

17

ATIVIDADE ANIMAÇÃO CÓGATIVA/LÚDICA

QUEM SALVAR?



primesenior

OBJETIVOS



Estimular a memória;



Estimular a interação e a comunicação;



Aumentar a atividade cerebral.

MATERIAIS

Barco (pode ser em papel ou projetado).

INSTRUÇÕES

Expor a seguinte situação ao grupo:

Existe um barco que se encontra, em alto mar e com ele encontram-se 3 tripulantes e 18 passageiros, sendo que os passageiros são:

INSTRUÇÕES

Um agricultor;
Um engenheiro;
Um banqueiro;
Uma prostituta;
Uma doméstica;
Um enfermeiro;
Um atleta;
Um padre;
Um ladrão;
Um drogado;
Um médico;
Uma atriz famosa;
Um homossexual;
Uma criança;
Um professor;
Um operário.

Entretanto o barco começa a afundar e existem apenas 2 barcos salva-vidas. Um deles foi imediatamente ocupado pela tripulação, que partiu logo para terra. No outro barco salva vidas só cabem quatro pessoas. Como só o atleta sabe conduzir esse barco, ele assume o controle do barco e grita que pode salvar mais três pessoas.

INSTRUÇÕES

Pedir aos participantes que, individualmente, pensem quem na sua opinião deve ser salvo;

Posteriormente cada um deve verbalizar a sua escolha e explicar os motivos que o levaram a escolher aquelas três pessoas para serem salvas;

Incentivar a uma conversa grupal sobre as dificuldades sentidas em escolher as pessoas a salvar;

Incentivar a falar sobre situações da vida em que sentiram, também, dificuldades em realizar escolhas.

O barco pode ser realizado numa atividade de expressão plástica.

Não existem respostas certas ou erradas, apenas respostas diferentes que se baseiam na experiência de vida de cada um.