



JOGO SÉRIO "TROTAMUNDOS"

DESCRIÇÃO GERAL

A palavra respeito vem da palavra latina respectus, que significa "atenção", "consideração". O respeito permite que nos relacionemos com os outros de forma harmoniosa, para construir comunidades seguras e saudáveis.

Para isso, o ponto inicial é o conhecimento, a aceitação e a valorização das diferenças, assim como das semelhanças que todos temos. Este conhecimento relaciona-se com características pessoais, família, costumes culturais... Todos esses aspetos que nos constituem como pessoas integrais, únicas e individuais, funcionam para contribuímos para e construirmos a sociedade em que vivemos.

Quando falamos sobre o conceito de respeito, devemos não apenas focar-nos no "respeito pelos outros", mas também, e mais importante, no "respeito por nós próprios".

Quando aprendemos o autorrespeito e valorização, somos capazes de respeitar os outros e o ambiente em que vivemos e trabalhamos.

Ao aprender "respeito" de forma transversal, estamos a desenvolver competências importantes, como a empatia e a autoconfiança. Isto irá permitir-nos melhorar as relações interpessoais e a evitar conflitos, preconceitos e situações de violência nos diferentes contextos da vida diária.

Este Jogo Sério irá permitir desenvolver capacidades de respeito por nós próprios e pelos outros através da reflexão, escuta, ação, criação de contextos fáceis para a vida diária. Os alunos irão pensar sobre situações simuladas ligadas à diversidade cultural, étnica ou religiosa para desenvolver empatia.



JOGO SÉRIO "TROTAMUNDOS"

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM

É um jogo de tabuleiro que procura emular uma viagem excitante através de alguns países na Europa, enfrentando diferentes situações, perguntas e desafios.

Através deste Jogo Sério, espera-se que os alunos sejam capazes de:

- Pensar sobre respeito e outros valores, a partir de uma situação em particular. Falar sobre opiniões, posições e reflexões pessoais num contexto pessoal seguro.
- Valorizar as diferenças de opiniões e reflexões em algumas situações.
- Ser mais empático, colocando-se no lugar dos outros.
- Tomar uma decisão, tendo em conta o respeito e as opiniões dos outros.
- Pensar em situações diárias em que o respeito é o guia de comportamento.

"Trotamundos" convida todos estes alunos de diferentes idades, nacionalidades, religiões, costumes e contextos sociais a conhecer e a reconhecer os outros.

O formato deste jogo é flexível. Os alunos podem jogar o jogo de tabuleiro em toda a sua duração (aproximadamente 50 minutos) ou, se o professor determinar ou visualizar a necessidade, pode usar apenas uma carta do tabuleiro para refletir ou falar com os alunos com base na necessidade específica e contexto desse momento. Neste caso a duração será entre 8 a 10 minutos.

Jogo Virtual

Participantes: 4 ou 6 alunos ou toda a turma

Duração: 50 (tabuleiro completo) ou 10 minutos (uma carta aleatória) **Materiais:**

- Tabuleiro "Trotamundos" virtual ou em PDF
- Cartas (Virtual/PDF)
- Papel e canetas para desenhar



JOGO SÉRIO "TROTAMUNDOS"

GUIA PEDAGÓGICO

Preparação!

. Descarregue e imprima as cartas, os passaportes e os carimbos. O tabuleiro é opcional, uma vez que está disponível online.

. Divida a turma num máximo de 6 equipas com um mínimo de 4 membros.

- Cada equipa pega num passaporte aleatório e mantém-no escondido.
- Decida a ordem das equipas ao lançar os dados, e o país de onde irão começar.

Jogar!

- A próxima equipa irá pegar numa carta da categoria correspondente ao país que a equipa que tem a vez escolheu e irá ler-lhes a parte comum. A carta será passada para o membro escolhido para realizar o desafio.
- Terá 90 segundos para fazê-lo. Deve reiniciar e começar o temporizador para o tempo começar a contar.

7.A equipa que está a jogar só recebe um carimbo de uma certa cor se passar o teste.

8.No fim do teste, a vez passa para a próxima equipa.

Quem ganha?

9.Ganha a equipa que depois de obter todos os carimbos do seu passaporte, for a Roma e completar com sucesso um teste da categoria que a próxima equipa decidir.

