

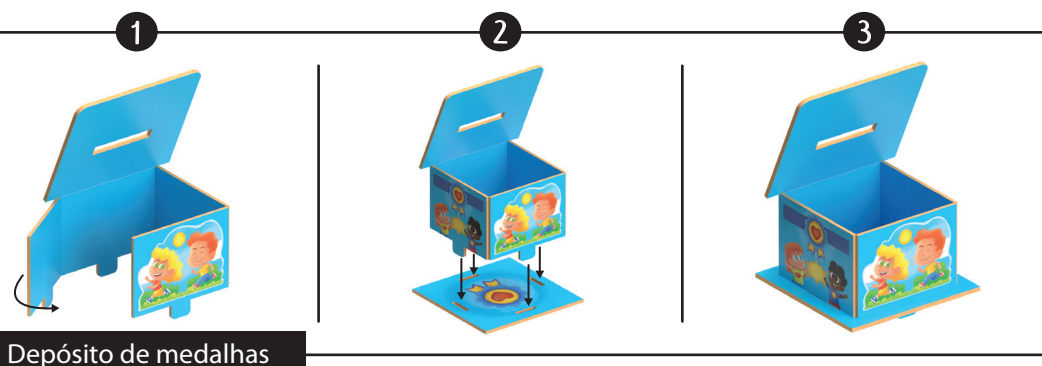
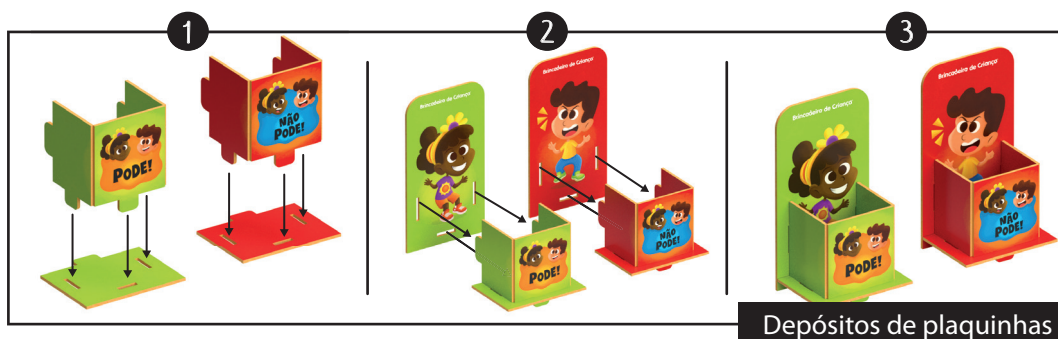
# JOGO PODE E NÃO PODE!

## CONTEÚDO:

2 Caixinhas (Pode! e Não Pode!) - 24 Plaquinhas de ações - 24 Medalhas  
1 Caixa depósito de medalhas - 1 Roleta - 1 Manual de instruções

## ANTES DE JOGAR:

Antes de iniciar a brincadeira, as caixinhas devem ser montadas, é muito fácil!



## JOGO 1 - PODE E NÃO PODE!

Coloque todas as plaquinhas de ações espalhadas em uma superfície plana com os desenhos virados para baixo.

Peça para a criança virar uma placa e descrever o desenho, em seguida pergunte qual caixinha é a adequada para a situação, se é a caixinha de **Podem!** ou de **Não Podem!**, a cada acerto a criança ganha uma medalha e a coloca na caixinha depósito de medalhas.

Quando a criança errar, é importante que o adulto que estiver guiando a brincadeira, ensine-a o porquê de estar errado e a faça realmente compreender o motivo pelo qual a determinada ação não possa ser feita.

### Exemplo:



Fazer a coleta seletiva de lixo **PODE** então irá para a caixinha verde.



Poluir o meio ambiente **NÃO PODE** então irá para a caixinha vermelha.

**AS SITUAÇÕES REPRATADAS NAS PLAQUINHAS SÃO AS SEGUINTE:**

# PLAQUINHAS **PODE!**



# PLAQUINHAS NÃO PODE!



## JOGO 2 - ME CONTE

Quando a criança já estiver familiarizada com as plaquinhas, ela escolherá duas plaquinhas, uma de pode e uma de não pode e deverá contar a todos ali presentes, uma situação semelhante as representadas nas plaquinhas, que ela tenha visto ou vivido.

**Exemplo:** A criança pode contar a todos sobre uma vez que viu seus pais ajudando alguém, ou uma vez que ela mesma ajudou alguém.

Esse modo de jogo estimula as crianças a terem maior facilidade em compartilhar suas experiências e a refletirem sobre atitudes certas e erradas que elas já fizeram, aumentando assim sua compreensão do mundo e sua consciência social, também pode auxiliar a criança a contar e superar experiências negativas.

## JOGO 3 - JOGUE COMIGO

Esta forma de jogo requer dois ou mais jogadores e um adulto.

Deixe as plaquinhas viradas para baixo. O jogo começa pelo mais jovem e segue em sentido horário, em sua vez cada jogador gira a roleta, que irá indicar como prosseguir:



Se a roleta indicar PODE, o jogador conta uma experiência positiva que viveu, diretamente ou indiretamente, e no final ganha uma medalha.



Se a roleta indicar NÃO PODE, o jogador conta uma experiência negativa que viveu, diretamente ou indiretamente, e no final ganha uma medalha.

# JOGO PODE E NÃO PODE!



Se a roleta indicar o desenho da mão, a criança pega uma plaquinha e a coloca em uma das duas caixinhas, se ela acertar ganha uma medalha.



Se a roleta indicar o desenho do adulto com a criança, o adulto descreve uma ação e pergunta ao jogador da vez, se esta ação pode ou não pode. Se o jogador acertar, ganha uma medalha.

**Exemplo:** Ajudar a limpar a casa, pode ou não pode?

O jogo acaba quando as medalhas acabarem e vence o jogador que tiver mais medalhas.

## JOGO 4 - ELOGIE SUA CRIANÇA

Esta forma de jogo trata-se mais sobre uma sugestão de atividade, do que um jogo em si. Sugerimos que, por exemplo: Durante o jantar, ou algum momento em família, o adulto responsável pergunte a criança como foi seu dia, o que ela fez na escola, se teve alguma atitude/ação positiva ou negativa, e assim por diante. É importante que o adulto deixa a criança à vontade e não a force a responder. Caso ela conte algo, o adulto deve fazer um elogio por sua sinceridade, mesmo sendo uma resposta negativa.

Se a criança contar algo positivo, a recompense com algo que ela goste, como um doce ou até mesmo um abraço, não precisa ser uma recompensa material. Essa iniciativa visa fazer com que a criança se sinta confortável para se abrir com o adulto responsável, que ela se sinta segura para isso.