

# AS FACES DAS EMOÇÕES



## O que propomos?

Às vezes, o Monstro das Cores fica atrapalhado com as suas emoções e precisa que alguém o ajude a perceber o que se passa para poder voltar ao normal.

É verdade que cada um de nós já é capaz de reconhecer as próprias emoções e sabemos quando é que estamos zangados, tristes e quando é que estamos calmos. Mas, como é que podemos saber o estado dos nossos amigos e amigas ou dos nossos familiares?

Propomos um simples jogo para aprender a reconhecer as emoções de várias maneiras diferentes, usando a mímica, desenhos e até charadas de uma forma muito "emocionante".

## O que é necessário?

- 1 jogo de **O Monstro das Cores** para jogar uma partida e para usar os frascos e os contadores de emoções.
- 1 tabela de pontuação. Podem imprimir a da página 6 ou copiá-la e fazer a sua própria versão.
- Uma lousa ou uma folha de papel para desenhar e escrever palavras. Lápis de cor ou outro material de desenho.
- Responder às perguntas da secção **Como foi a partida?**



### Atenção

os folhetos para crianças a partir dos 5 anos foram pensados para serem feitos na companhia de um adulto que leia e explique o conteúdo à criança e a acompanhe durante o processo

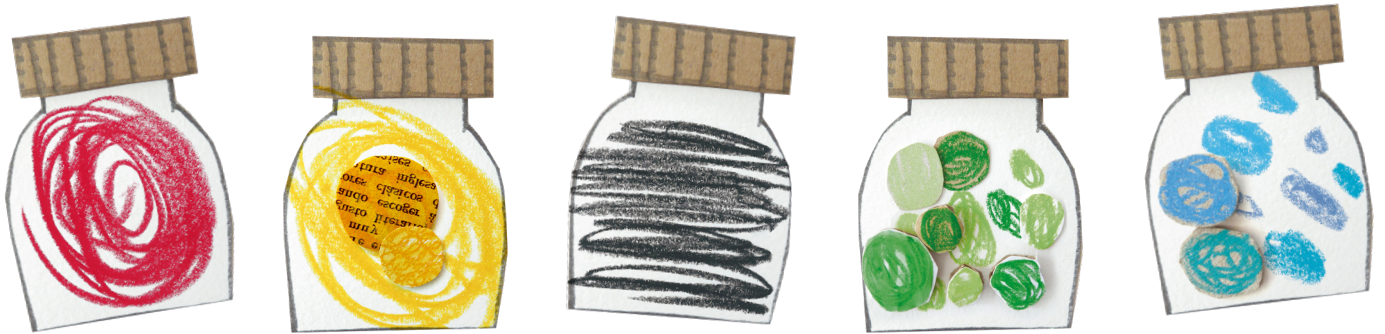


## ATIVIDADE: AS FACES DAS EMOÇÕES

### Vamos em frente!

Abram o jogo **O Monstro das Cores** e joguem uma partida.

- Agora que ajudaram o Monstro das Cores a pôr as emoções em ordem, vamos brincar de representá-las de maneiras diferentes. Peguem os frascos da raiva, da felicidade, do medo, da calma, da tristeza e um com a mistura de emoções e coloquem-nos em cima da mesa, de maneira a que não se possa ver o seu conteúdo.



- Imprimam a tabela de pontuação que podem encontrar no fim deste folheto e escrevam os nomes dos jogadores. Se quiserem, podem fazer uma tabela desenhando um objeto que identifique cada jogador ao lado do seu nome.
- Por turnos, um jogador escolhe um frasco e, em segredo, vê a emoção lá contida. A seguir, tem de a representar usando a mímica para que o resto dos jogadores a adivinhem. Cada jogador só pode dar uma resposta por turno, por isso pensem bem antes de a proferir.
- Cada vez que alguém adivinhar uma emoção, marca-se um ponto na tabela de pontuação no fim do folheto e arruma-se o frasco na prateleira com o respectivo contador colorido para indicar que já foi jogado.



- Quando tiverem adivinhado todas as emoções presentes na mesa, esvaziem os frascos e voltem a misturá-los, virados para baixo. Agora, voltamos a tentar adivinhar, mas, em lugar da mímica, vamos desenhar uma cara num papel ou numa lousa que tenham pela casa. Um conselho, a boca e os olhos são os elementos mais importantes quando se quer transmitir uma emoção desenhando uma cara.
- Quando, de novo, tiverem adivinhado todas as emoções, voltem a posicionar os frascos vazios virados para baixo e começamos a jogar a terceira, e última, rodada do jogo.



