



NOME DA ATIVIDADE: Duas verdades e uma mentira

Tipo de atividade: individual/ grupo

Número de participantes: todo o grupo ou turma

Escolaridade dos participantes: mínimo 3º ciclo

Idade dos participantes: maiores de 16 anos

Duração: 20 minutos

Material necessário:

- Pequenos pedaços de papel para cada participante

Objetivo da atividade:

- Ajudar os participantes a conhecerem-se uns aos outros.

Resultados Esperados:

- Os participantes poderão conhecer melhor os seus colegas de grupo
- Os participantes serão capazes de se reconhecerem a si próprios e às suas realidades pessoais
- Os participantes poderão divertir-se e ficarem motivados para a próxima atividade a realizar

Competências que serão desenvolvidas:

- O reconhecimento de si próprios e das suas realidades pessoais
- Estimular a reflexão para se conhecerem melhor

Aptidões que serão desenvolvidas:

- Escuta ativa
- Auto-consciencialização
- Sensibilização dos outros

Termos chave / vocabulário específico utilizado durante a atividade:

Preparação (o que precisa de ser preparado de antemão para que a implementação da atividade seja bem-sucedida):

Duas Verdades e uma Mentira é um jogo clássico de quebra-gelo do tipo para que os participantes se conheçam. Os jogadores contam duas verdades e uma mentira sobre si próprios (em qualquer ordem). O objetivo do jogo é que todos os outros determinem qual a afirmação que é realmente falsa.

Uma variação interessante de Duas Verdades e uma Mentira é "Duas Verdades e um Desejo de Sonho". Em vez de dizer uma mentira, uma pessoa diz um desejo - ou seja, algo que não é verdade, mas algo que a pessoa deseja que seja verdade.

Project implemented by:

Esta viragem interessante sobre o quebra-gelo pode muitas vezes conduzir a resultados inesperados e fascinantes. Uma vez que as pessoas partilham frequentemente desejos





Descrição da atividade passo a passo:

1. Distribua a cada participante um pedaço de papel.
2. Solicite aos participantes para escreverem em três pedaços uma informação sobre si próprios. Dois destes pedaços deverão conter informações verdadeiras, o terceiro uma informação falsa.

Por exemplo:

- O meu nome é João (Verdadeiro)

- Sou casado (Mentira)

- Visitei Madrid em 2009 (Verdadeiro)

3. Diga aos participantes para se levantarem e segurarem os pedaços de papel à sua frente. Podem apenas pensar neles sem a necessidade de os escrever nos papéis.

4. Os participantes deverão andar pela sala de formação, ler a informação sobre os colegas e ver se conseguem adivinhar que afirmação é uma mentira.

Recomendações (Como utilizar a ferramenta/recurso)

Avaliação:

O facilitador/ formador poderá fazer algumas perguntas para avaliar os resultados da atividade:

- O que aprendeu durante a atividade?
- Descobriu algo de novo?

Observações finais e recomendações metodológicas para a implementação da atividade (o que fazer e o que não fazer):

Uma boa mentira é aquela que, em última análise, é credível: soará como algo que pode ter feito ou pode querer fazer (mas que não fez). Uma mentira demasiado rebuscada soará claramente a falsa, por isso os participantes devem tentar pensar em mentiras que são semelhantes a verdades para as tornar tão plausíveis quanto possível.

Exemplifique o exercício aos participantes para que estes saibam como fazer.

Relembre os participantes: ao escolherem as mentiras, optem sempre pelas que serão mais convincentes para os mesmos.

Project implemented by:

