



## COMBATE

A dinâmica do combate tem como objetivo trabalhar a inteligência emocional, liderança, trabalho em equipe, preparação para o trabalho, entre outras adaptações possíveis.

Para a realização desta atividade, é necessário um grupo de, no mínimo, 12 pessoas e um texto para ser trabalhado (pode ser um livro, um manual de normas da empresa, etc.). A equipe de treinadores deve ser composta por, pelo menos, 5 pessoas)

Material necessário:

- Folha de flip chart
- Folha de papel sulfite
- 02 Cavaletes para flip chart
- Cadeiras correspondentes ao número de participantes
- 01 mesa
- 01 balde grande com água
- Toalhas correspondente ao número de participantes
- 01 caneca
- Texto ou livro correspondente ao número de participantes
- Giz de cera e pincel atômico (várias cores)
- Sinalizado de resposta certa ou errada (usamos um pincel atômico verde para respostas corretas e um pincel vermelho para respostas erradas)
- Fita crepe
- Caneta esferográfica

A dinâmica é realizada em três fases:

- **Instrução;**
- **Preparação;**
- **Combate.**



## INSTRUÇÃO

O Instrutor procede da seguinte maneira:

- Pede para os participantes colocarem todos os materiais em baixo da cadeira;
- Divide o grupo em equipes (se o treinamento tiver 12 pessoas, serão dois grupos de 6 participantes cada). O ideal é que as equipes tenham no mínimo 8 pessoas e no máximo de 12. O número de equipes deve ser par.
- Explica as regras e as atividades que devem ser feitas:

- **Regras**

1. O combate será feito baseado em perguntas e respostas;
2. Todos os materiais, a partir de agora, serão considerados armas de guerra;
3. Todos os horários, atividades, processos e regras deverão ser cumpridos a risca;
4. Erros serão punidos;
5. Agilidade, comprometimento, trabalho em equipe, atitude e qualidade valem pontos;
6. Os materiais para a realização das tarefas serão distribuído em uma mesa colocada lá fora da sala. Para poder pegar os materiais as equipes deverão estar completas. A equipe que pegar o material primeiro ganha pontos. A equipe que pegar por último perde pontos;
7. O tempo para realização das tarefas é de 45 minutos, a contar do momento em que a primeira pessoa sair da sala;

- **Atividades** (executada na parte externa do salão):

1. Cada equipe deverá eleger um líder;
2. Elaborar 5 questões sobre o texto que será distribuído. Estas perguntas devem ser escritas e numeradas em uma folha de flip chart;
3. Colocar em uma folha de papel sulfite as 5 respostas das questões elaboradas, o nome da equipe e do líder. As respostas devem numeradas conforme as perguntas;
4. Desenhar em uma folha de flip chart um brasão ou logomarca que represente a equipe. Além da figura, deve contar também o nome da equipe;
5. Criar um grito de guerra;
6. Antes do Instrutor abrir o salão para a entrada das equipes, os líderes deverão estar posicionados, com suas respectivas equipes em fila indiana, em frente à porta do salão e cantando o grito de guerra com bastante energia;
7. Ao entrar na sala, os líderes deverão entregar a folha de respostas e os materiais usado (giz de cera e pincel atômico) para o juiz. Seguir com agilidade para a “área de instruções”;



## PREPARAÇÃO

Em quanto as equipes fazem as atividades o Instrutor e sua equipe arrumam o salão e definem qual será o papel de cada um durante a dinâmica.

Os papéis essenciais são:

- **Comandante** – fará a mediação do combate, cobrará que as regras sejam cumpridas, validará os processos e respostas durante o combate;
- **Juiz** – receberá a folha de resposta e materiais usados na atividade. Será responsável por conferir se as respostas dadas estão de acordo com as que estão escritas na folha de sulfite. Levantará discretamente o sinalizador de resposta certa ou errada para o Comandante validar, ou não, a resposta que estará sendo dada;
- **Carrasco** – jogará água na cabeça dos participantes;
- **Roupeiro** – entregará uma toalha para cada participante que levar água na cabeça;
- **Soldado** – auxiliará o Comandante para que os processos sejam cumpridos por todos.

## COMBATE

- Ao completar os 45 minutos a porta do salão será aberta;
- Entrará uma equipe de cada vez e seguirão para a “área de instrução”. Caso os líderes esqueçam de deixar a folha de resposta e materiais para o Juiz, não os cobrem sobre isso neste momento;
- Após perfilar todas as equipes na “área de instrução” das seguintes instruções:
- Todos devem se manter em silêncio e sem risadas ou lamentações. Os enunciados, regras e instruções dados anteriormente continuam valendo;
- Erros e descumprimento de regras serão punidos:
  - Caso um participante erre ou descumpra uma regra levará um copo de água na cabeça;
  - Se for o líder que errar ou descumprir uma regra ou atividade ele e toda a equipe tomarão uma caneca de água cada um;
  - Quem conversar, resmungar ou dar risada, levará uma caneca de água na cabeça;
- Passada as instruções acima, o Comandante pergunta ao juiz se ele pode sortear as equipes que se enfrentarão durante o combate. O juiz terá duas opções de resposta:
  - Se todos os líderes entregarem as folhas de respostas e materiais usados durante a atividade (giz de cera e pincel atômico) para ele, a resposta será Sim.
  - Caso algum líder tenha esquecido de entregar a folha de resposta e os materiais, a resposta é Não.