- Nesta rodada, quando o jogador pega num frasco, tem de pensar em algo que cause essa emoção, tal como no jogo. Mas agora, em vez de dizer em voz alta, escreva, num papel, um número de traços igual ao das letras que compõem essa palavra. As crianças mais pequenas podem precisar de ajuda neste momento.
- Por turnos, o resto dos jogadores tem de tentar adivinhar a palavra dizendo, em voz alta, uma letra que a palavra possa conter. Se acertar, o jogador escreve-a no traço correspondente e pode tentar dar um palpite. Se falhar, o turno passa ao jogador seguinte, que dirá uma nova letra.
- O jogo continua até que se adivinhe a palavra escolhida pelo jogador, que neste momento mostra a todos a emoção contida no frasco escolhido.
- Quando acabarem todos os frascos, o jogo termina. O participante que tiver mais pontos será o vencedor, mas todos se tornarão uns especialistas em expressar e reconhecer as emoções. **Parabéns!**



## Como foi a partida?

Assim que terminar o jogo, respondam todos às seguintes perguntas:

1. Somem os pontos dos jogadores. Quem é que ganhou? Deem uma grande salva de palmas ao vencedor.
2. Qual foi a emoção mais difícil de representar? E de adivinhar?
3. Há muitas formas de expressar uma mesma emoção, já que varia segundo a sua intensidade e da personalidade do indivíduo que a expressa. Façam um teste e transmitam o medo de formas diferentes usando a mímica. Cada vez que alguém se lembrar de uma maneira diferente de o fazer, pode apresentá-la aos demais. Se tiverem gostado da experiência, podem repeti-la com outras emoções, como a tristeza ou a felicidade.
4. Como viram durante o jogo, existem muitas maneiras de comunicar. Podemos falar, gesticular, desenhar e, é claro, escrever. Qual destas formas é a sua preferida?
5. Se quiserem, podem brincar de comunicar uma mesma coisa, mas de várias maneiras diferentes (com a fala, com gestos, com desenhos ou com a escrita). Tentem cumprimentarem-se, despedirem-se, ou até dizer que têm muita vontade de fazer xixi... a comunicação pode ser muito divertida.







## A expressão e a comunicação

A expressão e comunicação em tenra idade são muito importantes, pois facilitarão o progresso no desenvolvimento da linguagem, tanto a nível oral como escrito.

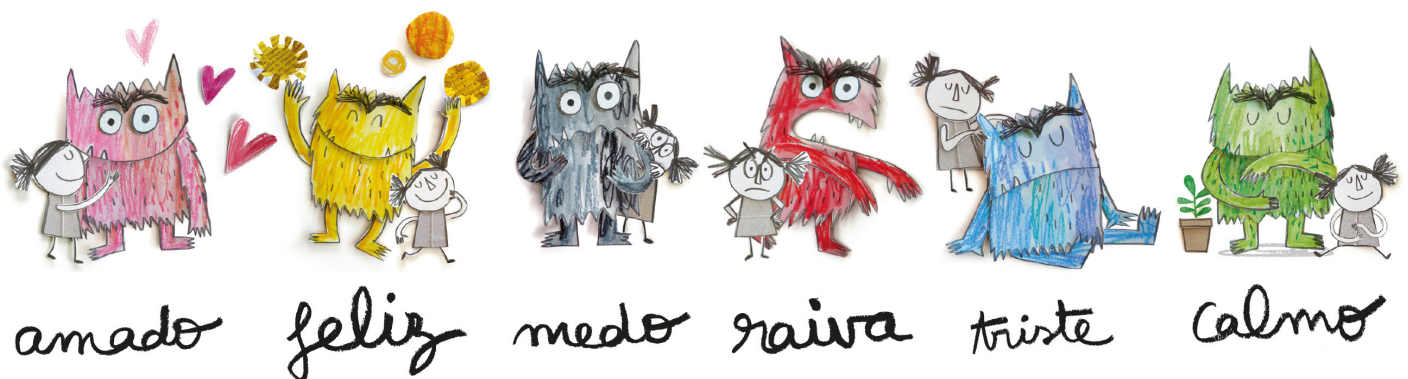
O exercício da nossa capacidade de comunicação aumenta a possibilidade de nos expressarmos de diversas maneiras e também favorece uma melhor relação social, além de nos ajudar a ter empatia para compreender situações e os sentimentos das pessoas que nos rodeiam.

Se quiserem, podem tirar uma fotografia e partilhar a sua tabela de pontuação nas redes sociais usando o hashtag **#DevirHomeAcademy**, onde poderão encontrar fotografias de atividades realizadas por outras famílias.

## O que aprendemos?

Com esta atividade, desenvolvemos principalmente a nossa capacidade de comunicação usando o nosso corpo e a nossa capacidade artística de representação. Também trabalhamos a nossa psicomotricidade fina, ao desenhar, e a capacidade de escrita e leitura, ao identificar as letras que compõem uma determinada palavra.

Além disso, usamos uma atividade conjunta para fortalecer os laços familiares, aumentando o afeto e a confiança mútua.





## TABELA DE PONTUAÇÃO

Jogador	Mímica	Desenho	Charadas
