

# GUIA CRESCER COM

# DIREITOS

## ANEXOS DIGITAIS

Materiais Pedagógicos das Sessões



Projecto Rua  
"EM FAMÍLIA PARA CRESCER"

# ANEXOS DIGITAIS

## Materiais Pedagógicos das Sessões

# ÍNDICE

### SESSÃO 01

Quebra-gelo: Tal como eu

### SESSÃO 02

Quebra-gelo: Quem é o teu amigo  
Cartões com situações para debate  
Cartões para role-play  
Autocolantes com as regras de ouro do respeito

### SESSÃO 03

Quebra-gelo: Quem também...  
Guião da dramatização com as máscaras  
Cartões com situações para associar aos estilos comportamentais

### SESSÃO 04

Quebra-gelo: Desafio superado

### SESSÃO 05

Quebra-gelo: Canção de Roda

### SESSÃO 06

Quebra-gelo: Aqui vai um mundo carregadinho de...  
Guião do Teatro dos Mundos  
Folhas dos “quantos-queres”

### SESSÃO 07

Quebra-gelo: Diferentes caminharas  
Cartões-Direito (mímica)  
Cartões com situações de risco ou perigo



# ANEXOS DIGITAIS

## Materiais Pedagógicos das Sessões

# ÍNDICE

### SESSÃO 08

Quebra-gelo: Jogo dos Talentos, Interesses e Sonhos  
Cartões das profissões  
Cartões dos saberes para associar às profissões

### SESSÃO 09

Quebra-gelo: Pimprolé das emoções  
Cartões-situação para identificar a emoção  
Corações recortados, com estratégias de regulação emocional  
Cartões-situação para os role-play

### SESSÃO 10

Quebra-gelo: Jogo das Emoções  
Cartões-situação sobre emoções

### SESSÃO 11

Quebra-gelo: Soltar os nós  
Cartões com missão da dinâmica “A Fronteira”  
Mitos sobre os conflitos

### SESSÃO 12

Quebra-gelo: Encontra a tua metade  
Cartões com provérbios divididos ao meio  
Descrição do caso para a dinâmica da Justiça em palco

### SESSÃO 13

Quebra-gelo: Segura e cuida  
Cartões com situações normais e de perigo

# ANEXOS DIGITAIS

## Materiais Pedagógicos das Sessões

# ÍNDICE

### SESSÃO 14

Quebra-gelo: Salada de frutas  
Cartão com situação sobre a dependência dos jogos eletrônicos  
Cartão com situação para dramatização sobre o tabaco  
Dinâmica de relaxamento: O Comboio das Massagens

### SESSÃO 15

Quebra-gelo: O apartamento  
Frases para dinâmica: Concordo ou não concordo  
Guião da dramatização  
Livro: De mãos unidas para proteger

### SESSÃO 16

Quebra-gelo: Observa e descobre

### SESSÃO 17

Quebra-gelo: Salada de cores  
Passaporte com ilustrações e desafios  
Etapas para a construção do passaporte

### SESSÃO 18

Quebra-gelo: O que levas contigo  
Texto da história “A viagem do Joaquim”  
Kit para construção do avião  
Crachá do viajante intercultural

### SESSÃO 19

Quebra-gelo: Pimprolé

# ANEXOS DIGITAIS

## Materiais Pedagógicos das Sessões

# ÍNDICE

### SESSÃO 20

Quebra-gelo: Cores a Girar  
Molde do Catavento

### SESSÃO 21

Quebra-gelo: De mão em mão  
Cartões com situações para dramatização com fantoches

### SESSÃO 22

Quebra-gelo: Os peixinhos

### SESSÃO 23

Quebra-gelo: Como estrelas no céu  
Molde de relógio de sol  
Instruções de construção do relógio de sol

# QUEBRA-GELO

Sessão 01

## Nome do Jogo

**Tal como eu**

## Objetivos

- Identificar diferenças e semelhanças no grupo
- Proporcionar um ambiente de descontração
- Promover o envolvimento das crianças

## Materiais

- Paraquedas (tecido colorido e redondo, com cerca de 3 metros de diâmetro)

## Descrição do jogo

O grupo está disposto em roda e cada elemento segura o pano com as duas mãos. O dinamizador vai dizendo algumas frases que correspondem a características individuais. Quem se identificar passa por baixo do pano e troca de lugar com outro elemento. Exemplos: troca de lugar quem... tem olhos claros; gosta de ler; tem cabelo comprido; quem hoje lavou os dentes...

## Observações

A partir da 3.ª frase pode dar-se a oportunidade às crianças de sugerirem o mote para a dinâmica.

# QUEBRA-GELO

## Sessão 02

### Nome do Jogo

### Quem é o teu amigo?

### Objetivos

- Aprofundar o conhecimento sobre o outro
- Valorizar as características e interesses de cada um
- Promover um ambiente de descontração e o envolvimento das crianças

### Materiais

- Quadro e giz

### Descrição do jogo

O grupo está disposto em roda, o dinamizador divide o grupo em pares, sendo possível um grupo de três, caso o número de elementos seja ímpar. A tarefa atribuída será a de conhecer melhor o companheiro através de uma entrevista recíproca, durante 3 a 5 minutos. Escrevem-se, num quadro, algumas sugestões do que podem perguntar:

- Quem vive contigo?
- Quais os teus passatempos?
- O que sabes fazer bem?
- Para onde gostavas de viajar? Porquê?
- O que mais aprecias nos amigos?
- O que menos gostas nos outros?
- Qual o jogo, brincadeira ou desporto favorito?

Terminado o tempo das entrevistas, cada um deverá apresentar-se como se fosse o seu entrevistado, ou seja, apresenta-se ao resto do grupo com a identidade trocada e partilhando como suas, as informações que obteve do colega. O dinamizador deve apoiar nesta apresentação, lembrando as perguntas. Permite-se a ajuda entre as crianças, se for necessária.

### Observações

Adaptar as perguntas sugeridas em função das idades; o dinamizador deve ser o 1.º a apresentar-se com identidade trocada para exemplificar a dinâmica; se existir um grupo de três elementos cada um deve entrevistar o colega à direita.

S.2

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

Estás numa biblioteca  
com os teus amigos.  
Há pessoas a estudar  
e a trabalhar.  
Tu manténs-te  
em silêncio, isso é...

**DEBATE**  
ISSO É  
RESPEITO OU  
FALTA  
DE RESPEITO?



S.2

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

O teu colega começa  
a chamar-te uma alcunha  
que tu não gostas,  
mas ele não sabia.  
Tu pediste  
para ele parar  
e ele parou, isso é...

**DEBATE**  
ISSO É  
RESPEITO OU  
FALTA  
DE RESPEITO?



S.2

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

É hora de jantar.  
A mãe chama para a mesa  
e tu estás a jogar playstation  
e não vais,  
nem respondes.  
Isso é...

**DEBATE**  
ISSO É  
RESPEITO OU  
FALTA  
DE RESPEITO?



S.2

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

Quando te levantas  
no autocarro e dás o teu lugar  
a uma pessoa de idade,  
isso é...

**DEBATE**  
ISSO É  
RESPEITO OU  
FALTA  
DE RESPEITO?



S.2

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

**DEBATE**  
ISSO É  
RESPEITO OU  
FALTA  
DE RESPEITO?

A tua irmã está a ensaiar  
uma dança para apresentar  
na festa da escola  
e tu gozaste com ela,  
isso é...



S.2

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

**DEBATE**  
ISSO É  
RESPEITO OU  
FALTA  
DE RESPEITO?

Passaste à frente dos teus colegas  
na fila da cantina, isso é...



S.2

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

**DEBATE**  
ISSO É  
RESPEITO OU  
FALTA  
DE RESPEITO?

Os teus amigos  
desafiam-te para ir mandar  
pedras ao carro do vizinho.  
Tu não gostas da ideia,  
mas acabas por ir.  
Isso é...



S.2

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

**DEBATE**  
ISSO É  
RESPEITO OU  
FALTA  
DE RESPEITO?

Estás sempre a chamar  
caixa de óculos e baleia  
ao teu colega,  
isso é...





S.2

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

O teu melhor amigo foi  
jogar à bola no bairro  
com outros amigos.  
Quando perguntaste se podias  
juntar-te a eles, disseram-te  
que já tinham jogadores  
suficientes na equipa.  
Isso é...

**DEBATE**  
ISSO É  
RESPEITO OU  
FALTA  
DE RESPEITO?



S.2

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

Gozaste com um colega que  
se enganou a ler o texto.  
Isso é...

**DEBATE**  
ISSO É  
RESPEITO OU  
FALTA  
DE RESPEITO?



S.2

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

Acabas de beber um sumo  
e atiras o pacote para o chão.  
Isso é...

**DEBATE**  
ISSO É  
RESPEITO OU  
FALTA  
DE RESPEITO?



S.2

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

Ofereces ajuda a uma pessoa  
invisual que vai atravessar  
a estrada. Isso é...

**DEBATE**  
ISSO É  
RESPEITO OU  
FALTA  
DE RESPEITO?





S.2

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

**DEBATE**  
ISSO É  
RESPEITO OU  
FALTA  
DE RESPEITO?

**Pediste um jogo emprestado  
ao teu amigo. Não tiveste cuidado  
e o jogo estragou-se.  
Isso é...**



S.2

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

**DEBATE**  
ISSO É  
RESPEITO OU  
FALTA  
DE RESPEITO?

**Tirar o lápis de cor da tua colega  
sem lhe pedir, isso é...**



S.2

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

**DEBATE**  
ISSO É  
RESPEITO OU  
FALTA  
DE RESPEITO?

**Um colega vindo de outro  
país fala como se vive na sua  
terra e os outros alunos  
ouvem-no e mostram  
interesse. Isso é...**



S.2

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

**DEBATE**  
ISSO É  
RESPEITO OU  
FALTA  
DE RESPEITO?

**Uma funcionária da  
escola chama-te à atenção  
porque estás a estragar um baloiço  
da escola e tu comesças  
a gritar com ela.  
Isso é...**



## ROLE-PLAY SITUAÇÃO NO RECREIO

Duas crianças estão a jogar à corda durante o recreio. Os colegas aproximam-se e tentam interromper a brincadeira com agressividade.

Exemplos:

- Empurram, gozam pelo facto de estarem a jogar à corda;
- Verbalizam que também vão jogar e não querem esperar pela sua vez;
- Atiram a bola para cima dos colegas que estão a jogar.

**Material** Bola e corda.

## ROLE-PLAY SITUAÇÃO NO RECREIO

A mãe pede aos filhos para cumprirem as seguintes tarefas:

- “Filho vai arrumar o teu quarto;”
- “Filho vai lavar os dentes e vai dormir”.

Os filhos para além de não obedecerem às ordens da mãe, ainda respondem com agressividade, faltando ao respeito à mãe.

**Material** Escova de dentes; cabeleira; pijama.

## ROLE-PLAY SITUAÇÃO NO RECREIO

O professor quer passar informação da matéria que vai sair na ficha de avaliação no dia seguinte.

Um grupo de alunos está interessado em ouvir o que o professor tem a dizer e querem tirar dúvidas.

Um grupo está constantemente a interromper o professor, não deixam passar a informação.

Exemplos:

- Uns dormem para cima da mesa;
- Conversam com o colega do lado;
- Falam alto;
- Interrompem o professor.

Nota: Um dos alunos do grupo será o professor.

**Material** Cabeleira; quadro (caneta); óculos.

## ROLE-PLAY SITUAÇÃO NO RECREIO

Antes da refeição os filhos demoram a vir para a mesa (estão a brincar com telemóvel) apesar da insistência dos pais para virem jantar.

Durante a refeição: um filho está ao telemóvel, outro está com a cabeça em cima da mesa a fazer birra e outro come à pressa e levanta-se sem dizer nada.

**Material** Cabeleira; barba; bigode; toalha de mesa, pratos de plástico; Copos de plástico, talheres de plástico e telemóvel.

S.2

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

## REGRAS DE OURO DO RESPEITO

Respeitar o  
próximo é  
fazer um bem  
enorme à  
humanidade.



S.2

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

## REGRAS DE OURO DO RESPEITO

Respeitar  
é a melhor  
forma de  
seres  
respeitado.



S.2

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

## REGRAS DE OURO DO RESPEITO

Respeito é  
um Direito  
e um Dever  
universal.



S.2

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

## REGRAS DE OURO DO RESPEITO

É na defesa  
do Direito à  
diferença que  
se constrói a  
Liberdade e a  
Igualdade.



S.2

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

## REGRAS DE OURO DO RESPEITO

Com respeito,  
podes dizer  
tudo  
o que pensas.



S.2

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

## REGRAS DE OURO DO RESPEITO

O Respeito  
e a Paz andam  
sempre  
de mãos dadas.



# QUEBRA-GELO

## Sessão 03

### Nome do Jogo

### Quem também...?

### Objetivos

- Promover um ambiente de descontração e o envolvimento das crianças
- Promover o respeito pelo outro, reforçando as regras de convivência

### Materiais

- Paraquedas (tecido colorido e redondo, com cerca de 3 metros de diâmetro)

### Descrição do jogo

Com o grupo de pé e em roda, cada um segura, com as duas mãos o paraquedas de forma a mantê-lo esticado, à altura da cintura. Cada elemento deve passar por baixo do paraquedas, sem chocar com ninguém, e trocar de lugar se se identificar com as frases que o dinamizador vai dizendo:

- Troca de lugar quem diz sempre: obrigado
- Troca de lugar quem respeita a fila para o refeitório
- Troca de lugar quem diz bom dia aos vizinhos
- Troca de lugar quem pede licença para se levantar da mesa
- Troca de lugar quem respeita as opiniões dos outros
- Troca de lugar quem pede desculpa
- Troca de lugar quem nunca faz batota
- Troca de lugar quem diz sempre: se faz favor
- Troca de lugar quem não desobedece aos pais
- Troca de lugar quem não ofende/provoca ninguém

### Observações

Adaptar as frases em função do tema da sessão. O dinamizador, com apoio de 1 ou 2 adultos, devem segurar também o pano de forma a que não caia, se todas as crianças trocarem de lugar em simultâneo; as crianças podem também contribuir com outras frases da sua autoria, mas relacionadas com o tema.

