

Exemplo de Categorização de Jogos Teatrais

Categoria	Título	Descrição	Variação
Acolhimento/Recepção: É a parte do encontro em que recebemos es alunes e organizamos o espaço para a aula acontecer. Algumas vezes, tocamos músicas que es alunes sinalizaram gostar ou querer ouvir, em instrumentos musicais pertencentes ao Programa Cultura na Prisão. Outras vezes, abraçamos e conversamos sobre as experiências que querem contar ou sobre a aula prestes a acontecer. Também é possível realizar jogos ao reuni-les.	Eu me lembro que...	Esse jogo pode ser realizado em círculo, com todes se olhando, ou com es integrantes espalhades pelo espaço de aula/ensaio. Com o auxílio de um objeto arremessável e que não possa causar nenhum machucado, como uma bolinha de meia, as pessoas presentes compartilham suas lembranças do(s) encontro(s) anterior(es) ou da semana, para o caso de haverem novas pessoas se reunindo à turma principal ou esteja se iniciando um novo grupo. Ao receber esse objeto, a pessoa diz “eu me lembro que [fala o que lembra]...”. Depois, ela escolhe ume outre participante e diz “...O que você lembra, [chama pelo nome da pessoa escolhida]?” e lança a bolinha para ela. Quem recebe deve dizer o que lembra e escolher outra pessoa. O jogo segue assim até que todes tenham lembrado de pelo menos de uma coisa.	Pode ser jogado com as memórias se acumulando. Ou seja, a primeira pessoa fala o que lembra, a segunda pessoa repete o que a primeira pessoa lembrou e rememora outra coisa ou detalhe sobre o(s) encontro(s) anterior(es). O jogo continua sempre com a próxima pessoa repetindo o que as anteriores disseram e dizendo o que se lembra, até que todes tenham lembrado de pelo menos uma coisa.
Afirmção de identidade: Nesse momento, trabalhamos jogos solo que visem autoconhecimento e jogos que trabalhem com seus nomes e informações que julgam relevantes sobre si.	Obrigada, Fulane.	Em roda e com a ajuda de algum objeto que pode ser arremçado sem machucar, o grupo se apresenta. Primeiro, quem está com o objeto, diz o seu nome e passa o objeto no sentido horário para outra pessoa ao seu lado, que diz seu nome e repassa o objeto no mesmo sentido. Após a apresentação de todes ao menos duas vezes, é hora do grupo lançar o objeto para uma pessoa mais distante. Ao lançar, quem está com o objeto precisa conectar seu olhar com a pessoa para qual se quer lançar o objeto. Em seguida, deve-se dizer o nome dessa pessoa e quem recebe deve responder com “obrigada, fulane”, substituindo a palavra “fulane” pelo nome da pessoa que a lançou o objeto. Por exemplo: se Claudia lança o objeto para Márcia, Claudia deve dizer “Márcia.” e Márcia vai receber o objeto respondendo “obrigada, Claudia!”.	Esse jogo pode ser jogado de diversas formas: usando nomes de personagens que o grupo irá interpretar ou das personas cabaretas, nomes de palhaço e etc. Pode-se dizer também o próprio nome ao lançar, ao invés de usar o nome da pessoa que vai receber. Uma outra alternativa para a realização desse jogo, é propor que es participantes andem pelo espaço de ensaio/aula e lancem o(s) objeto(s) enquanto o grupo se movimentam, se cruza e entrelaça.

Exemplo de Categorização de Jogos Teatrais

Confiança: É a ocasião para trabalharmos jogos de fechar o olho ou de percepção, focando em um dos cinco sentidos. Explorar também jogos de contar histórias para o grupo interagir e rir junto. No caso de fechar os olhos, em espaços de socioeducação, pode haver mais dificuldade em conseguir com que todes realizem essa tarefa. Os jovens podem se sentir observados ou indefesos. Para resolver esse desafio, é importante conhecer o nível de disponibilidade da turma e começar com exercícios mais leves ou que mais pessoas fechem os olhos juntas. Durante essas dinâmicas, deve-se salientar que e(s) proponente(s) do jogo estará(ão) de olhos abertos e cuidando da turma para que ninguém se machuque. A confiança muitas vezes precisará ser conquistada aos poucos.	Hipnotismo colombiano / Hipnose	Os jogadores são divididos em duplas. Uma pessoa da dupla estende a palma de sua mão para frente, deixando-a aberta e no campo de visão da outra pessoa da dupla. Quem olha para a palma da mão, tem que seguir somente a palma e quem estende a mão deve guiar quem a segue, movimentando-a pelo espaço como se estivesse hipnotizando a pessoa guiada. Ao ouvirem um comando de quem propõe o jogo, as duplas trocam de função e quem guia passa a ser guiado e vice-versa.	Nesta variação, mais pessoas são adicionadas à dupla, formando trios, quartetos e etc. Na variante do trio, por exemplo, uma pessoa guia usando suas duas mãos e cada uma das duas outras pessoas do grupo seguem a palma da mão que olham. No quarteto, agora, uma das pessoas que está sendo guiada também deve guiar usando sua mão, mas sem perder o contato com a mão que orienta sua movimentação e assim por diante. Ao ouvirem um comando de quem propôs o jogo, os grupos trocam de função e quem guia passa a ser guiado até que todes es jogadores guiem.
Coesão grupal: Na etapa em questão, buscamos trabalhar os jogos de ritmo, de coordenação, de percepção espacial e coletiva.	O círculo de nós.	As pessoas se reúnem em roda e dão as mãos. Depois, se afastam até estarem tocando entre si somente a ponta dos dedos. Após uma pausa assim, voltam a se afastar o máximo possível. A seguir, é proposto que es participantes tentem remontar a roda e, assim que o círculo é formado, ume jogadore começa a andar, puxando outres (sem violência e lentamente) e passando por cima ou por baixo de seus companheiros, de maneira a fazer um nó com os corpos. Outres integrantes repetem esse processo, aumentando o número de nós até que esteja difícil se mexer. Em silêncio, o grupo deve desfazer os nós e voltar para a posição original de círculo.	O jogo pode ser feito também com os olhos fechados; em linha ao invés de círculo; ou com es participantes se juntando em um bloco de pessoas, dando as mãos para outras duas pessoas e tentando formar um círculo sem soltar as mãos.

