

Atividade 1

Público-alvo: Pré-escolar

Tempo estimado de execução: 10 a 15 minutos

O grande desafio: Tenho muitas letras, todas em fila, bem arrumadas. Começo no A e termino no Z. Sem mim, nem uma palavra podes escrever!

É isso mesmo, sou o abecedário! Mas temos mais adivinhas para ti. Para todas elas a solução será uma letra do alfabeto. Jogar em conjunto será mais divertido, pois ganha quem desvendar primeiro cada enigma. Preparados?

Dica para o dinamizador:

Para melhor associar a descrição de cada adivinha, sugerimos ter no espaço um abecedário impresso em tamanho grande. Partilhamos uma sugestão para esta imagem:

A	B	C	D	E	
F	G	H	I	J	K
L	M	N	O	P	
Q	R	S	T	U	
V	W	X	Y	Z	

Vamos começar!

1. Sou uma letra redondinha, redondinha, pareço uma bola a rolar. Quem sou eu?

Resposta: Letra “O”.

2. Tenho uma barriguinha grande e consigo escrever a palavra “dedo”. Quem sou eu?

Resposta: Letra “D”.

3. Tenho um risco em pé e outro deitado lá em baixo. Pareço um canto de uma sala. Quem sou eu?

Resposta: Letra “L”.

4. Sou um risco em pé com um chapéu em cima. Estou no início da palavra “tigre”. Quem sou eu?

Resposta: Letra “T”.

5. Sou como uma serpente que faz “sssss”. Quem sou eu?

Resposta: Letra “S”.

6. Quando sou pequenina, não te esqueças da minha pinta. Quem sou eu?

Resposta: Letra “I”.

7. Pareço uma montanha bicuda, mas virada ao contrário. Quem sou eu?

Resposta: Letra “V”.

Atividade 2

Público-alvo: Pré-escolar

Tempo estimado de execução: 10 a 15 minutos

O grande desafio: Vamos desenvolver a atenção, o controlo da linguagem oral e a consciência das palavras de forma divertida e dinâmica?

Como irá funcionar?

O/A dinamizador/a escolhe uma palavra simples e muito comum no dia a dia. Deixamos algumas sugestões: “sim”, “não”, “eu”, “é”, “posso”. O grupo (incluindo o/a dinamizador/a), durante 5 minutos, não poderá dizer essa palavra, será uma palavra “proibida”. Se alguém disser a palavra proibida, terá de cumprir uma pequena tarefa divertida.

Algumas sugestões de tarefas divertidas que podem ser aplicadas:

- Imitar um animal;
- Fazer uma careta engraçada;
- Saltar três vezes;
- Falar como um robô durante 10 segundos.

No decorrer dos 5 minutos, o/a dinamizador/a deverá fazer várias questões e desafiar o grupo para responder. Ficar em silêncio não é a estratégia para superar este desafio!

Algumas sugestões de questões que podem ser feitas:

- Gostam de chocolate?
- Quem é que gosta de ir à praia?
- Qual é a vossa cor favorita?
- Quem quer comer brócolos para o resto da vida?
- O que é isto?
- O que acham que vai acontecer a seguir?

Atividade 3

Público-alvo: Pré-escolar

Tempo estimado de execução: 10 a 15 minutos

O grande desafio: Vamos estimular a imaginação, ao mesmo tempo que desenvolvemos a capacidade de expressão oral, de descrição e a criatividade, através de uma caixa misteriosa!

O/A dinamizador/a deverá colocar vários objetos simples dentro de uma mala ou uma caixa opaca, de modo que os participantes não consigam ver o seu interior.

Um participante, de cada vez, põe a mão na mala ou na caixa e retira um objeto sem olhar.

O desafio será descrever o objeto como se fosse algo totalmente diferente do que realmente é, usando a imaginação.

Exemplo:

- Se retirasse uma colher, a descrição poderia ser: “É uma varinha mágica que faz chover estrelas.”

Na caixa misteriosa podem ser colocados os seguintes objetos:

Uma colher
Um lápis
Uma bola
Um guardanapo
Uma garrafa

Uma borracha
Uma folha seca
Uma fita
Uma chave
Um elástico

Um livro
Um pente
Um botão
Uma moeda
Um clipe

Atividade 4

Público-alvo: Pré-escolar

Tempo estimado de execução: 20 a 25 minutos

O grande desafio: O grande desafio: Se uma imagem vale mais do que mil palavras, quantas palavras valem três imagens?

Para este desafio, o/a dinamizador/a deve preparar ou selecionar um conjunto de três imagens (iremos partilhar algumas sugestões).

Os participantes recebem as imagens (individualmente ou em grupo) e observam atentamente.

O desafio será contar uma história através das imagens, descrevendo:

- Quem ou o que é que está nas imagens;
- O que está a acontecer;
- Onde e quando está a acontecer;
- O que vai acontecer a seguir.

A história pode ser criada por um participante de cada vez ou em grupo, em que cada um contribui com uma informação ou pormenor.

As imagens não precisam necessariamente de apresentar uma sequência, podem ser aleatórias, para desafiar mais a criatividade dos participantes.

Apresentamos três sugestões de conjuntos de imagens que podem ser utilizadas:

1.^a Sugestão



2.ª Sugestão



3.ª Sugestão