# GUIÃO

## DRAMATIZAÇÃO COM AS MÁSCARAS

### Sessão 03

#### Introdução

Vamos falar sobre comportamentos e sobre aquilo que os influencia, que podem ser muito diferentes de situação para situação.

O que pensamos e sentimos condiciona a forma como nos comportamos e como agimos. Sabemos o que é certo fazer, mas nem sempre fazemos as coisas de forma correta.

É como se existissem umas personagens dentro da nossa cabeça que controlam o que nós pensamos, sentimos e fazemos.

#### **FEROX**

Eu sou o Ferox.

Eu irrito-me facilmente! Cuidado comigo!

Às vezes dizem-me que falo muito alto e que interrompo os outros, mas isso é porque eu tenho coisas muito mais importantes para dizer.

Quando estou em grupo, gosto de ser eu a decidir, quando não concordam comigo, passo-me.

Não tenho paciência para certas pessoas e essas, gosto especialmente de as mandar abaixo.

Volta e meia tenho que ameaçar ou bater em alguém para ver se aprendem!

Assim, ficam com medo de mim e acabam por fazer o que eu quero, hé, hé, hé!

#### **PASSIVAE**

Eu chamo-me Passivae.

Não tenho muita confiança em mim, tenho medo de falhar, por isso nunca faço nada sozinho.

Quando estou em grupo, fico sempre calado, a ouvir e fico à espera que os outros decidam as coisas por mim. Se puder passar despercebido, melhor.

A verdade é que eu me preocupo muito com o que os outros pensam sobre mim. O que eu queria mesmo é que todos gostassem de mim!

As vezes não concordo com o que me dizem para fazer, mas não tenho coragem para dizer que não e acabo por me deixar influenciar, só para lhes agradar. Depois fico zangado comigo porque não agi de acordo com a minha vontade!

#### **ASSERTORIUM**

Eu sou o Assertorium.

Sou capaz de dizer aquilo que penso e sinto, sem magoar ninguém. E assim, tenho respeito por mim, mas também pelos outros.

Protejo os meus direitos e gosto de fazer as coisas certas.

Eu consigo defender uma ideia, mesmo que os outros não concordem comigo e quando discordo de alguma coisa, digo calmamente os meus motivos.

Mas gosto sempre de ouvir e perceber o que os outros têm a dizer e aprendo muito com isso.

Procuo chegar a acordo. Eu estou à vontade com todas as pessoas e gosto de pô-las para cima e elogiá-las quando merecem.

Eu mostro o que estou a sentir em relação àquilo que me rodeia, sempre com respeito por todos!

S.3

GUIA  
CRESCER COM  
DIREITOS

Qual dos estilos comportamentais é que...

**Não se sente à vontade para dar  
a sua opinião**

Passivo

Agressivo

Assertivo



S.3

GUIA  
CRESCER COM  
DIREITOS

Qual dos estilos comportamentais é que...

**Acha que tem sempre razão  
e não ouve ninguém**

Passivo

Agressivo

Assertivo



S.3

GUIA  
CRESCER COM  
DIREITOS

Qual dos estilos comportamentais é que...

**Fala sempre na sua vez,  
respeitando os outros**

Passivo

Agressivo

Assertivo



S.3

GUIA  
CRESCER COM  
DIREITOS

Qual dos estilos comportamentais é que...

**Defende os seus Direitos  
com calma**

Passivo

Agressivo

Assertivo



S.3

GUIA  
CRESCER COM  
DIREITOS

Qual dos estilos comportamentais é que...

**Atropela constantemente  
os outros**

Passivo

Agressivo

Assertivo



S.3

GUIA  
CRESCER COM  
DIREITOS

Qual dos estilos comportamentais é que...

**Prefere não dizer o que pensa,  
para não ser criticado**

Passivo

Agressivo

Assertivo





S.3

GUIA  
CRESCER COM  
DIREITOS

Qual dos estilos comportamentais é que...

**Fica furioso quando alguém  
lhe diz que não concorda com a  
sua ideia**

Passivo

Agressivo

Assertivo



S.3

GUIA  
CRESCER COM  
DIREITOS

Qual dos estilos comportamentais é que...

**Ofende e magoa os outros,  
quando não se sente  
compreendido**

Passivo

Agressivo

Assertivo



S.3

GUIA  
CRESCER COM  
DIREITOS

Qual dos estilos comportamentais é que...

**Ouve com atenção os outros e  
quando não concorda diz  
os seus motivos**

Passivo

Agressivo

Assertivo



S.3

GUIA  
CRESCER COM  
DIREITOS

Qual dos estilos comportamentais é que...

**Mesmo que não concorde,  
não diz nada**

Passivo

Agressivo

Assertivo



S.3

GUIA  
CRESCER COM  
DIREITOS

Qual dos estilos comportamentais é que...

**Procura negociar,  
ouvindo todas as partes  
e procurando o consenso**

Passivo

Agressivo

Assertivo



S.3

GUIA  
CRESCER COM  
DIREITOS

Qual dos estilos comportamentais é que...

**Ultrapassa os seus receios  
e age respeitando-se a si  
e aos outros**

Passivo

Agressivo

Assertivo



# QUEBRA-GELO

Sessão 04

## Nome do Jogo

**Desafio superado**

## Objetivos

- Promover a cooperação e coesão de grupo
- Reconhecer a importância do trabalho de equipa na resolução de problemas e conquista de metas comuns
- Desenvolver a comunicação não verbal

## Materiais

- Cadeiras (tantas quantos forem os elementos do grupo)

## Descrição do jogo

O dinamizador solicita que cada participante pegue na sua cadeira e escolha um lugar na sala onde se sinta confortável. Os participantes deverão colocar-se de pé em cima das cadeiras. De seguida, deverão em silêncio, sem colocar os pés no chão e sem arrastar as cadeiras por debaixo dos pés, posicionar-se em linha, ou seja deverão colocar-se em cadeia uns ao lado dos outros num local indicado pelo dinamizador. A solução passa pela cooperação e entreajuda, os elementos do grupo devem passar para as cadeiras uns dos outros a fim de disponibilizarem e poderem mover a sua cadeira para o local desejado. Os elementos mais afastados e isolados devem ser ajudados pelos restantes.

## Observações

Na fase de análise e avaliação do jogo os participantes deverão verbalizar os seus sentimentos, dificuldades e estratégias para as ultrapassar.

Deverão reflectir sobre o funcionamento do grupo e os processos de liderança durante a dinâmica e qual o comportamento do grupo perante os elementos mais isolados.

Ter em atenção a questão da aproximação e do contacto físico, consoante a maturidade do grupo. Depois de estarem dispostos em linha, ordenar pela 1ª letra dos nomes.



# QUEBRA-GELO

Sessão 05

## Nome do Jogo

**Canção de roda: Fui ao Jardim da Celeste**

## Objetivos

- Promover a descontração dos participantes
- Promover o envolvimento do grupo
- Facilitar a apresentação dos participantes

## Materiais

- 1 rosa

## Descrição do jogo

Em roda todos cantam a música “Fui ao Jardim da Celeste”

Fui ao jardim da Celeste,  
giroflé, giroflá,  
fui ao jardim da Celeste,  
giroflé, flé, flá

(...)

Para quem é essa rosa,  
giroflé, giroflá,  
Para quem é essa rosa,  
giroflé, flé, flá.

É para a menina(o)...,  
giroflé, giroflá,  
É para a menina(o)...,  
giroflé, flé, flá.

## Observações

Quando chega a parte de “ É para a menina(o)...”, quem tem a rosa diz o nome do colega à direita e passa a rosa, recomeçando novamente a música na penúltima quadra “Para quem é essa rosa...” até que todos tenham sido apresentados.

# QUEBRA-GELO

Sessão 06

## Nome do Jogo

**“Aqui vai um mundo carregadinho de...”**

## Objetivos

- Promover a descontração dos participantes
- Promover o envolvimento do grupo
- Facilitar a apresentação dos participantes

## Materiais

- 1 bola decorada com o mapa mundo

## Descrição do jogo

Com o grupo disposto em roda, faz-se circular a bola pelos participantes. Cada criança, quando tem a bola nas mãos diz: “Aqui vai um mundinho carregadinho de...” e acrescenta algo começado pela letra do seu nome (exemplo: Gil diz “Aqui vai um mundinho carregadinho de gatos”) e passa a bola a outro colega.

## Observações

Com as faixas etárias que ainda não conhecem as letras, permite-se a indicação de itens sem correlação com a letra do nome.

# GUIÃO

## TEATRO DOS MUNDOS

### Sessão 06

#### Personagens **Mundo Triste (MT) e Mundo Feliz (MF).**

**MT** (cabisbaixo a chorar) - Hum, shuif, shuif.

**MF** (Vem saber o que se passa) - O que se passa, meu amigo?  
Porque estás a chorar?

**MT** Oh, estou tão triste, porque sabes, vejo muitas desigualdades, muitas crianças a viverem com dificuldades, sem oportunidade para estudar quando querem muito e outras que podem estudar e não aproveitam. Se elas soubessem como é importante e como pode fazer toda a diferença.

**MF** No meu caso, todos os humanos foram à escola. Nem consigo imaginar como seria se não fosse assim.

**MT** Pois, olha, há países onde há muita pobreza e as crianças têm que ir trabalhar desde muito cedo, para ajudar os pais.

**MF** Isso é tão estranho, porque aqui, todas as crianças estudam e assim ajudam-se umas às outras e ajudam todo o planeta! Inventam coisas novas, protegem a natureza e tratam-se com respeito.

**MT** Tens tanta sorte! Aqui só alguns é que fazem isso. Nem todas as crianças gostam de estudar e às vezes, alguns pais também não se importam, por isso ainda há muitos problemas.

**MF** Pois é, eu sei bem pelo meu exemplo, que é preciso ir à escola e estudar para ter a possibilidade de ter uma profissão de que se goste. E assim todos podem contribuir para um mundo melhor!

# 1.º E 2.º ANO

## QUANTOS-QUERES

### Sessão 06

**Qual a profissão que queres ter?**

R: Portugal

**Quais os dias da semana?**

R: 2.ªF, 3.ªF, 4.ªF, 5.ªF, 6.ªF, Sáb., Dom.

**Qual a estação do ano em que faz mais calor?**

R: Verão

**Diz 3 alimentos saudáveis**

R: Leite, Fruta, Legumes

**Quanto do Ecoponto a cor onde colocas o papel?**

R: Azul

**Quantos dedos tens nos dois pés?**

R: Dez

**Ir à escola é ter mais possibilidades de ser feliz...**



**Aprender é divertido!**



Instituto de Apoio à Criança



CÂMARA MUNICIPAL

# 3.º E 4.º ANO

## QUANTOS-QUERES

### Sessão 06



O que é que tu fazes bem?

R: \_\_\_\_\_



Quais os 5 sentidos do corpo humano?

R: \_\_\_\_\_



Qual a profissão que queres ter?

R: \_\_\_\_\_



Em que mês começa o inverno?

E em que mês acaba?

R: \_\_\_\_\_



**Ir à escola é ter mais possibilidades de ser feliz...**



Quais os alimentos que deves comer para te protegeres das constipações?

R: \_\_\_\_\_



Qual o rio que desagua em Lisboa?

R: \_\_\_\_\_



Qual a cor do Ecoponto onde colocas as latas de refrigerantes?

R: \_\_\_\_\_



Qual a cor do Ecoponto onde colocas as latas de refrigerantes?

R: \_\_\_\_\_



**IAC**  
Instituto de Apoio à Criança



**LISBOA**  
CÂMARA MUNICIPAL

**Aprender é divertido!**

# QUEBRA-GELO

Sessão 07

## Nome do Jogo

## Diferentes Caminhares

## Objetivos

- Promover a descontração dos participantes
- Promover a interação entre os alunos
- Estimular a criatividade
- Desenvolver a expressão corporal

## Materiais

- Guião da dinâmica e música instrumental

## Descrição do jogo

Os participantes são convidados a circular livremente pela sala ao som da música. O dinamizador vai dando as instruções sobre as diferentes formas de caminhar. Quando a música para, cada um representa uma estátua, conforme a indicação do dinamizador. De seguida retoma-se a música e a dinâmica, de acordo com o guião:

	Diferentes formas de caminhar	Stop música – – fazer estátua
<b>1</b>	Caminhar normal	Cumprimentar
<b>2</b>	Caminho estreitinho	Pássaro com asas bem abertas
<b>3</b>	Saltitar nas poças de água	Guarda-chuva
<b>4</b>	Chão de algodão	Abraço
<b>5</b>	Andar sobre brasas	Bombeiro a apagar o fogo
<b>6</b>	Subir montanha	Corda
<b>7</b>	Andar na selva no meio de arbustos	Árvore

**CARTÃO-SITUAÇÃO**  
DIREITOS E PROTEÇÃO


O Amadeu tem um segredo sobre uma coisa que se passa em casa, que o incomoda. O que deve fazer:

- 1 Conta à professora que é de confiança
- 2 Não conta a ninguém e guarda o segredo
- 3 Conta ao seu melhor amigo da escola

**CARTÃO-SITUAÇÃO**  
DIREITOS E PROTEÇÃO


Uns colegas da escola andam a perseguir-me e a ameaçar-me. O que devo fazer:

- 1 Chamo uns amigos do bairro para lhes bater
- 2 Não digo nada a ninguém e aguento em silêncio
- 3 Peço ajuda à Sra. Auxiliar ou à Coordenadora

**CARTÃO-SITUAÇÃO**  
DIREITOS E PROTEÇÃO


Tenho um amigo que leva tareia do pai. O que devo fazer:

- 1 Digo ao meu amigo para contar à minha professora que é de confiança
- 2 Não conto nada a ninguém porque ele me pediu
- 3 Vou falar com a mãe dele

**CARTÃO-SITUAÇÃO**  
DIREITOS E PROTEÇÃO


Um estranho já se meteu várias vezes com o Roberto na rua. Quer oferecer-lhe um bolo. O que é que ele deve fazer:

- 1 Diz que não e não conta nada a ninguém
- 2 Vai com ele e aceita o bolo
- 3 Diz que não e conta aos pais

**CARTÃO-SITUAÇÃO**  
DIREITOS E PROTEÇÃO


A Clotilde tem um vizinho que costuma tocar-lhe de forma estranha e ela não gosta. O que deve fazer:

- 1 Falar com os pais
- 2 Não contar nada a ninguém porque ele lhe pediu
- 3 Contar a toda a gente

**CARTÃO-SITUAÇÃO**  
DIREITOS E PROTEÇÃO


O Albano está sempre na Internet a jogar e nunca sai de casa. Eu sou amigo dele. O que posso fazer para o ajudar?

