



VALUES EDUCATION

“PÕE-TE NO MEU LUGAR”

Ref. 20845



PÕE-TE NO MEU LUGAR

Ref. 20845



CONTEÚDO:

O jogo é composto por 1 suporte triangular com 10 cenas (🗨️), 15 personagens (👤) e 10 emoções (❤️) diferentes. As folhas possuem ilustrações de grande qualidade impressas de ambos os lados. O suporte é feito em cartão grosso resistente. Medidas do suporte: 31 x 15,3cm.



As **10 emoções** contidas nos cartões são as seguintes:

AGRADÁVEIS

1. Alegria
2. Curiosidade
3. Admiração
4. Segurança

DESAGRADÁVEIS

5. Tristeza
6. Ira
7. Nojo
8. Medo
9. Culpa

NEUTRA

10. Surpresa

IDADE RECOMENDADA E INDICAÇÕES:

Entre 3 e 8 anos.

O formato e os materiais com os quais este jogo é feito facilitam a participação de várias crianças, quer seja em grupo ou por pares. Também permite ao adulto trabalhar de forma individual com apenas uma criança na aula, em casa ou em terapia.



OBJETIVOS DIDÁTICOS:

- Favorecer o desenvolvimento de competências sociais como a empatia.
- Facilitar a identificação de emoções e desenvolver a consciência emocional.
- Desenvolver a atenção e a escuta ativa.
- Aprender que uma mesma situação pode provocar diferentes emoções.
- Fomentar a comunicação e o respeito perante as opiniões dos demais.

SISTEMA DE JOGO:

1. É selecionada uma cena (👨👩) e é pedido à criança que descreva o que ocorre nela.
2. Em seguida, a criança procura uma das personagens que aparecem nessa cena (👨) e escolhe a emoção (❤️) que essa personagem sente nessa situação. É pedido à criança que justifique a sua decisão a partir da postura corporal da personagem, da sua expressividade facial, do que lhe está a ocorrer na imagem ou inclusivamente da própria experiência da criança numa situação semelhante.
3. É repetido o passo anterior com as demais personagens da cena.
4. É realizada uma reflexão sobre as diferentes emoções que cada uma das personagens sente estando na mesma situação.

Nota:

O objetivo desta atividade é gerar um espaço para trabalhar as emoções próprias e as dos outros através da empatia. O importante desta atividade é que as crianças pensem, expressem e desenvolvam a sua consciência emocional sempre com respeito pelas opiniões dos demais.

Não existem respostas corretas ou incorretas.

ATIVIDADES

Nas atividades em que participem mais de uma criança, começará o mais novo.

Adivinhe quem se sente assim na cena

1. Por pares, uma criança senta-se em frente de outra e escolhem uma cena. (Também se pode fazer com dois grupos).
2. O primeiro jogador escolhe uma emoção dos cartões e diz a mesma em voz alta ao outro jogador (coloca a imagem correspondente).
3. O segundo jogador terá de dizer se alguma das personagens que surgem nessa cena está a sentir essa emoção. Em caso afirmativo, terá de colocar o cartão da personagem selecionada e justificar a sua decisão.
4. Ambos os jogadores debatem a decisão tomada. Nem todos os jogadores têm necessariamente de chegar a um consenso sobre a emoção que sente cada



personagem. O importante é que os jogadores tentem compreender a emoção dos outros e colocar-se no seu lugar.

5. É repetido o mesmo sistema com o resto das cenas, mudando sempre os papéis dos jogadores.

Como se sente a personagem?

1. É seleccionada uma personagem e coloca-se a sua ficha visível.
2. São passadas uma a uma todas as cenas em que aparece essa personagem.
3. Analisa-se a emoção que essa personagem sente em cada uma das cenas.