Observações

Lembre-se de que existem cartas Wow! que dão uma reviravolta inesperada ao jogo.

Não interessa a equipa tem carimbos a mais. • Sinónimos são permitidos para aquelas cartas que têm um alto nível de dificuldade.

Quando chegarem a Roma, não precisam de lançar novamente os dados, irão ficar lá até acertarem o teste.



JOGO SÉRIO "TROTAMUNDOS"

ATIVIDADE/REFLEXÃO COM ALUNOS E PAIS DE ALUNOS

Algumas das atividades que podem ser desenvolvidas com os pais/famílias dos alunos focam-se na reflexão e discussão de situações com o objetivo de gerar mudanças de comportamentos e atitudes transversalmente.

1. Apresente uma imagem relacionada com a discriminação para que a família possa discutir e refletir sobre ela. Pode usar as seguintes questões para começar a conversa:

- a) O que é que vêes na imagem?
- b) Que coisas chamaram a tua atenção?
- c) Que sentimentos é que esta imagem provoca em ti? Explica.
- d) Por que situações passaste que possas relacionar com isto?
- d) Como é que reagiste nessas circunstâncias?
- e) Eu que é que poderia ter feito de forma diferente?
- f) No futuro, se estivesses numa circunstância semelhante, como é que achas que reagirias

g) Algumas situações relacionadas com o tópico são enviadas para casa e discutidas em família. Todos partilham aquilo que pensam sobre o assunto e como reagiriam à situação. Depois, as reflexões ou conclusões obtidas da conversa serão partilhadas com os alunos na turma. Com esta atividade eles serão capazes de refletir com os seus pais e colegas; apreciando a diversidade de opiniões, reações e ideias; respeitando-se uns aos outros.

Cada aluno, com a sua família, irá identificar hábitos de comer, beber, algumas celebrações típicas, música, entre outras coisas. Estas serão partilhadas com os alunos na turma, focando a reflexão em: "Cada um de nós é único e diferente, mas apesar das diferenças temos coisas em comum que devemos valorizar entre todos nós."



JOGO SÉRIO "TROTAMUNDOS"

ATIVIDADE/REFLEXÃO COM ALUNOS E PAIS DE ALUNOS

2. Discutir, refletir e definir com os alunos e os pais atitudes e comportamentos que refletem o respeito pelos outros, tais como:

- Ser empático/a, compreender a outra pessoa e colocarmo-nos no seu lugar.
- Comunicar de modo assertivo e não agressivo.
- Ninguém tem uma verdade absoluta. Podemos ter diferenças de opinião, costumes, ideias, mas é importante ouvir e valorizar a outra pessoa.
- Cumprir e respeitar as regras e acordos.

Entre outras coisas.

3. Refletir juntos sobre algumas destas frases: "Se queres que os outros te respeitem, a melhor coisa a fazer é respeitares-te a ti próprio/a. Apenas desta forma irás obrigar os outros a respeitar-te".

- Quando não te respeitas a ti mesmo/a, dificilmente irás criar uma ligação com os outros.
- "O respeito é uma rua de dois sentidos; se queres recebê-lo, tens de dá-lo"
- "As diferenças não existem para dividir, mas para enriquecer".
- "Pessoas diferentes podem complementar-se umas às outras e ser muito melhores juntas".
- "Quem quiser uma rosa deve respeitar os espinhos" (Provérbio turco).
- "Nunca julgues alguém pela sua aparência ou um livro pela sua capa, porque no interior dessas páginas empoeiradas há muito a ser descoberto" (Stephen Cosgrove)
- "Ser individual, ser único é uma coisa fantástica. Mas respeitar o direito de ser diferente talvez seja ainda melhor."



TROTAMUNDOS

Regras Rápidas:

Preparação!

1. Descarregue e imprima as cartas, passaportes e carimbos. O tabuleiro é opcional, uma vez que está disponível online.
2. Reúna um máximo de 6 equipas com um mínimo de 4 membros.
3. Cada equipa pega num passaporte aleatório e mantém-no escondido.
4. Decida a ordem das equipas e o país de onde vão começar ao lançar os dados.

Jogar!

