

06

ATIVIDADE ANIMAÇÃO CÓGNITIVA

TESTAR O OLFATO



primesenior

E se de repente aquele cheirinho maravilhoso trouxesse memórias antigas ...

OBJETIVOS



Desenvolver o olfato;



Estimular a capacidade intelectual;



Dar a conhecer o mundo de outra forma.

MATERIAIS

Um metro de tecido chita, de cor natural;
Aguilha e linha;
Café moído;
Paus de canelas ou em pó (idealmente em pó);
Lavanda seca reduzida a pó;
Pétalas de rosa;
Hortelã;
Salsa;
Folhas de loureiro reduzidas a pó;
Bolacha maria reduzida a pó;
Açafrão;
Raspa de laranja;
Elásticos e fitas coloridas.

INSTRUÇÕES

Cortar 10 pedaços de chita, com dimensões de 20cm de comprimento por 15cm de largura;

Costurar três lados, de modo a fazer sacos - deixar um lado aberto para se poder inserir os aromas;

Inserir cada um dos aromas escolhidos nos sacos e fechar a abertura - primeiro com um elástico e depois decorado com uma fita colorida - é importante certificar-se de que ficam bem fechados e que os idosos não conseguem abri-los com facilidade;

Sentar os idosos (apenas 2 ou 3 de cada vez) à volta da mesa e passar um saco de cada vez, de modo a que cheirem e tentem descobrir do que se trata;

Dependendo da condição da pessoa idosa, poderão ser dadas algumas dicas, como “Cheira a algo que bebemos esta manhã”, sendo que todos devem de estar no mesmo pé de igualdade, ou seja, se forem dadas dicas para um, devem de ser dadas dicas a todos;

Os idosos que em cada três não acertarem, pelos menos em dois cheiros são eliminados;

À medida que o número de participantes vai diminuindo vai-se diminuindo também as hipóteses de errar;

O vencedor é a pessoa que conseguir chegar à final, com o menor número de erros.

www.primesenior.com

Pergunte, Encontre e Aconselhe,
Partilhe a sua experiência e faça parte desta comunidade!

Os sacos de chita poderão ser realizados pelos idosos numa atividade de expressão plástica.

De modo a simplificar, os vários sacos poderão levar fitas coloridas diferentes, de modo a que quem está a dinamizar a atividade, consiga fazer uma associação direta entre a cor e o aroma.

Em alternativa, poderão criar-se equipas que jogam como se fossem apenas um elemento – uma alternativa viável quando o número de participantes é grande.

Poderão criar-se claques de apoio aos jogadores, com os jogadores que forem sendo eliminados, ou com os que não querem ter uma participação tão direta.

Para aumentar a competitividade, poderão definir-se tempos para que os participantes adivinhem do que se trata. Passado o tempo sem resposta, equivale a uma resposta errada – projetar um cronómetro poderá ser uma solução viável.