternativa 1 baralho dividido ao meio)
- Prémio para a equipa mais rápida a terminar a tarefa (opcional).

## Preparação

1. Divide o grupo em 2 equipas.
2. Organiza as duas equipas de forma a que fiquem em duas filas paralelas, frente a frente (voltados para o centro).
3. Coloca o baralho de cartas no chão, junto à ponta mais à direita de cada fila.
4. Fornece as instruções e dá 5 minutos para que cada equipa possa criar uma estratégia para defender o desafio.

## Regras

1. Para iniciar o jogo, o participante mais próximo do baralho, apanha uma carta do chão com a sua mão esquerda.
2. De seguida, usa a sua mão esquerda para passar a carta à mão direita do seu colega de equipa.
3. O segundo participante recebe a carta na sua mão direita, passa a carta para sua mão esquerda e por sua vez entrega a carta na mão direita do próximo colega de equipa.
4. O Jogo continua até que o último participante colocar a carta (com sua mão esquerda) numa pilha, localizada na outra extremidade.
5. Ninguém pode ter mais do que uma carta a cada momento na mão.
6. A primeira equipa a transferir todas as cartas de um lado ao outro, ganha.
7. Logo que o primeiro participante apanhar e passar a primeira carta, não tem que esperar que carta viaje durante toda a linha para apanhar a segunda carta.

## Perguntas de acompanhamento (opcional)

1. (Caso aconteça) Como é que se sentiram quando um colega deixou cair uma carta?
2. Quais as estratégias que funcionaram melhor?
3. Quando é que temos que estar mais em “sintonia” uns com os outros?

## Dicas

- Usa esta oportunidade para misturar as equipas. Cria as equipas com elementos que normalmente não trabalham juntos.
- Tanto quanto for possível, mantém as duas equipas alinhadas frente a frente para que todos os elementos se possam ver. Isto irá fazer aumentar a competitividade e também aumenta as distrações!
- Pode escrever as regras do jogo num quadro.

## Variações

- Para tornar o jogo mais difícil, pode-se vender os participantes (ou apenas alguns, por exemplo, o primeiro e o último).
- Podem ser usados outros objectos em vez de cartas: moedas, clips, palhinhas...
- É também possível dificultar a tarefa, usando blocos de notas (post-its) e exigindo que cada bloco seja reconstruído no final.