5. A próxima equipa irá pegar numa carta relacionada com a equipa de jogo do país e irá ler-lhes a parte comum. Depois a carta será passada a um membro do grupo para passar a prova.
6. Terá 90 segundos para completá-la. Deve iniciar o temporizador para ver quanto tempo demoram.
7. Apenas se o membro da equipa conseguir passar a prova, é que pode obter um carimbo dessa cor.
8. No fim da prova, a vez passa para a próxima equipa.

Quem ganha?

9. A equipa que conseguir obter todos os carimbos do seu passaporte, for a Roma e completar com sucesso uma prova escolhida pela equipa seguinte, ganha.

Observações

- Lembre-se de que existem cartas Wow! que podem dar uma reviravolta inesperada ao jogo.
- Existem quadrados especiais no tabuleiro:
 - Dados: Lancem de novo.
 - Escolhe a categoria: Podem decidir que categoria querem enfrentar.
 - Caveira ou morte: Perdem o jogo e não podem continuar a jogar.
- Não é penalizado ter um carimbo extra no passaporte.
- Não é preciso adivinhar a frase literal, sinónimos de quaisquer palavras são permitidos, e mesmo dizer outra frase, desde ambas partilhem a mesma ideia.
- Uma vez em Roma, não é preciso lançar os dados de novo, ficarão lá até passem a prova.

O teu passaporte caducou!

Deves renovar o teu passaporte e para o fazer, troca o teu passaporte por outro, aleatoriamente. Boa sorte!

Sem empatia!

Riste-te da pergunta feita por um colega na aula.
A equipa perde um carimbo VERDE.

Bónus por dares o teu lugar a uma mulher grávida!

Troca um dos teus carimbos por um novo. Poderás escolher um carimbo de uma cor da tua preferência.

Falta de amizade!

Espalhaste um vídeo na internet a ridicularizar um amigo. A equipa perde um carimbo VERDE.

Bónus: por apanhar lixo na praia!

Ganhas um carimbo verde sem ter de fazer um teste.

Circo romano!

Por encorajares dois colegas de equipa a lutarem em vez de os ajudares a resolver as suas diferenças. Perdem um carimbo VERDE.

Bónus: por manter a sala mais limpa no centro!

Troquem um dos vossos carimbos por um carimbo de uma equipa oposta. Podem escolher o carimbo da cor que preferirem.

Prémio mediador!

Por impedir que dois colegas lutem, ganham um carimbo sem fazer nenhum teste. Podem escolher o carimbo da cor da vossa preferência.

Os passaportes ficaram malucos!

Todos nós trocámos de passaporte com a equipa à nossa direita - Boa sorte!

Uma pessoa limpa não é aquela que limpa mais, mas a que suja menos!

Por jogares lixo do pequeno almoço no chão e deixares o pátio sujo perdes um carimbo de uma cor à escolha das outras equipas.



O teu passaporte caducou!

Deves renovar o teu passaporte e para o fazer, troca o teu passaporte por outro, aleatoriamente. Boa sorte!

Sem empatia!

Riste-te da pergunta feita por um colega na aula.
A equipa perde um carimbo AMARELO.

Recompensa por deixares uma pessoa idosa passar à tua frente na caixa do supermercado!

Troca um dos teus carimbos por um novo. Poderás escolher um carimbo da cor que quiseres.

Falta de amizade

Contaste o segredo de um amigo para te tornares popular. A equipa perde um carimbo AMARELO.

Bónus por ajudares uma pessoa invisual a atravessar a rua!

Ganhas um carimbo AMARELO.

Os informantes são bons!

Por dizerem aos professores que há alunos a fazer bullying a um colega, a equipa ganha um carimbo AMARELO.

Bónus por ficarem atentos e participarem ativamente na aula!

Troquem um dos vossos carimbos por um carimbo de uma equipa oposta. Podem escolher o carimbo da cor que preferirem.

O estrume é apenas para o jardim!

Por "criarem conflito" entre os vossos colegas, perdem um carimbo de uma cor à escolha da equipa à vossa direita.

Os passaportes ficaram malucos!

Todos nós trocamos de passaporte com a equipa à nossa esquerda - Boa sorte!

Apressares-te não é bom para ti!

Por passares à frente de alguém no café sem esperares pela tua vez, vais perder um carimbo AMARELO.



O teu passaporte caducou!

Deves renovar o teu passaporte e para o fazer, troca o teu passaporte por outro, aleatoriamente. Boa sorte!

