

TÉCNICA DE FACILITAÇÃO	A história em torno do círculo
PROPÓSITO / FOCO CENTRAL	#visão #ideação #geração de ideias #construção de equipas
FASE	#diversão #apresentação #quebra-gelo #energizer
COMPETÊNCIAS / CONTEÚDO	#narração de histórias #jogo de improvisação #criatividade #comunicação
TEMPO	Até 30 minutos; até 60 minutos; entre 60 e 120 minutos
TAMANHO DO GRUPO	1-5 / 6-15 pessoas
NÍVEL DE FACILITAÇÃO	Iniciante
ZONA DE CONFORTO	Segura

Introdução

O principal objetivo é se divertir, conhecer uns aos outros, criar uma visão para a equipa, exercitar a imaginação, apreciar a diversidade de pensamentos e estilos.

precisa sentar-se em torno de uma mesa ou em círculo, para que todos possam ver e ouvir uns aos outros. Possivelmente ter uma pessoa para gravar (no papel ou com dispositivo de gravação) - isso é opcional; considere se isso pode inibir as pessoas, e se o arquivamento da história seria útil.

O organizador pode decidir se a história será sobre um determinado tema e, em caso afirmativo, identificá-lo. (por exemplo, "Como será a nossa organização daqui a 5 anos, e como lá chegaremos"; "No dia em que tudo correu mal com o nosso grande evento"). A história pode ser sobre um verdadeiro desafio que a equipa enfrenta e como lidar com ele, com fantasia ok ou mesmo encorajada ou necessária.

Ferramentas necessárias (o que irá necessitar)

- Dispositivo de gravação a ser acordado antes da atividade

Passos



1. O organizador pode começar a história, por exemplo, "Era uma vez, numa terra distante, 5 pessoas se reuniram para resolver todos os problemas do mundo". Tudo parecia fácil, até que um dia uma das pessoas viu no horizonte ... "
2. Ao redor do círculo, cada pessoa dá uma volta adicionando uma 'peça' à história. O organizador pode definir um limite de tempo para cada pessoa, como um minuto, ou sugerir que cada contribuição seja um parágrafo ou duas frases. Sugira que algumas das partes terminem com uma frase incompleta ou um cabide como "e depois". " ou "Felizmente para ela". A história pode chegar a uma conclusão com a última pessoa do círculo, ou pode dar a volta duas ou várias vezes, ou por um limite de tempo.
3. No final da atividade, pode inquirir e discutir o processo. Discuta se a história tem ideias ou lições relevantes para as atividades regulares do grupo.

Truques e Dicas

- Ao escolher a ordem de jogo, peça a cada pessoa que escolha o próximo participante ou peça ao facilitador que escolha a próxima pessoa. Certifique-se de que ninguém vai mais do que uma vez.
- Escolha uma [ferramenta de quadro online](#) que lhe permita utilizar uma écran grande com zoom e adicionar cada linha da história como um post-it.
- Alternativamente, use um Google Doc compartilhado para gravar a história. Em ambos os casos, pode querer ter um tomador de notas designado para que os participantes possam se concentrar em encontrar respostas divertidas para a linha anterior.
- Ao facilitar a discussão em grupo, recomendamos que os participantes usem meios não verbais para indicar que gostariam de falar. pode usar ferramentas como as ferramentas de feedback não-verbal do Zoom, um emoji de reação, ou simplesmente fazer com que as pessoas levantem as mãos. O facilitador pode então convidar essa pessoa para falar.

Fonte

http://www.teampedia.net/wiki/index.php?title=Story_Around_the_Circle



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

FAVILLE: 2019-1-SK01-KA204-060711

Declaração de exoneração de responsabilidade: Os pontos de vista e opiniões expressos nesta publicação são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não reflectem necessariamente os pontos de vista da Comissão Europeia. Desenvolvido pela parceria FAVILLE. Todos os métodos e ferramentas © seus respectivos proprietários.