- 1 Convido-o a ir para a rua jogar à bola e falo com os pais dele
- 2 Não faço nada
- 3 Gozo com ele

**CARTÃO-SITUAÇÃO**  
DIREITOS E PROTEÇÃO


Ouvi a minha irmã mais velha combinar um encontro com um desconhecido que conheceu pela internet. O que devo fazer:

- 1 Digo-lhe a ela para não ir porque é perigoso e conto aos pais
- 2 Não digo nada a ninguém porque ela me pediu
- 3 Vou com ela

**CARTÃO-SITUAÇÃO**  
DIREITOS E PROTEÇÃO


A Zulmira costuma faltar muito às aulas para ficar em casa a tomar conta dos irmãos mais novos. Eu sei que ela não gosta de faltar à Escola, o que posso fazer?

- 1 Não digo nada para não ter problemas
- 2 Fico eu a tomar conta das crianças para ela poder ir à Escola
- 3 Falo com a professora dela e peço ajuda

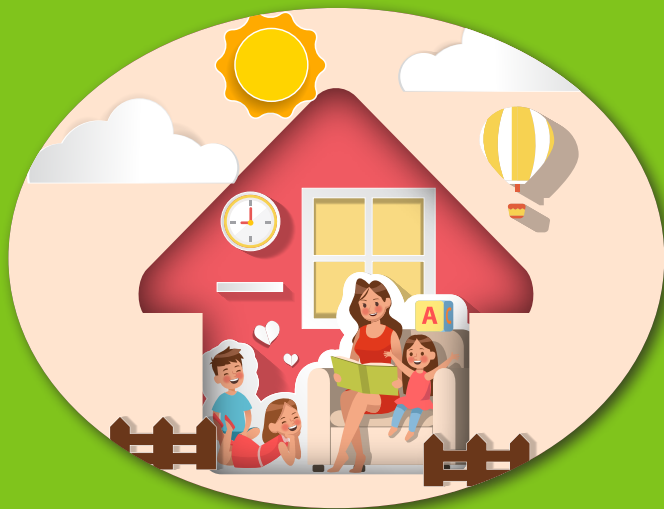


S.7

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

## CARTÃO-MÍMICA

DIREITO A TER UMA CASA



 **IAC**  
Instituto de Apoio à Criança

 **LISBOA**  
CÂMARA MUNICIPAL

S.7

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

## CARTÃO-MÍMICA

DIREITO A BRINCAR



 **IAC**  
Instituto de Apoio à Criança

 **LISBOA**  
CÂMARA MUNICIPAL

S.7

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

## CARTÃO-MÍMICA

DIREITO A TER CARINHO



 **IAC**  
Instituto de Apoio à Criança

 **LISBOA**  
CÂMARA MUNICIPAL

S.7

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

## CARTÃO-MÍMICA

DIREITO A IR À ESCOLA



 **IAC**  
Instituto de Apoio à Criança

 **LISBOA**  
CÂMARA MUNICIPAL

S.7

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

## CARTÃO-MÍMICA

DIREITO A TER UMA FAMÍLIA



 **IAC**  
Instituto de Apoio à Criança

 **LISBOA**  
CÂMARA MUNICIPAL

S.7

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

## CARTÃO-MÍMICA

DIREITO À SAÚDE



 **IAC**  
Instituto de Apoio à Criança

 **LISBOA**  
CÂMARA MUNICIPAL

S.7

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

## CARTÃO-MÍMICA

DIREITO A TER ALIMENTAÇÃO SAUDÁVEL



 **IAC**  
Instituto de Apoio à Criança

 **LISBOA**  
CÂMARA MUNICIPAL

S.7

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

## CARTÃO-MÍMICA

DIREITO A TER AMIGOS



 **IAC**  
Instituto de Apoio à Criança

 **LISBOA**  
CÂMARA MUNICIPAL

# QUEBRA-GELO

Sessão 08

## Nome do Jogo

## Jogo dos Talentos, Interesses e Sonhos

## Objetivos

- Promover o conhecimento interpessoal
- Explorar as áreas de interesse e descobrir as aptidões dos alunos

## Materiais

- 3 bolas de cores diferentes, cada uma com um título: Talento, Interesse e Sonho

## Descrição do jogo

Com o grupo disposto em círculo, são distribuídas aleatoriamente as três bolas. Ao som da música, as bolas vão passando de mão em mão, no sentido dos ponteiros do relógio. Quando a música para, as crianças que têm a bola na mão, dizem um talento, um interesse ou um sonho, de acordo com o item escrito na bola. Seguidamente, a música recomeça, as bolas vão circulando e novamente, quando a música é interrompida, três outros alunos, apresentam as suas preferências, consoante a bola que têm nas mãos.

## Observações

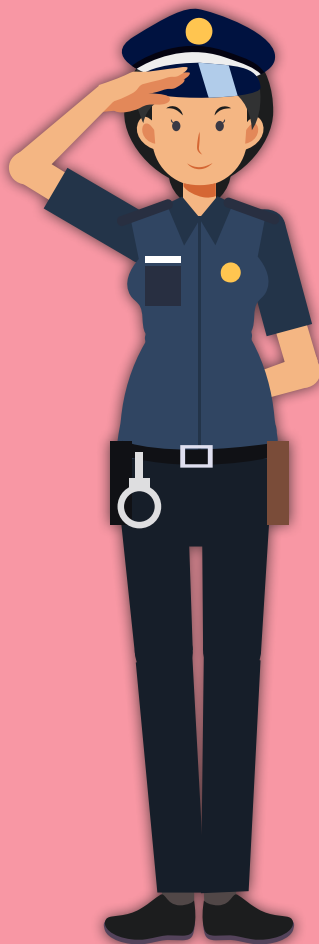
As bolas poderão ser identificadas com papel autocolante ou escritas com marcador.

S.8

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

PROFISSÕES

Polícia



S.8

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

PROFISSÕES

Professora



S.8

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

PROFISSÕES

**Cantora**



S.8

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

PROFISSÕES

**Mecânico**



S.8

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

PROFISSÕES

Médico



S.8

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

PROFISSÕES

Cozinheiro



S.8

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

PROFISSÕES

## Veterinário



S.8

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

PROFISSÕES

## Vendedor



S.8

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

PROFISSÕES

Futebolista



S.8

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

PROFISSÕES

Cabeleireira





GUIA  
CRESCER COM

S.8 DIREITOS

ESTUDO  
DO MEIO



**Sei muito sobre  
o corpo humano!**

IAC Instituto de Apoio à Criança LISBOA CÂMARA MUNICIPAL

GUIA  
CRESCER COM

S.8 DIREITOS

ESTUDO  
DO MEIO



**Eu conheço bem a  
roda dos alimentos**

IAC Instituto de Apoio à Criança LISBOA CÂMARA MUNICIPAL

GUIA  
CRESCER COM

S.8 DIREITOS

ESTUDO  
DO MEIO



**Eu conheço bem  
o mapa da  
minha cidade**

IAC Instituto de Apoio à Criança LISBOA CÂMARA MUNICIPAL

GUIA  
CRESCER COM

S.8 DIREITOS

ESTUDO  
DO MEIO



**Eu sei muito  
sobre animais**

IAC Instituto de Apoio à Criança LISBOA CÂMARA MUNICIPAL

GUIA  
CRESCER COM

S.8 DIREITOS

PORTUGUÊS



**Eu sei escrever  
bem!**

IAC Instituto de Apoio à Criança LISBOA CÂMARA MUNICIPAL

GUIA  
CRESCER COM

S.8 DIREITOS

PORTUGUÊS



**Eu sei ler e para isso  
escolho os temas  
que mais gosto**

IAC Instituto de Apoio à Criança LISBOA CÂMARA MUNICIPAL






GUIA  
CRESCER COM

S.8 DIREITOS

EDUCAÇÃO  
FÍSICA



**Eu sei que uma alimentação equilibrada e o desporto são essenciais para a saúde**

IAC Instituto de Apoio à Criança LISBOA CÂMARA MUNICIPAL

GUIA  
CRESCER COM

S.8 DIREITOS

EDUCAÇÃO  
FÍSICA



**Eu sei o que é importante para ter uma boa forma física**

IAC Instituto de Apoio à Criança LISBOA CÂMARA MUNICIPAL

GUIA  
CRESCER COM

S.8 DIREITOS

EXPRESSÕES



**Eu sei combinar bem as cores**

IAC Instituto de Apoio à Criança LISBOA CÂMARA MUNICIPAL

GUIA  
CRESCER COM

S.8 DIREITOS

EXPRESSÕES



**Eu sei pintar bem**

IAC Instituto de Apoio à Criança LISBOA CÂMARA MUNICIPAL

GUIA  
CRESCER COM

S.8 DIREITOS

EXPRESSÕES



**Eu sei cortar muito bem com a tesoura**

IAC Instituto de Apoio à Criança LISBOA CÂMARA MUNICIPAL

GUIA  
CRESCER COM

S.8 DIREITOS

EXPRESSÕES



**Eu treino as minhas habilidades manuais**

IAC Instituto de Apoio à Criança LISBOA CÂMARA MUNICIPAL

# QUEBRA-GELO

Sessão 09

## Nome do Jogo

## Pimprolé das Emoções

## Objetivos

- Promover o envolvimento e descontração do grupo
- Promover a concentração

## Materiais

- Nenhum

## Descrição do jogo

Com o grupo disposto em círculo, o dinamizador dá as instruções, exemplificando movimentos para o grupo repetir. Todos deverão aprender as palavras-chave e os gestos correspondentes:

- “Alegriti” – Os dois braços no ar, junto à cabeça, com as mãos a abanar e cara sorridente
- “Paixonido” – As duas mãos apoiadas nos ombros com os braços cruzados sobre o peito, abanando o tronco e cara de apaixonado
- “Zungudo” – Mãos na cintura com os punhos fechados e cara de zangado

Depois da fase demonstrativa, o dinamizador explica que vai tentar enganar o grupo e que têm que estar atentos. De seguida, dá a instrução trocada com o gesto, mas o grupo deve apresentar o gesto correto.

Entre as diferentes instruções, o dinamizador marca o ritmo, batendo com as mãos alternada e rapidamente nas coxas e vai dizendo “tomem atenção”; “Vamos ver quem acerta”; “Não se deixem enganar”.

## Observações

As palavras-chave podem ser escolhidas de acordo com o tema e faixa etária do grupo, por exemplo: cores, frutas, objetos, ou palavras inventadas.

S.9

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

### CARTÃO-SITUAÇÃO

Quando recebo um brinquedo de presente que não estava à espera, fico...



S.9

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

### CARTÃO-SITUAÇÃO

Quando me acusam de algo que eu não fiz, fico...



S.9

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

### CARTÃO-SITUAÇÃO

Quando penso no animal de estimação que perdi, fico...



S.9

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

### CARTÃO-SITUAÇÃO

Quando entro num quarto escuro, fico com...



S.9

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

### CARTÃO-SITUAÇÃO

Quando passeio na natureza, fico...



S.9

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

### CARTÃO-SITUAÇÃO

Quando vejo a fralda suja do meu irmão, fico...



S.9

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

### CARTÃO-SITUAÇÃO

Quando a minha vizinha me viu de cuecas, fiquei...



S.9

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

### CARTÃO-SITUAÇÃO

Quando a professora me manda ir ao quadro, fico...



S.9

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

### CARTÃO-SITUAÇÃO

Quando marco um golo, fico...



S.9

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

### CARTÃO-SITUAÇÃO

Estraguei o brinquedo preferido do Francisco. Fiquei a sentir-me...



S.9

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

### CARTÃO-SITUAÇÃO

Quando a minha irmã recebe uma carta de amor do namorado, sente-se...



S.9

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

### CARTÃO-SITUAÇÃO

Quando me preparo bem para um teste sinto-me...



S.9

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

### CARTÃO-SITUAÇÃO

Quando a minha equipa joga, tenho... que possamos ganhar!



S.9

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

### CARTÃO-SITUAÇÃO

Quando alguém me faz um favor, sinto-me...