Que cabeça!

Perderam os vossos passaportes na Alemanha e têm de esperar na fronteira duas jogadas até poderem regressar.

As máquinas também falham!

Uma avaria num comboio faz com que percam a vossa vez.

Não poluam!

O trânsito está melhor do que o esperado, porque toda a gente viaja de bicicleta, ganham um carimbo AZUL.

Carta surpresa!

Usem esta carta apenas uma vez. Podem passar à frente uma palavra proibida em "Não digas...".

Mantenham a calma, e desfrutem da arte!

Tu adoras galerias de quadros e decides ficar mais um dia em Paris. Ganham um carimbo de uma cor à vossa escolha.

Ajuda-me!

Usem esta carta apenas uma vez. Podem pedir ajuda ao professor num desafio

Olhem por onde andam!

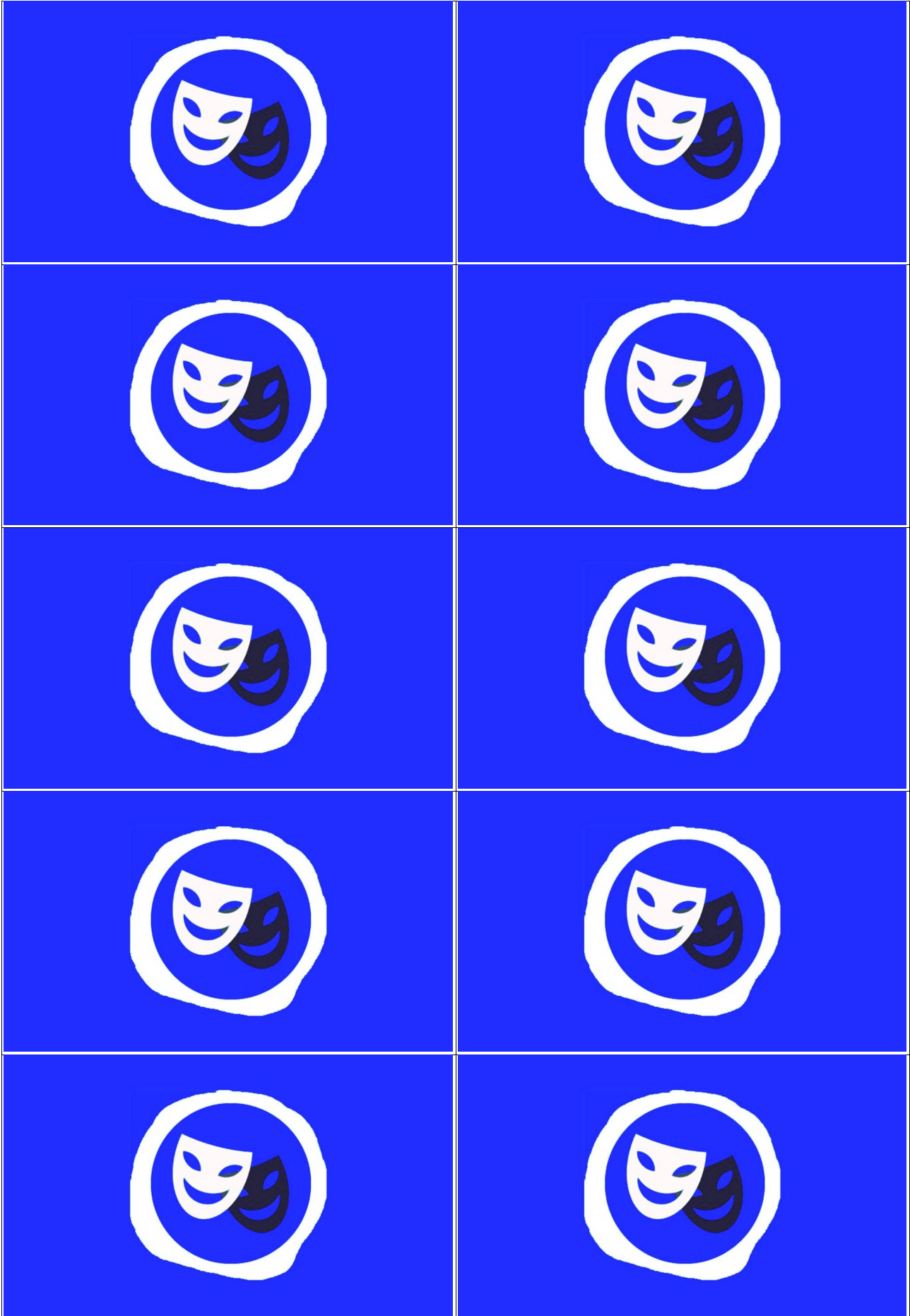
Foste contra um colega a ninguém te ajudou. Perdes um carimbo AZUL.

Os passaportes ficaram malucos!

Todos nós trocamos de passaporte com a equipa à nossa esquerda - Boa sorte!

Pontualidade!

Fizeste com que a turma perdesse o autocarro extracurricular. Por isso perdes um carimbo de uma cor à escolha da equipa à tua esquerda.



O teu passaporte caducou!

Deves renovar o teu passaporte e para o fazer, troca o teu passaporte por outro, aleatoriamente. Boa sorte!

Bónus por não beberes!

Troca um dos teus carimbos por um novo. Podem escolher um carimbo da cor que quiserem

Recompensa por serem bons colegas!

Conseguiste a atenção dos engraçadinhos que nunca te deixam dar a aula, ganhas um carimbo LARANJA.

Não faças aquilo que não gostam que vos façam!

Tiram fotos sem autorização dos vossos colegas a dormir no autocarro, e espalham-nas. Perdem um carimbo LARANJA.

O outono é lindo, mas...!

Ajudaram voluntariamente os funcionários da limpeza a apanhar as folhas no jardim, ganham um carimbo de uma cor à vossa escolha.

Fair play!

Respeitaram os vossos adversários num jogo de futebol. Têm um joker para trocar por qualquer outra carta. Podem usá-lo apenas uma vez numa categoria à vossa escolha.

Os dentes são importantes!

Riram-se de um colega que usa aparelho. Perdem um carimbo de uma cor à escolha pela equipa à vossa direita

PAREM a xenofobia!

Por encorajarem outros colegas a gozarem com o novo aluno que acabou de chegar ao nosso país, perdem um carimbo laranja.

Os passaportes ficaram malucos!

Todos nós trocamos de passaporte com a equipa à nossa esquerda - Boa sorte!

Jogar às escondidas nem sempre é divertido!

Por esconderem a mochila de um colega e riram-se dele/a enquanto estava a procurá-la, perdem um carimbo LARANJA.



O teu passaporte caducou!

Deves renovar o teu passaporte e para o fazer, troca o teu passaporte por outro, aleatoriamente. Boa sorte!

PARA DE JOGAR!

Por encorajarem os vossos colegas a fazerem apostas online, perdem um carimbo VERMELHO.

Jogos de tabuleiro apenas nos tempos livres!

Por jogarem jogos de tabuleiro online durante a aula, perdem um carimbo VERMELHO.

Por uma vez nada acontece!

Por encorajarem os vossos colegas a experimentarem substâncias proibidas, perdem um carimbo da cor escolhida pela equipa à vossa esquerda

O pequeno almoço é necessário!

Porem darem o vosso lanche a colegas de equipa que não tomaram o pequeno almoço, ganham um carimbo VERMELHO.

Papagaios apenas no céu!

Por não pararem de falar durante um discurso sobre os direitos das mulheres, perdem um carimbo VERMELHO.

As plantas também têm sede!

Por ajudarem voluntariamente a regar o jardim durante as férias, irão ganhar um carimbo VERMELHO.

Os animais têm sentimentos!

Por acolherem e alimentarem uns gatinhos abandonados, irão ganhar um carimbo de uma cor à vossa escolha.

Os passaportes ficaram malucos!

Todos nós trocamos de passaporte com a equipa à nossa esquerda - Boa sorte!

O vencedor nunca faz batota e os batoteiros nunca ganham

Por decidirem não copiar nos testes e por não fazerem batota ganham um carimbo de uma cor à vossa escolha





TROTAMUNDOS

Narrativa:

Todas as estradas levam a Roma... Quantas vezes ouvimos isto?

Agora, vai *tornar-se realidade* para nós. Vamos começar uma aventura fantástica que nos vai levar a muitos locais diferentes, com Roma como o destino final. Despachem-se! Apenas a primeira equipa a chegar ganha o título de *Trotamundos*.