Exemplo de Categorização de Jogos Teatrais

Criação de ações: Aqui, trabalhamos jogos de Teatro-imagem, também jogos de improviso e técnicas do teatro-jornal e improvisação, em prol de encontrar ações maiêuticas.	Empurrar um ao outro / Peso e Contrapeso / Ação e Reação.	O grupo se divide em duplas com pessoas de mais ou menos o mesmo tamanho, peso e força. Essas duplas devem imaginar uma linha entre elas e apoiar partes iguais de seus corpos umas nas outras, por exemplo: ombro com ombro, costas com costas, bunda com bunda, pé com pé, mão com mão e assim por diante. Com as partes apoiadas, ambas as pessoas começam a fazer força para se sustentarem juntas, regulando o peso com a dupla. Se alguém está fazendo menos força, a outra pessoa deve tentar imitar a intensidade, afim de buscarem um equilíbrio. Não é um jogo de competição de força e sim de auxílio mútuo. As pessoas não devem ultrapassar a linha imaginada anteriormente.	Para o ambiente da socioeducação, pode-se sugerir que cada dupla experimente de cada vez, com o restante da turma observando. Assim, fica mais fácil focar a atenção para quem realiza o exercício, em prol de que ninguém se machuque e de que nenhum conflito aconteça.
Fóruns: Esses são os momentos de debates coletivos e conversas difíceis, mas também o de levantamento de cenas que trabalhem discussões sobre os assuntos que percebemos alguma necessidade de abordagem. Geralmente esses assuntos surgem durante os momentos anteriores e podem aparecer de maneira verbalizada ou física, durante a etapa de Criação de Ações, por exemplo.	Extra! Extra!	Esse exercício pode trabalhar conceitos do Teatro Fórum, Teatro Imagem e Teatro Jornal. Quem participa se divide em grupos e quem aplica entrega (ou lê para o grupo de modo que nenhum outro escute, caso ninguém daquele coletivo saiba ler) uma manchete de jornal, de revista ou de um canal de notícias, escolhida previamente, para cada grupo. A manchete deve denunciar alguma opressão - exposta de maneira mais velada ou não, variando de acordo com o grupo ou ambiente em que jogo for aplicado. O grupo deve criar um improviso cênico a partir da notícia recebida. Antes de iniciar cada improviso, uma pessoa do grupo deve falar em alto e bom som “Extra! Extra!” e ler a manchete recebida como se apresentasse um noticiário.	Os improvisos podem ser feitos com imagens estáticas; ou com movimentação livre, também com falas ou sem. Além disso, os improvisos podem ser revisitados e retrabalhados com novos estímulos (como adicionar ou retirar movimentação, fala, ou mudar a velocidade, intensidade, peso e etc em que as ações foram realizadas) em encontros posteriores ou no mesmo encontro. Pode ser proposto também, que a manchete não seja lida ou que seja lida somente no final da cena improvisada. Existe uma outra variante em que após a encenação, a mesma pessoa que leu a manchete deve perguntar para o público: “O que vocês fariam no meu lugar?”. Nessa versão, a pessoa que lê também “representa” a pessoa oprimida na cena.

Exemplo de Categorização de Jogos Teatrais

Finalização: No final dos encontros, buscamos trabalhar com dinâmicas de desaquecimento ou relaxamento, comer juntos, tirar dúvidas, realizar acolhimento(s), saber quais impactos o encontro atual gerou nos participantes e suas expectativas pros próximos encontros.	Ai se eu pudesse...	É um jogo que trabalha a imaginação e também acaba sendo uma forma lúdica de ter feedback do encontro atual, ou de saber como a turma está se sentindo sem que se pergunte “e ai, o que vocês acharam?” ou “o que estão sentindo?” (não que seja um problema fazer essas perguntas, mas nem sempre as pessoas sabem/conseguem/querem expressar literalmente o que estão pensando). Ele acontece em roda. Quem aplica deve dizer “ai se eu pudesse [ser/fazer/ter] alguma coisa, [seria/faria/teria]...” e completar a frase com o que faria ou seria. Dessas formas: “Se eu pudesse ser uma comida, eu seria um pudim folheado à ouro”; “Se eu pudesse fazer algo agora, eu faria uma visita à marte.”; Ou “se eu pudesse ter alguma coisa agora, eu teria uma câmera nos olhos, para registrar esse momento.”; Etc. Quanto mais criativas e surreais forem as ideias, melhor.	O exercício pode ser modificado para se referir ao encontro e não a algum indivíduo. Como na frase: “Se esse encontro fosse algo, ele seria uma geléia real!”
--	-----------------------------------	--	--