S.9

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

### CARTÃO-SITUAÇÃO

O meu clube de futebol ganhou o campeonato nacional! Eu sinto-me...



S.9

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

### CARTÃO-SITUAÇÃO

Quando estou sozinho em casa e batem à porta, sinto-me...





ROLE-PLAY  
SITUAÇÃO 1

A Jaqueline emprestou uma boneca a umas amigas, numa festa e elas, sem querer, estragaram-na com a brincadeira. A boneca ficou sem uma perna.

- O que sente e como reage a Jaqueline quando vê a boneca partida?
- O que sentem e como reagem as suas amigas?
- O que podem, ela e as outras meninas, fazer para gerir as suas emoções e adaptar o seu comportamento?

**Adereços** Boneca e tiara.

ROLE-PLAY  
SITUAÇÃO 2

O Tomé, a Josefa e o Bartolomeu estavam a saltar à corda no pátio da Escola, quando a Susete, uma menina nova na Escola, passou por eles. Os três amigos esticaram a corda e fizeram-na cair de propósito.

- O que sentiu e como reagiu a Susete?
- O que sentem e como reagem os outros meninos?
- O que podem, ela e os outros meninos, fazer para gerir as suas emoções e adaptar o seu comportamento?

**Adereços** Corda e óculos.

ROLE-PLAY  
SITUAÇÃO 3

O Gustavo estava a brincar com um dos seus carros favoritos no parque. O Joaquim e o Xavier pediram-lhe o carro emprestado, mas, depois de tanta brincadeira, acabaram por o perder.

- O que sentiu e como reagiu o Gustavo?
- O que sentiram e como reagiram os outros meninos?
- O que podem eles fazer, para gerir as suas emoções e adaptar o seu comportamento?

**Adereços** Carro e chapéu.



S.9

**Pensar em coisas  
de que  
gosto muito  
de fazer**



S.9

**Cantar a minha  
canção favorita**



S.9

**Falar com o meu  
melhor amigo**



S.9

**Dançar até ficar  
cansado**



S.9

**Contar até 10**



S.9

**Ser otimista e dizer  
para mim:  
“VAI CORRER  
TUDO BEM”**

S.9

**Recordar um dia  
em que  
fui feliz**

S.9

**Pensar em algo de  
bom que me  
aconteceu**

S.9

**Praticar o meu  
desporto  
favorito**

S.9

**Confiança**

S.9

**Alegria**

S.9

**Tristeza**

S.9

**Medo**

S.9

**Raiva**

S.9

**Mágoa**

S.9

**Impaciência**

S.9

**Carinho**

S.9

**Zanga**

# QUEBRA-GELO

## Sessão 10

### Nome do Jogo

### Jogo das Emoções

### Objetivos

- Promover o envolvimento e descontração das crianças
- Estimular a interação e expressão dos afetos

### Materiais

- Guião de instruções para a dinâmica
- Música instrumental relaxante

### Descrição do jogo

As crianças são convidadas a caminhar livremente pela sala, ao som da música. O dinamizador dá as seguintes instruções aos participantes:

Quando eu disser, vocês param de circular, procuram a pessoa mais próxima e...

- Cumprimentam o colega
- Fazem de conta que já não veem o amigo há muito tempo
- Dão um abraço
- Fazem um carinho
- Sorriem
- Fazem uma macacada
- Fazem uma massagem nos ombros do colega

Entre as diferentes instruções, as crianças caminham livremente pela sala, ao som da música.

### Observações

As instruções da dinâmica devem ser adequadas consoante o tema da sessão e a faixa etária do grupo.

S.10

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

### CARTÃO-SITUAÇÃO EMOÇÕES



Quando recebo um presente, fico...



S.10

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

### CARTÃO-SITUAÇÃO EMOÇÕES



Quando me batem, fico...



S.10

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

### CARTÃO-SITUAÇÃO EMOÇÕES



Quando penso no meu animal de  
estimação que se perdeu, fico...



S.10

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

### CARTÃO-SITUAÇÃO EMOÇÕES



Quando passa por mim um cão grande  
a ladrar muito, fico com...



S.10

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

CARTÃO-SITUAÇÃO  
EMOÇÕES



Quando me estragam um  
brinquedo, fico...



S.10

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

CARTÃO-SITUAÇÃO  
EMOÇÕES



Quando passeio na natureza, fico...



S.10

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

CARTÃO-SITUAÇÃO  
EMOÇÕES



Quando a minha equipa ganha  
um jogo, fico...



S.10

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

CARTÃO-SITUAÇÃO  
EMOÇÕES



Quando a minha irmã recebe uma  
carta de amor do namorado, sente-se...



S.10

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

CARTÃO-SITUAÇÃO  
EMOÇÕES



Troquei palavras feias com a Anita.  
Estava mesmo...



S.10

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

CARTÃO-SITUAÇÃO  
EMOÇÕES



Quando recebo uma massagem, fico...



S.10

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

CARTÃO-SITUAÇÃO  
EMOÇÕES



Quando tenho pesadelos à noite,  
fico com...



S.10

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

CARTÃO-SITUAÇÃO  
EMOÇÕES



Quando passam à minha frente  
numa fila, fico...





# QUEBRA-GELO

Sessão 11

## Nome do Jogo

### Soltar os nós

## Objetivos

- Aquecer ou revitalizar o grupo
- Promover a aproximação entre os elementos do grupo

## Materiais

- Tantas cordas quantos forem os elementos do grupo
- A dimensão das cordas deve ser de cerca de 150 cm

## Descrição do jogo

São distribuídas as cordas (uma por pessoa). O grupo está disposto em círculo. Cada elemento agarra uma ponta de uma corda com a mão direita. Os participantes juntam-se bem, esticando os braços ao centro, mantendo as cordas na vertical e próximas entre si. Cada pessoa, sem largar a sua corda, escolhe outra ponta do molho que está no centro do círculo, com a mão livre. Depois, todos se afastam e procuram desenlear-se da confusão, sem largar as cordas.

## Observações

Sugestões para a avaliação:

- Importância de saber parar, saber esperar pelos outros e pelo melhor momento para intervir
- Refletir sobre a comunicação em grupo
- Aprender a não agir sem pensar primeiro nas opções
- Importância de ajudar o outro

## DINÂMICA "A FRONTEIRA"

## MISSÃO

A Vossa Missão é trazer todos os elementos  
do outro grupo para o vosso território.

*Boa Sorte!*

## DINÂMICA "A FRONTEIRA"

## MISSÃO

A Vossa Missão é trazer todos os elementos  
do outro grupo para o vosso território.

*Boa Sorte!*

# CONCORDO OU NÃO CONCORDO

## MITOS SOBRE OS CONFLITOS

### Sessão 11

---

1

Os conflitos são sempre negativos

2

Todos os conflitos geram inimizades

3

Com o passar do tempo, os conflitos resolvem-se por si

4

Nos conflitos, há sempre alguém que perde e alguém que ganha

5

Na comunicação, o que importa são as palavras ditas

6

Só há uma única forma de solucionar um conflito

7

*Feedbacks* aumentam o nível de conflitos

# QUEBRA-GELO

## Sessão 12

### Nome do Jogo

### Encontra a tua metade

### Objetivos

- Promover o envolvimento e descontração das crianças
- Estimular a interação e expressão dos afetos

### Materiais

- Cartões com provérbios, divididos ao meio
  - tantos cartões quantos forem os alunos do grupo

### Descrição do jogo

O dinamizador esconde previamente os cartões no espaço onde decorrerá a sessão. Os participantes são instruídos para procurar os cartões. Cada um encontra apenas um cartão. Seguidamente, vão procurar juntar-se à pessoa que tiver o cartão que complete o seu provérbio, sem falar para o grande grupo, podendo apenas mostrar o cartão no contacto cara a cara. Sugestão de alguns provérbios:

- Quem não quer ser lobo... não lhe veste a pele
- Amigos, amigos... negócios à parte
- Um olho no peixe... outro no gato
- O preguiçoso... trabalha dobrado
- Em terra de cego... quem tem olho é rei
- Águas passadas... não movem moinhos
- Quem bate, esquece... quem apanha não
- Quando um não quer... dois não brigam
- Os últimos... são sempre os primeiros
- Água mole em pedra dura... tanto bate até que fura

### Observações

Os provérbios podem ser selecionados consoante o tema e as características dos destinatários.

S.12

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

PROVÉRBIOS

QUEM NÃO  
QUER SER LOBO ...



S.12

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

PROVÉRBIOS

... NÃO LHE VESTE  
A PELE



S.12

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

PROVÉRBIOS

AMIGOS, AMIGOS ...



S.12

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

PROVÉRBIOS

... NEGÓCIOS À PARTE



S.12

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

PROVÉRBIOS

UM OLHO NO PEIXE ...



S.12

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

PROVÉRBIOS

... OUTRO NO GATO



S.12

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

PROVÉRBIOS

O PREGUIÇOSO ...



S.12

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

PROVÉRBIOS

... TRABALHA DOBRADO



S.12

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

PROVÉRBIOS

EM TERRA DE CEGO ...



S.12

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

PROVÉRBIOS

... QUEM TEM OLHO É REI



S.12

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

PROVÉRBIOS

ÁGUAS PASSADAS ...



S.12

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

PROVÉRBIOS

... NÃO MOVEM MOINHOS



S.12

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

PROVÉRBIOS

QUEM BATE, ESQUECE ...



S.12

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

PROVÉRBIOS

... QUEM APANHA NÃO



S.12

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

PROVÉRBIOS

QUANDO UM NÃO QUER ...



S.12

GUIA  
CRESCER COM  
**DIREITOS**

PROVÉRBIOS

... DOIS NÃO BRIGAM



## ROLE-PLAY

## DESCRIÇÃO DO CASO PARA A DINÂMICA “A JUSTIÇA EM PALCO”

Os factos em análise reportam-se a uma situação ocorrida no passado dia 20 do mês de outubro do ano 2021.

O Emanuel, de 15 anos foi com uns amigos a uma festa de aniversário em casa do Diogo que celebrava os seus 17 anos.

Durante a noite, foram tirando fotografias dos momentos mais animados.

Depois da festa, o Diogo partilhou algumas dessas fotos nas redes sociais.

O Emanuel foi surpreendido pelo conteúdo de uma das fotos publicadas alegadamente sem o seu conhecimento. Na mesma, o jovem encontra-se sentado ao colo de um novo amigo que conheceu na festa.

Após a publicação, o Emanuel contactou o Diogo, pedindo-lhe para retirar a foto.

O Diogo concordou e eliminou a fotografia.

Os pais do Emanuel e a sua namorada já tinham visto a imagem, o que desencadeou o conflito entre o Emanuel e o Diogo.

O Emanuel acusa o Diogo de ter tirado e publicado fotografias que o identificam, sem a sua autorização e que desencadearam danos psicológicos e morais.

Personagens para a dramatização:

- Réu - Diogo
- Vítima - Emanuel
- Testemunhas - Amigos que estiveram na festa
- Juiz
- Advogados de defesa e acusação



# QUEBRA-GELO

## Sessão 13

### Nome do Jogo

**Segura e cuida**

### Objetivos

- Promover o envolvimento e descontração das crianças
- Estimular a interação e a atenção ao outro
- Promover atitudes de entreaajuda

### Materiais

- Nenhum

### Descrição do jogo

O dinamizador atribui um número a cada participante, que o deve memorizar. O grupo caminha livremente pela sala. Quando ouve o seu número, a criança finge que desmaia lentamente. A missão do grupo é impedir que o colega caia no chão, segurando-o com cuidado.

O dinamizador deve dizer todos os números de forma aleatória e assegurar que não se esquece de nenhum.

### Observações

Esta dinâmica não é adequada para grupos de faixas etárias muito novas, nem para grupos em que haja frequentemente conflitos.



CARTÃO-SITUAÇÃO  
SITUAÇÃO NORMAL OU DE PERIGO?



O padrasto da Maria pede-lhe segredo sobre o presente que vai oferecer à mãe dela.

CARTÃO-SITUAÇÃO  
SITUAÇÃO NORMAL OU DE PERIGO?



O vizinho do Manuel disse-lhe que lhe oferecia um brinquedo se ele fosse sozinho para a sua casa ver um filme.

CARTÃO-SITUAÇÃO  
SITUAÇÃO NORMAL OU DE PERIGO?



A Lili foi passar o fim de semana a casa dos tios. Uma amiga deles disse-lhe que ela é muito bonita e pediu-lhe para a fotografar sem roupa.

CARTÃO-SITUAÇÃO  
SITUAÇÃO NORMAL OU DE PERIGO?



O Filipe esqueceu-se do passe e telefona à mãe a pedir autorização para ir, de boleia, com o pai da Jacinta que a vai buscar à escola.

CARTÃO-SITUAÇÃO  
SITUAÇÃO NORMAL OU DE PERIGO?

A Carlota vai sozinha, a casa de um novo amigo que conheceu apenas através da internet.

CARTÃO-SITUAÇÃO  
SITUAÇÃO NORMAL OU DE PERIGO?

O António estava a brincar com os amigos na rua, quando a mãe do Leonel os convidou para irem lanche a sua casa. Todos os meninos aceitaram o convite.

CARTÃO-SITUAÇÃO  
SITUAÇÃO NORMAL OU DE PERIGO?

O David estava a conversar numa rede social com uma menina que conheceu pela internet. A certa altura, ela pediu-lhe a morada.

CARTÃO-SITUAÇÃO  
SITUAÇÃO NORMAL OU DE PERIGO?

A Albertina, de 8 anos, quando foi à consulta com o pai, foi chamada à sala de enfermagem, onde a Sra. Enfermeira lhe disse para se despir e ficar só com a roupa interior.