Mas não é fácil entrar em Roma, irão precisar de ter o vosso passaporte atualizado, isto é, ter 8 carimbos de quaisquer embaixadas dos países europeus.

A vossa viagem pode começar em Espanha, Malta, Países Baixos, Polónia, Portugal ou Turquia. Dali vão visitar todos os países necessários para completar o vosso passaporte. De cada vez que chegam a um país, a embaixada irá testá-los para saber se merecem o carimbo.

Quando tiverem 8 carimbos podem ir a Roma, mas para que vos deixem entrar têm de passar um último teste, após o qual são coroado como Trotamundos.

Como é que recebemos os carimbos? Cada país europeu é representado por uma cor que corresponde a um teste. Se a equipa o completar com sucesso, a embaixada irá dar-lhe o carimbo.

Passaportes: Eles são todos diferentes e devem ser mantidos em segredo para que não se facilitem as coisas para as outras equipas.

Como é que começamos a viagem? Será distribuído um passaporte a cada equipa de forma aleatória e virado para baixo. Depois, cada equipa irá lançar os dados. As fichas serão atribuídas da pontuação mais alta para a mais baixa, depois irão escolher um país de 6 países centrais, de onde irão começar a sua aventura. Na primeira jogada irão realizar a primeira prova da cor correspondente ao país escolhido. Se a prova for concluída com sucesso, eles ganham um carimbo dessa cor e a será a vez da próxima equipa jogar. Nas vezes sucessivas, cada equipa irá lançar os dados para se mover para outro país ou para os quadrados especiais.



Quem lê as questões? A equipa que tem a vez de jogar a seguir irá pegar numa carta da equipa correspondente ao país que a equipa que está a jogar escolheu e irá ler a parte que lhes é comum. Depois a carta será dada ao membro que vai realizar a prova. As provas serão sempre lidas por um membro de outra equipa.

Temos todos os carimbos! ...Ganhámos? Ainda não, temos de ir a Roma, lembrem-se de que era o destino final. Uma vez em Roma, irão ficar aqui até completarem um teste da categoria decidida pela equipa ao lado da vossa. Apenas então serão coroados como Trotamundos.

E então os testes? Cinco categorias diferentes irão mostrar competências fantásticas aos jogadores.



Responder:

A categoria laranja pode consistir em:

- Questões para resposta (individualmente ou em grupo)
- Fazer uma frase com ...
- Encontrar o erro...



Desenhar:

Esta é a categoria amarela. Um membro da equipa irá desenhar uma ação, uma frase, um objeto... Sem palavras, letras ou números! O resto da equipa deve descobrir sobre o que é...



Representar:

Na categoria azul, dois membros da equipa devem ser capazes de comunicar, emular ou expressar uma certa situação ao fazer uma simulação, enquanto o resto da equipa tenta encontrar o seu significado.



Colocar-se no seu lugar:

A categoria verde. Um membro da equipa irá imaginar-se no lugar de outra pessoa, tentando adivinhar o que os seus colegas estão a representar. Cuidado com as palavras proibidas!



Não digas...:

Para a categoria vermelha, dois membros da equipa irão tentar com que os seus colegas adivinhem uma frase ou expressão, evitando o uso de palavras proibidas.



Cuidado! Entre todos os testes, é provável que as equipas encontrem algumas surpresas *específicas*. Algumas delas boas; outras nem tanto.

Quanto tempo demora cada teste? Noventa segundos!

Quem irá realizá-lo? Um membro diferente do grupo, de cada vez.

VARIANTE DO JOGO:

O objetivo desta versão será que os alunos façam uma reflexão sobre as frases nas cartas. O professor irá tirar uma carta e fazer-lhes perguntas para que discutam e deem a sua opinião.

Exemplos de questões que podem ser perguntadas para ajudar a discussão: O que é que acham sobre isto? O que aconteceria se...? Já experienciaram uma situação semelhante? Como é que esta frase vos faz sentir? O que podia ser feito de forma diferente para que isto não aconteça? O que é que implica ou como é que esta ação tem efeito em termos sociais?...

A duração para discutir cada carta pode variar, mas é recomendado um máximo de 10 minutos e depois continuar com outra carta para trabalharem em vários tópicos e não se focarem apenas num.