- Neste caso o Comandante dá o sermão pertinente e pede para o líder e toda equipe se dirigirem ao balde para levar uma caneca de água cada um. Este processo será feito com todos os líderes que não cumprirem a tarefa a risca.
- Depois de recolher as folhas de respostas e materiais, o Comandante pergunta ao Soldado se ele pode continuar a explicação da dinâmica. O Soldado terá duas opções de respostas:
  - Caso nenhum participante tenha esquecido alguma arma de guerra na sala, a resposta será Sim;
  - Caso algum participante tenha esquecido alguma arma de guerra ao sair da sala a resposta será Não;
    - Neste caso o Comandante pegará a arma de guerra que foi esquecida e pedirá para o dono se apresentar. O dono receberá a arma de volta, mas levará uma caneca de água na cabeça. Se o participante que esquecer a arma de guerra for o líder da equipe, ele e toda equipe seguirão para o balde d'água. Este processo se repetirá até que todas as armas de guerras esquecidas na sala sejam devolvidas para os seus respectivos donos; O Soldado avisará o Comandante quanto não houver mais armas de guerras para serem entregues.
- O Comandante sorteará as equipes se enfrentarão no combate (caso tenha mais que duas equipes) e as posicionarão na “área de combate”;
- Já com as equipes acomodadas, o Comandante explicará as regras e processos:
  - As equipes serão atacadas com as próprias perguntas que foram elaboradas. As respostas deverão ser iguais as que estão escritas na folha de papel sulfite que foi entregue ao Juiz. Respostas diferentes do que está escrito lá, serão consideradas erradas;
  - Todos deverão se sentar com as costas afastadas do encosto da cadeira (um palmo) e com uma mão em cada joelho;
  - Quando o Comandante gritar “equipe ataque”, todos os integrantes da equipe que estão atacando deverão se levantar, esmurrar o ar para cima e gritar “Hai”, de forma uniforme. Quem não se levantar ou esmurrar o ar para cima ou gritar “Hai” vai para o balde de água.
  - O integrante do grupo que for escolhido para fazer a pergunta deverá ficar em pé, esmurrar o ar e gritar “Hai”. Depois deve ler a pergunta em voz alta, a começar pelo número da questão. Em seguida escolher o integrante da equipe que está sendo atacada. Caso ele não siga qualquer uma das instruções ele vai para o balde de água. Neste caso o comandante escolhe outro integrante para fazer a pergunta. O processo deverá ser seguido a risca novamente.
  - O Atacante fez a pergunta seguindo todas as regras. O Defensor escolhido ficará de pé e gritará “Hai”. Dará a resposta conforme está escrito na folha de resposta que está com o Juiz. Ao final deverá falar a palavra “Terminei”. Se o Defensor não cumprir todas as regras ele vai para o balde de água.
  - Ao ouvir, do Defensor, a palavra “Terminei” o Atacante deverá dizer “Aceito” ou “Não aceito”. Se o Atacante disser “Aceito” e a resposta data estiver correta, ele e o Defensor sentam-se novamente. Se o Atacante disser “Não aceito”, mas a resposta estiver correta, o Defensor se volta a se sentar



e o Atacante vai para o balde d'água. Se o Atacante disser "Não aceito" e a resposta realmente estiver errada, o Defensor vai para a água e o Atacante volta a se sentar. Caso o Atacante disser "Aceito", mas a resposta dada pelo Defensor estiver errada, os dois irão para o balde de água.

- Na hipótese do Defensor não saber a resposta, ele deverá ficar olhando para baixo. A partir deste momento o Comandante contará até 5 segundo (ele fará isso erguendo a mão e contando os 5 segundos com os dedos). Neste tempo, qualquer membro da equipe de Defesa poderá ficar em pé (sem esmurrar o ar e gritar "Hai") e dirá a palavra "Complemento". O Comandante concederá a palavra ao Defensor voluntário que deverá dar a resposta e encerrar com a palavra "Terminei". O Atacante poderá dizer "Aceito" ou "Não aceito" Se o processo todo correr sem erros, apenas o Defensor que não sabia a resposta vai levar uma caneca de água na cabeça.
- Caso o Atacante disser que aceita ou não aceita a resposta do Defensor antes dele falar a palavra terminei, o Atacante vai para o balde de água.
- Enquanto o combate entre as equipes estiver acontecendo, o Soldado fiscaliza se os integrantes das demais equipes estão sentados na postura correta, se está acontecendo conversas paralelas, etc. Sempre encaminhando para a água quem não estiver cumprindo as regras.
- O Juiz fica em contato direto com o Comandante através dos sinais previamente acordados. É o Juiz que vai sinalizar se a resposta está sendo dada está igual ao que esta escrita no sulfite;
- Dependendo do número de participantes, tempo e conteúdo do debriefing o Comandante faz com que todos os integrantes da Equipe de Ataque tenha a oportunidade de fazer uma pergunta aos Defensores. Após esta rodada o Comandante anuncia que a Equipe que estava atacando passa a defender e a equipe que estava defendendo passa a atacar. Este processo se repete até que todas as equipes participem do combate.
- Após todas as equipes passarem pelo combate, o Comandante declara o combate encerrado e parte para o debriefing.

Materiais que deverão ser entregues para cada grupo:

- 02 folhas de flip chart
- Giz de cera para desenharem o brasão ou logomarca
- Pincel atômico para escreverem as perguntas
- Caneta esferográfica para escreverem as respostas
- 1 folha de papel sulfite para escreverem as respostas