# QUEBRA-GELO

Sessão 14

## Nome do Jogo

**Salada de frutas**

## Objetivos

- Promover o envolvimento e descontração das crianças
- Aquecer ou revitalizar o grupo
- Dividir o grande grupo em subgrupos

## Materiais

- Cadeiras ou pinos para marcar os lugares (tantos quantos o número de participantes)

## Descrição do jogo

O grupo começa disposto em círculo. O dinamizador atribui o nome de uma fruta a cada pessoa, utilizando sempre a mesma ordem. Por exemplo: laranja, maçã, pera e kiwi; laranja, maçã, pera e kiwi; laranja, maçã, pera e kiwi; laranja, maçã, pera e kiwi. Cada participante deve memorizar a sua fruta. De seguida, o dinamizador diz uma fruta ao acaso e todas as pessoas que tiverem essa fruta, deverão sair do seu lugar e trocar de lugares entre si. O dinamizador vai dizendo sucessivamente o nome das frutas, podendo até agrupá-las duas a duas. Quando disser “salada de frutas”, todos os participantes, saem do seu lugar e escolhem um novo lugar. A dinâmica deve desenrolar-se com alguma rapidez. Posteriormente, poderá ele próprio ocupar um dos lugares vagos, ficando assim um dos participantes de fora a desempenhar o papel de condução do jogo.

## Observações

Esta dinâmica dá para fazer com cores, letras, países, números, etc.

Pode adaptar-se esta dinâmica com movimentos específicos para o momento em que trocam de lugar. Exemplo: Laranjas ao pé-coxinho; maçãs aos pulinhos; Kiwis em passos de bebé; peras em passos de caranguejo.

**CARTÃO-SITUAÇÃO**  
**DEPENDÊNCIA DOS JOGOS ELETRÓNICOS**

O Filipe passa muito tempo a jogar na Internet. Por vezes, nem almoça para não interromper o jogo. Hoje foi convidado para uma festa de aniversário de um amigo de infância. O que deve fazer?

- 1 Recusa o convite, pois interessa-lhe muito mais jogar
- 2 Aceita o convite, pois prefere ir à festa e divertir-se com o amigo
- 3 Vai à festa, mas isola-se para jogar

**DRAMATIZAÇÃO**  
**TABACO**

O Fausto estava à porta da Escola e foi abordado por alguns colegas que o convidaram para ir com eles fumar para um sítio escondido. O Fausto acha os colegas muito fixes, mas não tem vontade nenhuma de experimentar tabaco. O que deve fazer?



**Personagens** Fausto, 3 colegas,  
Sr. Venâncio do portão.

### Nome do Jogo

### O comboio das Massagens

### Objetivos

- Proporcionar um clima confortável e de confiança no seio do grupo
- Promover o relaxamento dos participantes

### Materiais

- Nenhum

### Descrição do jogo

Os participantes encontram-se dispostos em círculo e viram-se para a direita à voz do animador, ficando virados para as costas do vizinho. São então instruídos para massajar os ombros do mesmo cuidadosamente. De seguida, viram-se ao contrário e o animador diz: “Agora façam a massagem que gostariam de ter recebido”.

# QUEBRA-GELO

Sessão 15

## Nome do Jogo

**O apartamento**

## Objetivos

- Aquecer ou revitalizar o grupo
- Estimular a concentração e coordenação
- Promover a interação entre todos os elementos do grupo
- Permitir a divisão aleatória dos participantes em diferentes grupos

## Materiais

- Nenhum

## Descrição do jogo

O dinamizador divide o grupo em subgrupos de três elementos. Cada trio é uma casa, composta por um elemento que representa a parede direita, o outro a esquerda e o terceiro, o inquilino. Os participantes que representam as paredes estão dispostos frente a frente de mãos dadas em cima, para simbolizar o telhado e o inquilino posiciona-se no meio. O dinamizador clarifica quais são os elementos que são a parede direita e quais os que são a parede esquerda e estes têm que o memorizar.

Quando o dinamizador disser: “Paredes direitas”, todos os elementos que se encontram nesta posição trocam de casa. O mesmo acontece quando disser “Paredes esquerdas” ou “inquilinos”.

Quando o dinamizador disser: “apartamento”, todos os elementos trocam de lugar, formando novas Casas, em que cada um pode assumir uma nova função.

## Observações

No decurso do jogo, o dinamizador pode optar por ocupar um lugar numa das casas, deixando a condução da dinâmica para um dos participantes.

# CONCORDO OU NÃO CONCORDO

## DINÂMICA

### Sessão 15

---

1

Os homens não choram. É uma vergonha!

2

As meninas não têm jeito para jogar à bola.

3

O homem e a mulher partilham as tarefas da casa.

4

Quem manda em casa é a mãe!

5

As pessoas mais velhas da família têm sempre razão.

6

Bater é a melhor forma de conseguir o respeito.

7

Quem arruma a casa é o pai.



# GUIÃO DA DRAMATIZAÇÃO

Sessão 15

## Personagens

Benjamim, Tobias, Anacleto (amigos) e a Professora Clotilde.

A ação passa-se no recreio da escola.

O Benjamim está sozinho e muito triste enquanto todos brincam no intervalo. Entretanto, os amigos Tobias e Anacleto reparam nisso e aproximam-se.

**Tobias** - Olá, Benjamim!

**Anacleto** - Olá, não vens brincar?

**Benjamim** - Olá, Tobias e Anacleto! Não, obrigado.

**Tobias** - Já reparei que não é a primeira vez que te vejo sozinho e triste!

**Anacleto** - O que se passa? Podemos ajudar?

**Benjamim** - Não é nada...

**Tobias** - Nós somos teus amigos e não gostamos de te ver assim!

**Anacleto** - Podes confiar em nós.

**Benjamim** - Está bem, vou contar... os meus pais estão sempre a discutir, estão sempre a zangar-se e a gritar e eu fico muito assustado.

Não sei o que fazer, não sei se a culpa é minha...

**Tobias** - Oh! Benjamim eu sei como te estás a sentir. Na minha casa, também acontece o mesmo e eu também fico assustado.

# GUIÃO DA DRAMATIZAÇÃO (CONTINUAÇÃO)

Sessão 15

**Anacleto** - Mas isso não pode acontecer, vocês não podem passar por isso sem pedir ajuda. Temos de falar com alguém.

**Benjamim** - Mas... falar com quem?

**Tobias** - Sim, com quem?

**Anacleto** - Vamos pensar em alguém em quem podemos confiar.... Já sei, a professora Clotilde, acho que pode ajudar! Eu confio nela.

**Tobias** - Eu também.

**Benjamim** - Sim, eu também.

**Anacleto** - Então vamos falar com ela.

## Observações

Com as faixas etárias que ainda não dominam a leitura, a representação será feita pela equipa dinamizadora.

O desfecho da história deverá ser pensado e apresentado com a participação das crianças.

# LIVRO: DE MÃOS UNIDAS PARA PROTEGER

Sessão 15

---

## Informação:

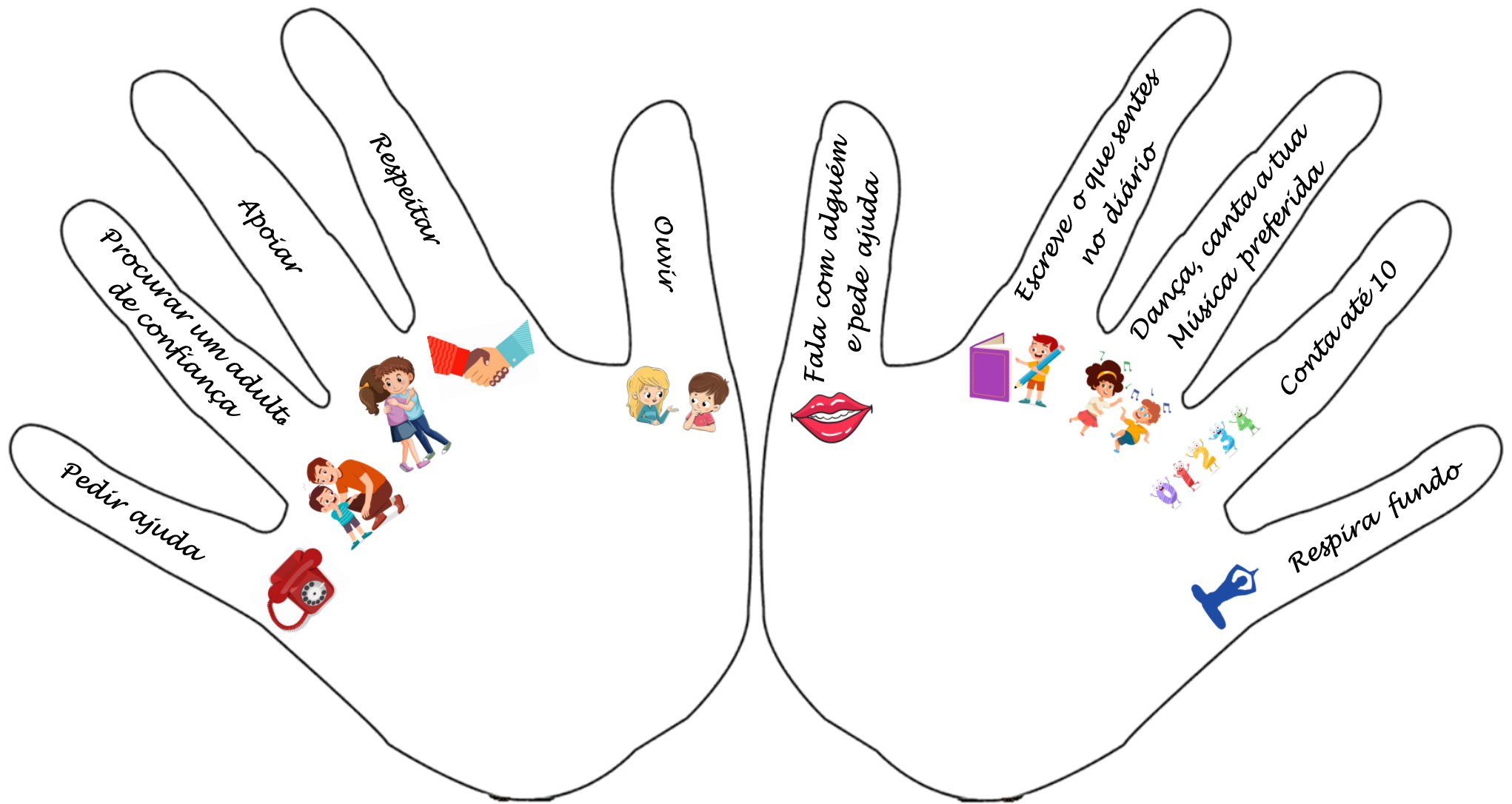
Imprimir em folha A4, frente e verso, mantendo a sequência apresentada.

Dobrar as folhas ao meio e organizar pela sequência de numeração.

