



## VALUE(S)olidarity

Planificação de atividades de Educação Não-Formal



VALUE(S)olidarity



**Nome da Sessão: Bingo!**

**Tema:** Jogos de Tabuleiro

**Instituição/Local:** SC Misericórdia de Águeda/ Lar Conde Sucena

**Objetivos gerais da sessão:**

- Diálogo e partilha de experiências sobre as diferenças existente entre gerações relativamente ao tema;
- Perceber de que forma essas diferenças influenciaram/influenciam o estilo de vida das pessoas;
- Estimular a interação entre estas duas gerações.

| <b>Metodologia/Estratégia</b> | <b>Duração</b>                        | <b>Objetivos específicos</b>                         | <b>Breve descrição</b>  | <b>Recursos necessários</b>          |
|-------------------------------|---------------------------------------|--|---|--------------------------------------|
| Energizer                     | 5-10 min<br>(depende do nº de idosos) | - Abertura da sessão e ativação do grupo para o tema | Jogo da bola: A pessoa que tem a bola deverá dizer o seu nome e o seu jogo de tabuleiro preferido. De seguida, a bola será passada para outra pessoa, de forma aleatória, que terá que também dizer o seu nome e o seu passatempo preferido. O jogo acaba quando todas as pessoas se tiverem apresentado. | Bola                                 |
| Jogo do Bingo                 | 45min<br>min                          | - Jogar ao bingo com promoção e diálogo              | Jogar ao Bingo enquanto se conversa sobre jogos de tabuleiro, diferenças entre gerações, onde se fala e solidariedade e do projeto VALUE(S)olidarity.   | Jogo do bingo elaborado pelos jovens |
| Encerramento                  |                                       | - Avaliação da satisfação                            | Com palmas, os idosos e os jovens avaliam a satisfação: muitas palmas representam muita alegria, felicidade e bem-estar, poucas palmas significa menos. Sem palma significa insatisfação.   |                                      |