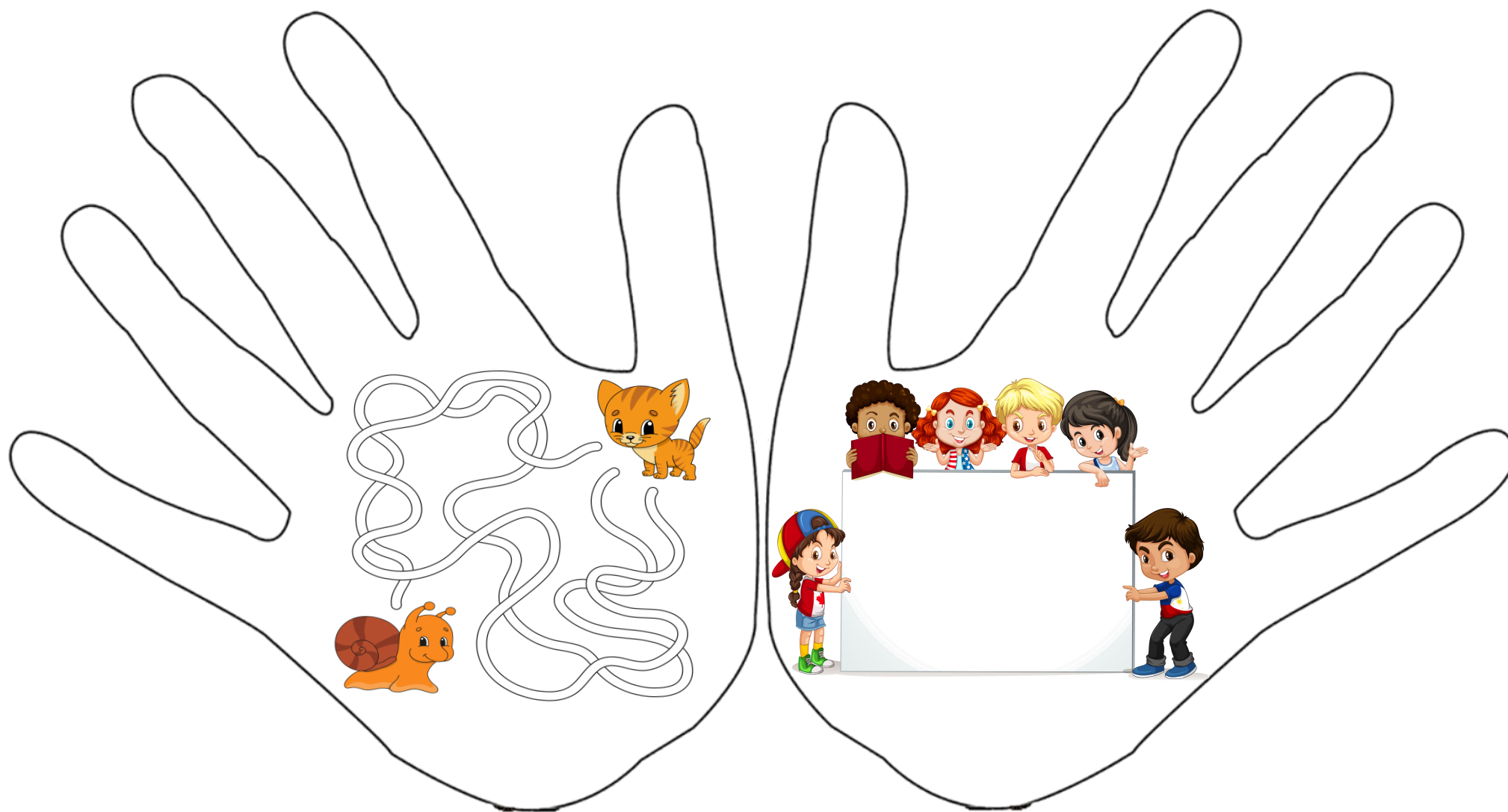


***De mãos unidas  
para proteger***



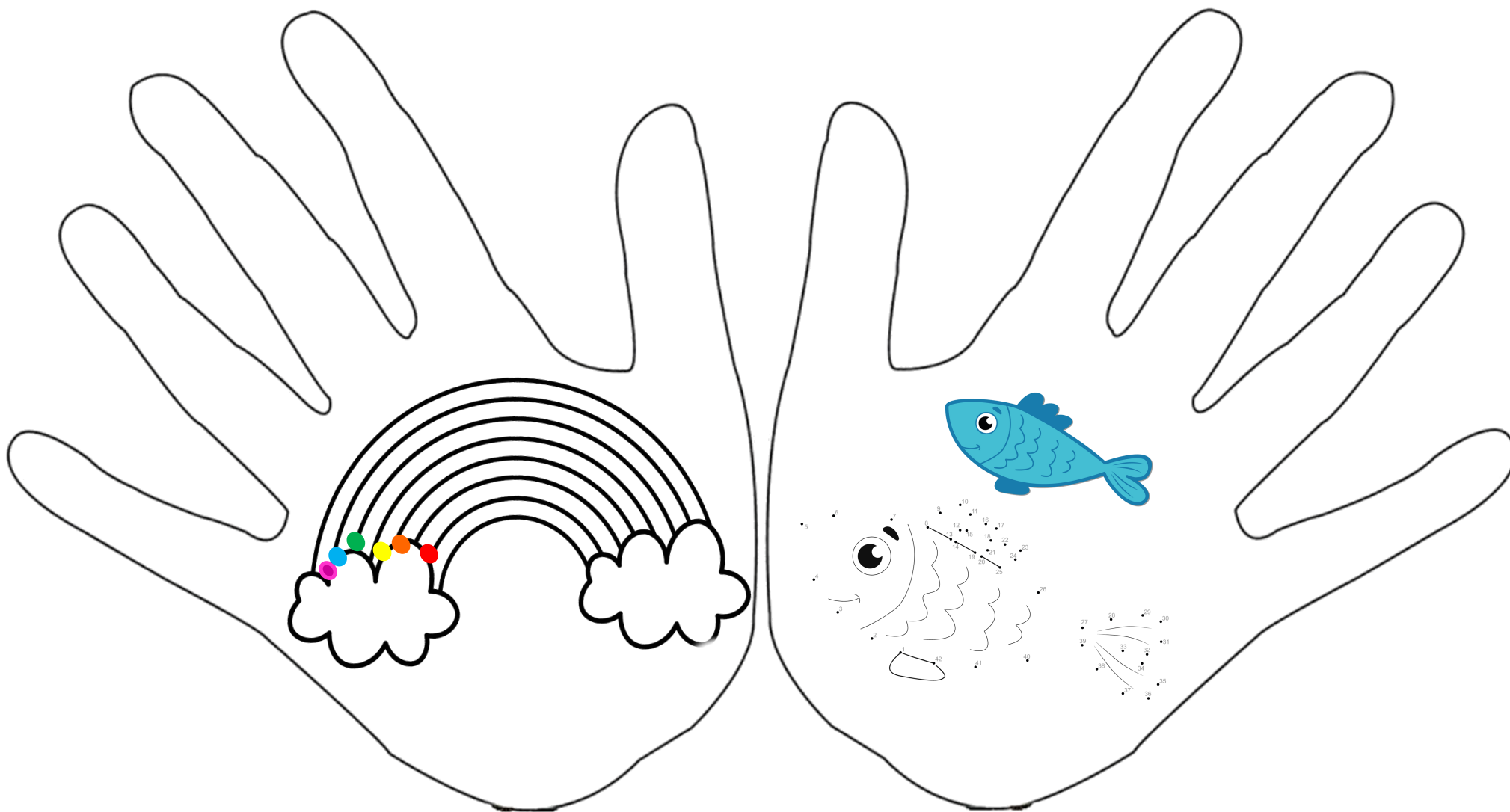


Escreve ou desenha  
como te sentes!

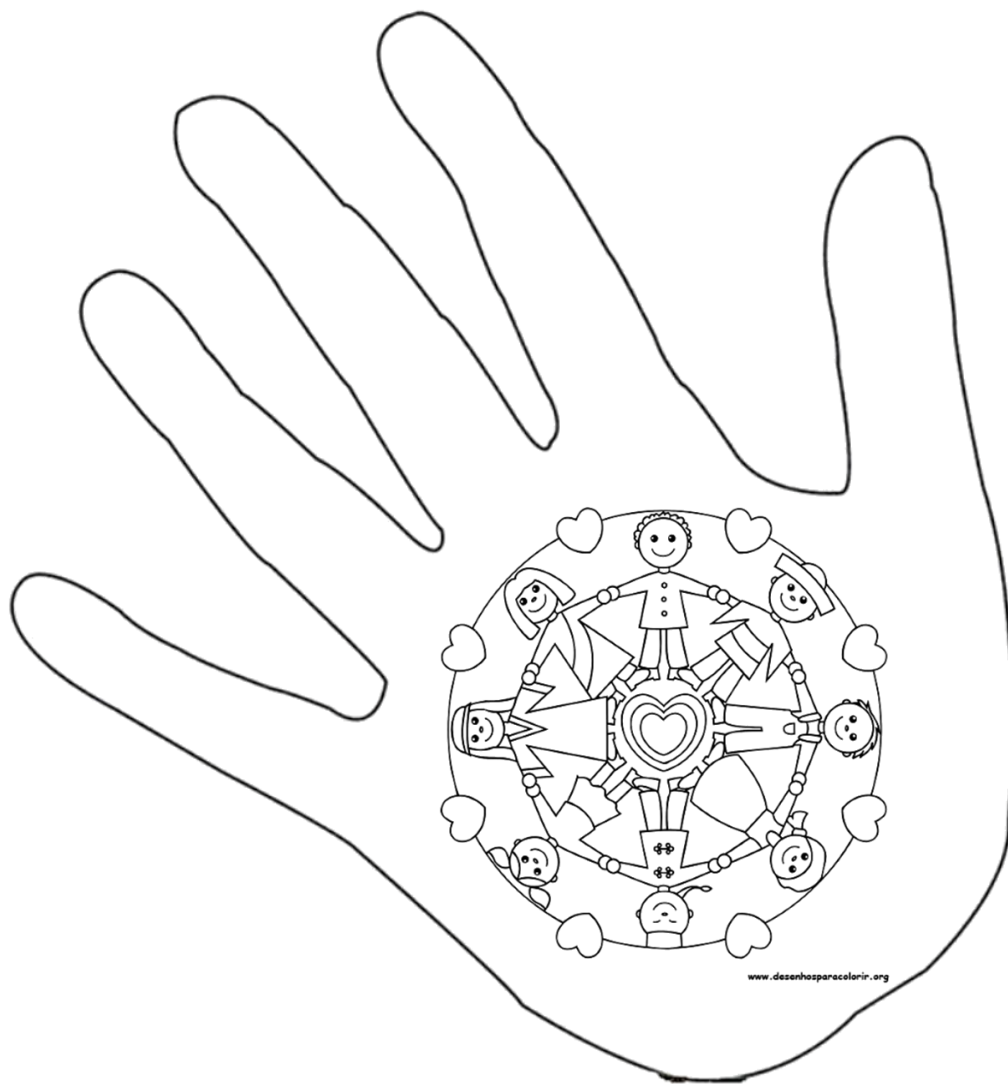


Ajuda o gato a encontrar  
o caracol.

Une os pontos seguindo a ordem  
dos números!



Pinta!



**Pinta!**



**Pinta!**





Quando precisares de falar com alguém,  
podes telefonar ou escrever...

# QUEBRA-GELO

Sessão 16

## Nome do Jogo

## Observa e descobre

## Objetivos

- Aquecer ou revitalizar o grupo
- Estimular a concentração
- Estimular a capacidade de observação e atenção ao outro

## Materiais

- Um pano opaco com a dimensão de cerca de 400 cm por 200 cm

## Descrição do jogo

O grupo é dividido em duas filas, que se encontram frente a frente.

O dinamizador orienta as duas equipas para se observarem mutuamente em relação aos pormenores, como:

- Posição na fila
- Vestuário
- Acessórios
- Penteados

Seguidamente é colocado o pano entre as duas filas (pode ser seguro nas extremidades por duas pessoas), de forma a ocultar as alterações que cada uma delas irá fazer.

O dinamizador explica que só podem fazer quatro mudanças de cada vez. O grupo tem que chegar a um consenso sobre as alterações a fazer e deverá fazê-lo sem que o outro grupo se aperceba.

Posteriormente é retirado o pano e cada equipa tem que identificar quais as modificações feitas na outra equipa.

Este processo pode repetir-se o número de vezes que o dinamizador entender.

# QUEBRA-GELO

Sessão 17

## Nome do Jogo

**Salada de cores**

## Objetivos

- Promover o envolvimento e descontração das crianças
- Aquecer ou revitalizar o grupo
- Dividir o grande grupo em subgrupos

## Materiais

- Cadeiras ou pinos para marcar os lugares (tantos quantos o número de participantes)

## Descrição do jogo

O grupo começa disposto em círculo. O dinamizador atribui uma cor a cada pessoa, utilizando sempre a mesma ordem. Por exemplo: laranja, verde, azul e vermelho; laranja, verde, azul e vermelho; laranja, verde, azul e vermelho... Cada participante deve memorizar a sua cor. De seguida, o dinamizador diz uma cor ao acaso e todas as pessoas que tiverem essa cor, deverão sair do seu lugar e trocar de lugares entre si. O dinamizador vai dizendo sucessivamente as cores, podendo até agrupá-las duas a duas. Quando disser “arco-íris”, todos os participantes, saem do seu lugar e escolhem um novo lugar. A dinâmica deve desenrolar-se com alguma rapidez. Posteriormente, poderá ele próprio ocupar um dos lugares vagos, ficando assim um dos participantes de fora a desempenhar o papel de condução do jogo.

## Observações

Esta dinâmica dá para fazer com estações do ano, profissões, emoções, etc. Pode adaptar-se a dinâmica com movimentos específicos para o momento em que trocam de lugar. Exemplo: Laranja a girar; verde a saltar à corda; Azul à tesoura; Vermelho à gigante.

Não à  
discriminação




Igualdade



Identidade



Todas as crianças do mundo têm  
direito a:



Sexo \_\_\_\_\_

Data de nascimento \_\_\_\_\_

Nacionalidade \_\_\_\_\_

Nome \_\_\_\_\_

Apelido \_\_\_\_\_

FOTO



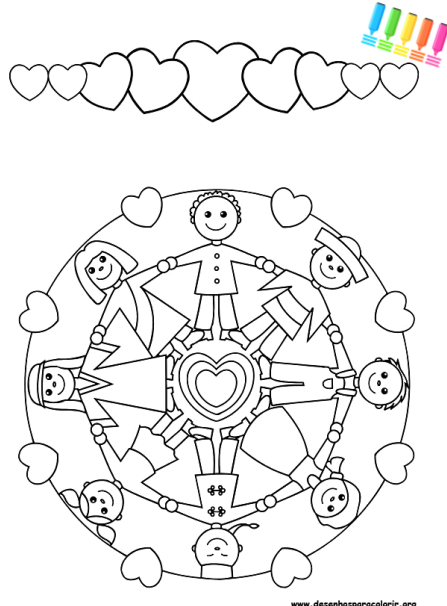
Projecto Rua



### Liga a expressão à língua correta

Nha cretcheu	Crioulo da Guiné
Tudo legal?	Português
(Tudo bem?)	
Saudade	Mandarim
Ni hão	Português do Brasil
(Olá)	
Shanti	Crioulo de Cabo Verde
Rispito	Hindi
(Respeito)	

### Mandala para colorir



www.desenhospacolorir.org

### Palavras cruzadas

Respeito  
Tolerância  
Culturas  
Diversidade



### Unir os pontos



# ETAPAS PARA CONSTRUÇÃO

## PASSAPORTE

### Sessão 17



1. Imprimir o passaporte em folha A4



2. Dobrar a folha em 8 partes iguais, vincando as dobras



3. Dobrar a folha ao meio e recortar pelo tracejado



4. Dobrar a folha conforme indicado na figura



5. Voltar a dobrar a folha conforme indicado na figura (em forma de cruz)



6. Fechar o livro, de modo que a capa e a contracapa fiquem na posição correta

# QUEBRA-GELO

## Sessão 18

### Nome do Jogo

#### O que levas contigo?

### Objetivos

- Promover o envolvimento das crianças
- Promover o conhecimento interpessoal

### Materiais

- Nenhum

### Descrição do jogo

Os participantes estão dispostos em círculo. O dinamizador pede que imaginem que irão fazer uma viagem a um país distante. À vez, cada elemento apresenta-se e refere que objeto levará na viagem, que comece com a primeira letra do seu nome e convida um dos colegas a ir consigo.

Exemplo:

- Eu sou o Joaquim, vou levar um jogo e convido a Maria para ir comigo
- Obrigada, Joaquim! Eu sou a Maria, levo um mapa e convido a Leonor
- Obrigada, Maria! Eu sou a Leonor, levo uma lanterna e convido o Francisco

E assim sucessivamente, até que todos se tenham apresentado.

# A VIAGEM DO JOAQUIM

## HISTÓRIA

### Sessão 18

---

Era uma vez... Um menino português.

De seu nome Joaquim, curioso, sonhador, corajoso assim, assim.

Andava na Escola das perdizes e tinha amigos vindos de vários países, mas que nem sempre se sentiam felizes.

A Xia, o Quecuto, a Luana e o Marcelo, que achavam Portugal um país muito belo.

Mas nem sempre percebiam, o que lhes diziam.

Por vezes sentiam-se tristes e sozinhos e ali ficavam, nos seus cantinhos.

Tinham tanto para partilhar, mas estavam envergonhados e com medo de o mostrar.

O Joaquim, que só queria ajudar, decidiu primeiro explorar. Fez as malas e começou a viajar!

Queria conhecer outros sítios, outras culturas e queria pôr-se no lugar de quem chega a um país estranho e tenta conversar.

O Joaquim que era de Portugal, gostava de ouvir fado, sair do mar ainda molhado e comer sardinhas sem espinhas.

Então Cabo Verde foi visitar. Tanta dança, não queria acreditar! Morabeza, funaná e morna. Comeu uma cachupa e dormiu uma sorna.

# A VIAGEM DO JOAQUIM (CONTINUAÇÃO)

## HISTÓRIA

### Sessão 18

A aventura continua na Guiné-Bissau, era Carnaval e não se comia nada mal: bianda, jacatu e castanha de caju. Todos comiam e dançavam nalu.

Já no Brasil era tanto samba e capoeira, que até se levantava poeira. O Joaquim provou tapioca, melancia e tanta feijoada que até ficou com a barriga inchada. Comeu tudo o que conseguiu e o caminho prosseguiu.

Chegando à Índia, entrou numa casa em que as senhoras vestiam o sahari e falavam hindi. Celebravam a festa das cores e comiam tikka masala e caril. O Joaquim achou tudo baril.

Por fim, na China foi ver o Kong Fu, tantos movimentos e muita atenção. Viu a dança dos leques, do leão e do dragão.

Comeu com pauzinhos arroz chau chau e pato à Pequim. No final, disse adeus em mandarim.

De volta a Portugal, nada lhe parecia igual. (TRIM: despertador) Trazia a mala cheia de experiências e vinha desejoso de partilhar as suas vivências.

Já na Escola, contou as suas aventuras e também algumas travessuras. Ensinou os jogos novos que aprendeu e todos os seus amigos envolveu!

A moral desta história é para guardares na memória: Deves sempre acolher quem está à parte, com respeito, compreensão e amizade!

Lembra-te sempre desta frase: *A riqueza está na diversidade!*

FIM



# KIT PARA O AVIÃO

## CONSTRUÇÃO COOPERATIVA EM GRUPO

### Sessão 18

#### Participantes

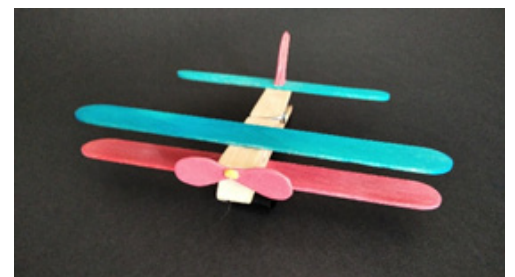
**Grupos de 4 a 6 elementos**

#### Materiais

- 2 Vendas
- 3 Cordas de 75 cm de trapilho, fio ou lã
- 3 Paus de gelado
- 1 Hélice e 1 leme, recortados em folha Eva
- 1 Mola da roupa de madeira
- Cola líquida

#### Instruções

O dinamizador deve apresentar um avião já construído. De seguida, entrega a cada grupo o material (Kit) com o qual irão construir o seu próprio avião. Antes de iniciarem a tarefa, o dinamizador venda 1 ou 2 elementos do grupo e ata com as cordas um dos braços de 1 ou 2 elementos e dá orientação para que os restantes não falem durante o desafio. Proporciona-se um minuto para que os grupos possam definir a estratégia de comunicação e de execução. A duração do exercício é estabelecida pelo dinamizador (sugere-se de 5 a 10 minutos) e no caso de algum dos grupos não conseguir terminar a tarefa, esse resultado deverá ser alvo de avaliação por todos no momento do debate.



# CRACHÁ (EXEMPLO)

Sessão 18



# QUEBRA-GELO

## Sessão 19

### Nome do Jogo

### O Pimprolé

### Objetivos

- Promover o envolvimento das crianças
- Aquecer e revitalizar o grupo
- Estimular a atenção e concentração

### Materiais

- Nenhum

### Descrição do jogo

Com o grupo disposto em círculo, o dinamizador dá as instruções, exemplificando movimentos para o grupo repetir. Todos deverão aprender as palavras-chave e os gestos correspondentes:

- “Pimprolé” – As duas mãos apoiadas nos ombros com os braços cruzados sobre o peito
- “Plamof” – As duas mãos pousadas sobre a cabeça, com a cara visível
- “Lakatum” – Braços fletidos com as mãos na zona da cintura, a fazer cócegas no tronco (lembrando a postura de um macaco)
- “Rigolim” – Os dois braços no ar, junto à cabeça, com as mãos a abanar

Depois da fase demonstrativa, o dinamizador explica que vai tentar enganar o grupo e que têm que estar atentos. De seguida, dá a instrução trocada com o gesto, mas o grupo deve apresentar o gesto correto.

Entre as diferentes instruções, o dinamizador marca o ritmo, batendo com as mãos alternada e rapidamente nas coxas e vai dizendo “tomem atenção”; “Vamos ver quem acerta”; “Não se deixem enganar”.

### Observações

As palavras-chave podem ser escolhidas de acordo com o tema e faixa etária do grupo, por exemplo: cores, frutas, objetos, ou palavras inventadas.

# QUEBRA-GELO

Sessão 20

## Nome do Jogo

**Cores a girar**

## Objetivos

- Promover o envolvimento das crianças
- Aquecer e revitalizar o grupo

## Materiais

- Dado com cinco cores diferentes (uma para cada face) e uma face com um arco-íris
- Música ambiente

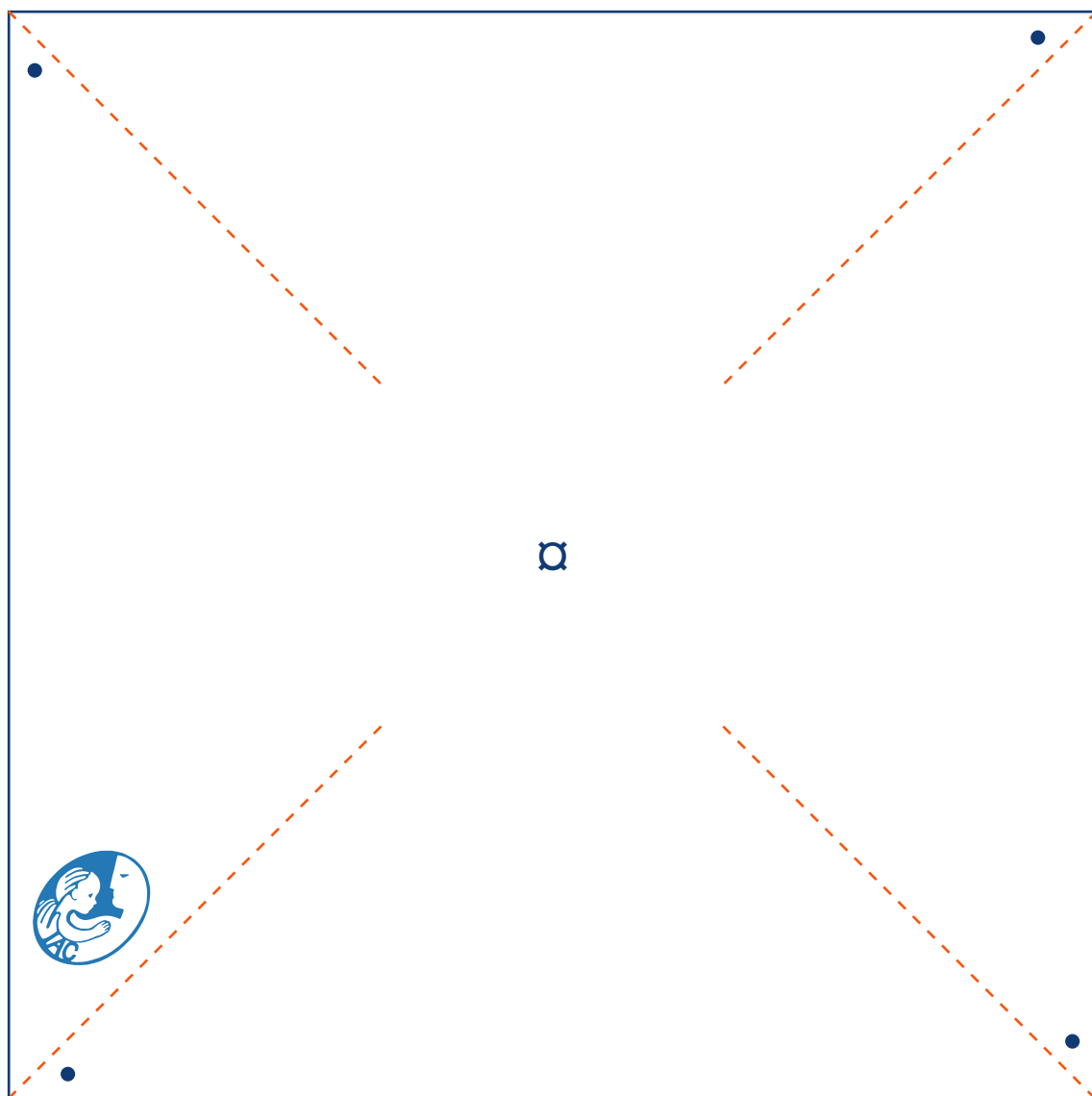
## Descrição do jogo

A dinâmica inicia-se com o grupo de pé, disposto em círculo. Ao som da música, todos circulam livremente pela sala. Quando a música é interrompida, o dinamizador lança o dado das cores. Cada participante deve rapidamente procurar algo na sala com a cor que calhou no dado.

Quando o dado calhar no arco-íris, os participantes, rapidamente formam de novo o círculo, dando as mãos e girando em roda, ao som da música.

# MOLDE DO CATAVENTO

Sessão 20



# QUEBRA-GELO

Sessão 21

## Nome do Jogo

**De mão em mão**

## Objetivos

- Promover o envolvimento das crianças
- Aquecer e revitalizar o grupo
- Estimular a atenção e concentração

## Materiais

- Nenhum

## Descrição do jogo

Com o grupo disposto em círculo, de pé, o dinamizador convida as crianças a cantar uma canção infantil conhecida pelo grupo, por exemplo: Atirei o peixe ao gato.

As crianças devem estar com os braços abertos e com as mãos sobrepostas com as dos colegas dos dois lados. Com as palmas das mãos viradas para cima. A mão direita fica por baixo da do colega e a esquerda por cima da do outro colega. Ao ritmo da canção, um dos alunos inicia o jogo, batendo com a sua mão esquerda, na mão esquerda do colega à sua direita, voltando a colocar a mão na posição inicial. O jogo segue no mesmo sentido sucessivamente, até terminar a canção.

Sempre que alguma sílaba se repete, bate-se duas vezes com a mão, por exemplo: Atirei o peixe ao gato-to. No final da canção, o último jogador, retira a mão, antes de receber a “palmada”, Exemplo: Miaaaaauu!

Quem ganha, inicia a próxima ronda.

## Observações

Dependendo das faixas etárias e do tempo de que se dispõe para a dinâmica, pode introduzir-se a variante de inverter o sentido do jogo, em função de alguma das palavras da canção.

DRAMATIZAÇÃO  
TEATRO DE FANTOCHES  
SITUAÇÃO 1

Um Menino Chinês, novo na escola, o Jin Chang quer brincar com os outros. Estes não querem brincar com ele porque ele é diferente!

O Jin Chang fica triste e vai brincar sozinho.

Os outros ficam a jogar a bola, mas a bola perde-se. Todos tristes encontram o Jin Chang a jogar um jogo que nunca viram, e perguntam se podem brincar com ele...

■ O que é que ele responde?

DRAMATIZAÇÃO  
TEATRO DE FANTOCHES  
SITUAÇÃO 2

A Joana está muito triste.

Os amigos ficam preocupados e perguntam-lhe o que se passa. Ela disse que gostava muito de ser veterinária, porque adora animais.

Mas a família não quer que ela ande mais na Escola.

Os amigos tentam ajudá-la a encontrar uma solução.

■ Qual é que acham que é a melhor solução?

DRAMATIZAÇÃO  
TEATRO DE FANTOCHES  
SITUAÇÃO 3

Na fila do refeitório da escola estão vários colegas. O almoço está atrasado. Eles já estavam à espera há algum tempo.

Entretanto, chega a Patrícia e passa à frente de todos.

Os outros alunos reclamam com ela e perguntam porque é que tem que passar à frente se tinha acabado de chegar e ainda por cima faltou às aulas da manhã.

■ Como é que vocês resolviam esta situação?

DRAMATIZAÇÃO  
TEATRO DE FANTOCHES  
SITUAÇÃO 4

A Professora conta aos alunos que o Joãozinho está muito triste porque está em casa doente e não pode ir à escola. Já passaram 15 dias desde que partiu a cabeça e ele sente-se muito sozinho porque não tem ninguém com quem conversar ou brincar.

A turma decide fazer-lhe uma surpresa.

■ Qual será a surpresa?

# QUEBRA-GELO

Sessão 22

## Nome do Jogo

**Os peixinhos**

## Objetivos

- Aquecer e revitalizar o grupo
- Promover a cooperação
- Estimular a concentração

## Materiais

- Nenhum

## Descrição do jogo

O dinamizador seleciona metade dos elementos do grupo para desempenhar o papel de peixes e os restantes, de mãos dadas, formam uma roda que será a rede de pesca. De seguida, os elementos que compõem a rede combinam em segredo um número de 1 a 20 e vão contando enquanto se balançam como as ondas do mar. Os peixes deverão entrar e sair livremente da roda, passando por baixo das mãos. Quando chega ao número combinado, os participantes que formam a rede agacham-se e os peixes que estão dentro da roda, são pescados, passando a integrar a rede.

## Observações

Todas as crianças deverão ter oportunidade de desempenhar o papel de peixe e de rede. O número de elementos que compõem a rede pode variar, mas tem que assegurar que tem tamanho suficiente para os peixes entrarem e saírem.



# QUEBRA-GELO

Sessão 23

## Nome do Jogo

## Como estrelas no céu

## Objetivos

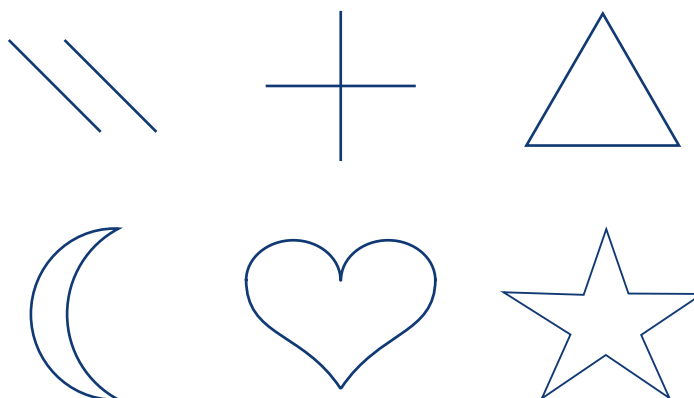
- Aquecer e revitalizar o grupo
- Promover a cooperação e a organização
- Estimular a criatividade e a capacidade simbólica

## Materiais

- 6 Cartolinas A4 com diferentes desenhos

## Descrição do jogo

Com o grupo disposto em círculo, de pé, o dinamizador prepara as crianças para a dinâmica, dizendo que cada uma delas representa uma estrela e que a missão do grupo é desenhar no espaço, diferentes formas, como se fossem constelações, de acordo com os desenhos que vão ser mostrados nas cartolinas.

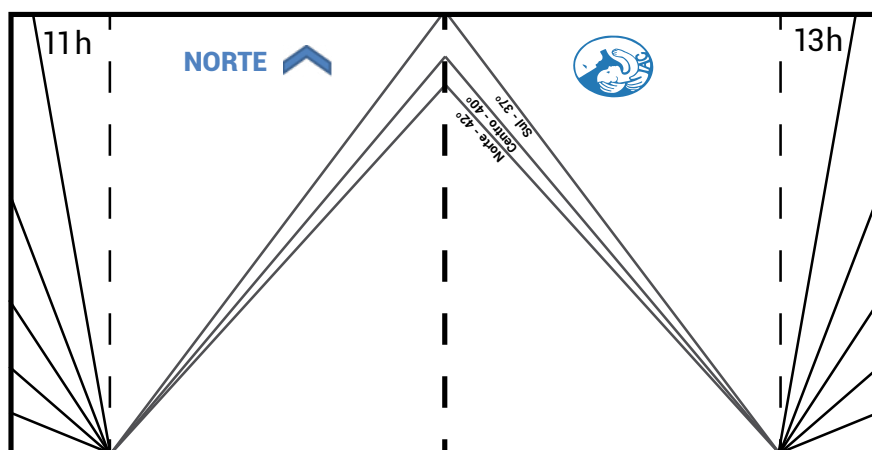
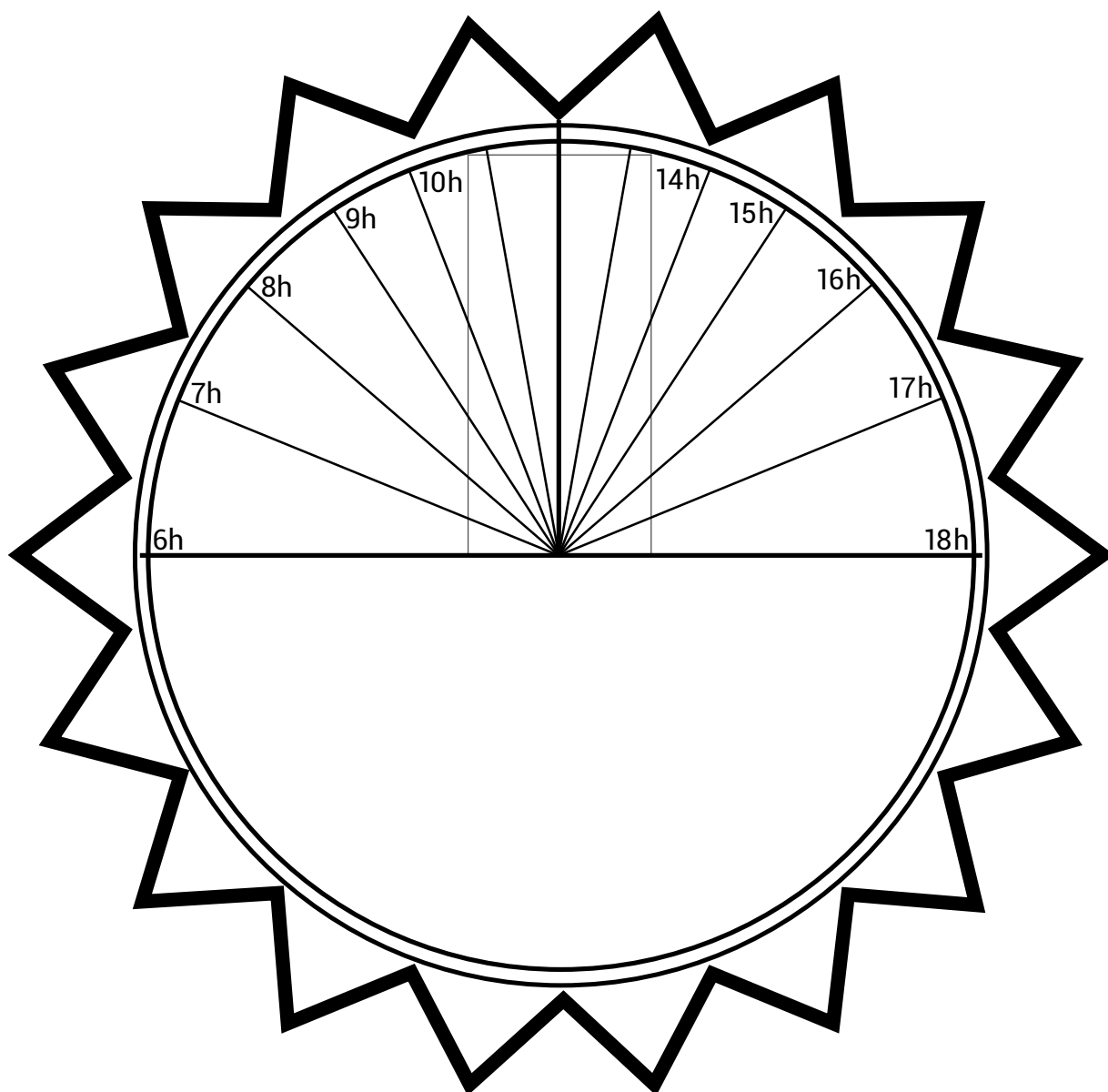


## Observações

Dependendo das faixas etárias e das características do grupo, poder-se-á introduzir desenhos mais ou menos complexos.

# RELÓGIO DE SOL

Sessão 23



# CONSTRUÇÃO E INSTRUÇÕES DE UTILIZAÇÃO

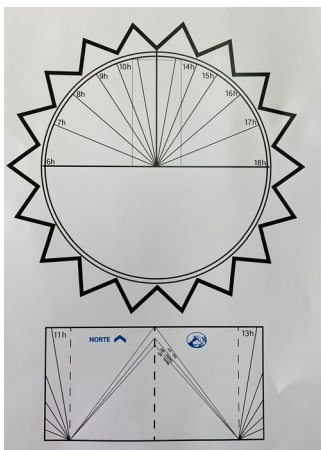
## RELÓGIO DE SOL (HORIZONTAL)

### Sessão 23

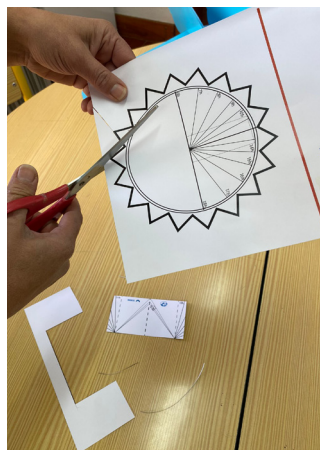
#### Materiais

- Molde
- Tesoura
- Lápis de cor
- Cola
- CD inutilizado, cartão ou outro suporte rígido
- Bússola e/ou rosa dos ventos, previamente preparada

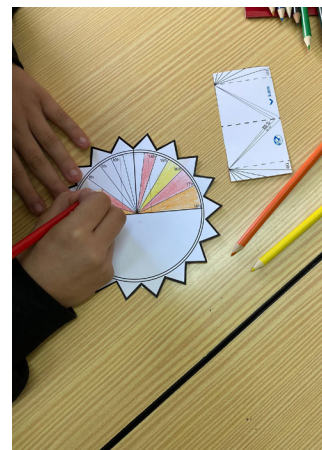
#### Etapas de construção



1. Imprimir o molde.



2. Recortar as duas figuras que compõem o relógio de sol.



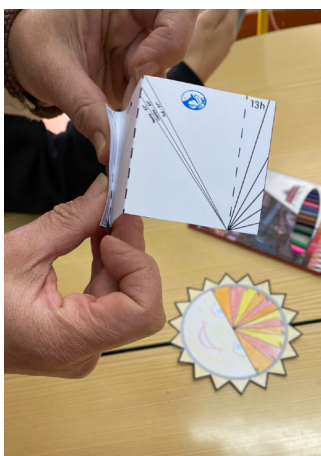
3. Pintar a base do relógio de sol (peça redonda em forma de sol).

# CONSTRUÇÃO E INSTRUÇÕES DE UTILIZAÇÃO (CONT.)

## RELÓGIO DE SOL (HORIZONTAL)

### Sessão 23

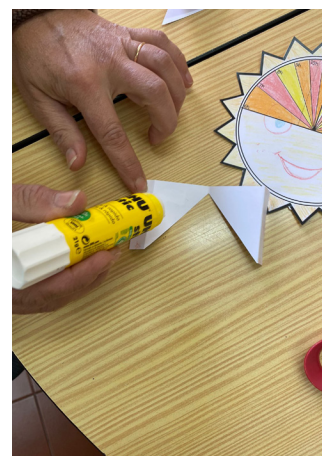
#### Etapas de construção



4. Dobrar a outra peça (retangular) pelas linhas a tracejado – dobra do meio para trás e as outras duas para a frente.



5. Recortar pela linha diagonal correspondente à zona do país em que se situa (norte, centro ou sul) de forma a obter o ângulo mais adequado (em Lisboa, por exemplo, cortar pela linha do Centro - 40°).



6. Abrir a peça, aplicar cola na parte triangular e fechar de novo.



7. 8. De seguida aplicar cola nas abas da peça para colar à base. Completar a decoração do relógio, pintando também as abas. Para que fique mais resistente, colar o relógio de sol em cartão ou outro suporte, por exemplo um CD inutilizado.

# CONSTRUÇÃO E INSTRUÇÕES DE UTILIZAÇÃO (CONT.)

## RELÓGIO DE SOL (HORIZONTAL)

### Sessão 23

#### Modo de utilização

O relógio de sol deve ser colocado, ao sol, numa superfície plana e horizontal. Apontar as 12h para norte, com auxílio de uma bússola ou rosa dos ventos previamente preparada (pintada no chão ou construída em cartolina) na posição real.

A sombra da peça colada na vertical, em forma triangular, indica aproximadamente a hora do dia. Na imagem apresentada, o relógio indica as 15h35 (+/-).



9. Relógio de sol.

**Nota:** Para obter a hora correta, deve consultar-se a longitude exata do local onde se realiza esta experiência e somar 4 minutos por cada grau a Oeste do Meridiano de Greenwich, no caso de se experimentar em Portugal. Em Lisboa, por exemplo, a longitude é de 9°, portanto  $4 \times 9 = 36$ , ou seja, acrescenta-se 36 minutos à hora indicada no relógio de sol.



Projecto Rua  
"EM FAMÍLIA PARA CRESCER"