Coloca-te no seu lugar! Escolhe um membro da equipa para adivinhar o que os restantes apresentarem com gestos e palavras. As palavras a negrito são palavras proibidas, se a disserem irão perder a vez. "Uma pessoa é atacada por ser de outra religião"	Coloca-te no seu lugar! Escolhe um membro da equipa para adivinhar o que os restantes apresentarem com gestos e palavras. As palavras a negrito são palavras proibidas, se a disserem irão perder a vez. "Um imigrante chega ilegalmente à praia de outro país"
Coloca-te no seu lugar! Escolhe um membro da equipa para adivinhar aquilo que os outros irão apresentar com gestos e palavras. As palavras a negrito são palavras proibidas, se eles as disserem irão perder a vez. "Uma pessoa é perseguida pelas suas ideias políticas"	Coloca-te no seu lugar! Escolhe um membro da equipa para adivinhar aquilo que os outros irão apresentar com gestos e palavras. As palavras a negrito são palavras proibidas, se eles as disserem irão perder a vez. "Uma pessoa cuja cidade foi invadida pelo exército"
Coloca-te no seu lugar! Escolhe um membro da equipa para adivinhar aquilo que os outros irão apresentar com gestos e palavras. As palavras a negrito são palavras proibidas, se eles as disserem irão perder a vez. "Um rapaz é obrigado a ir para a guerra"	Coloca-te no seu lugar! Escolhe um membro da equipa para adivinhar aquilo que os outros irão apresentar com gestos e palavras. As palavras a negrito são palavras proibidas, se eles as disserem irão perder a vez. "Uma pessoa sofre discriminação por ter outra cor de pele"
Coloca-te no seu lugar! Escolhe um membro da equipa para adivinhar aquilo que os outros irão apresentar com gestos e palavras. As palavras a negrito são palavras proibidas, se eles as disserem irão perder a vez. "Uma pessoa está sempre atrasada (não pontual)"	Coloca-te no seu lugar! Escolhe um membro da equipa para adivinhar aquilo que os outros irão apresentar com gestos e palavras. As palavras a negrito são palavras proibidas, se eles as disserem irão perder a vez. Uma pessoa faz voluntariado para limpar áreas verdes, como florestas"
Coloca-te no seu lugar! Escolhe um membro da equipa para adivinhar aquilo que os outros irão apresentar com gestos e palavras. As palavras a negrito são palavras proibidas, se eles as disserem irão perder a vez. "Uma pessoa não respeita o silêncio num hospital, incomodando os outros"	Coloca-te no seu lugar! Escolhe um membro da equipa para adivinhar aquilo que os outros irão apresentar com gestos e palavras. As palavras a negrito são palavras proibidas, se eles as disserem irão perder a vez. "Uma pessoa não respeita o silêncio numa biblioteca, perturbando os outros"



Coloca-te no seu lugar! Escolhe um membro da equipa para adivinhar aquilo que os outros irão apresentar com gestos e palavras. As palavras a negrito são palavras proibidas, se eles as disserem irão perder a vez. "Estou a conduzir uma scooter elétrica respeitando os sinais de trânsito e os peões"	Coloca-te no seu lugar! Escolhe um membro da equipa para adivinhar aquilo que os outros irão apresentar com gestos e palavras. As palavras a negrito são palavras proibidas, se eles as disserem irão perder a vez. "Eu não tenho comida em casa para levar para o intervalo"
Coloca-te no seu lugar! Escolhe um membro da equipa para adivinhar aquilo que os outros irão apresentar com gestos e palavras. As palavras a negrito são palavras proibidas, se eles as disserem irão perder a vez. "Uma pessoa é agredida por causa da sua orientação sexual"	Coloca-te no seu lugar! Escolhe um membro da equipa para adivinhar aquilo que os outros irão apresentar com gestos e palavras. As palavras a negrito são palavras proibidas, se eles as disserem irão perder a vez. "Uma pessoa é insultada por usar óculos"
Coloca-te no seu lugar! Escolhe um membro da equipa para adivinhar aquilo que os outros irão apresentar com gestos e palavras. As palavras a negrito são palavras proibidas, se eles as disserem irão perder a vez. "Uma pessoa é insultada por ter excesso de peso"	Coloca-te no seu lugar! Escolhe um membro da equipa para adivinhar aquilo que os outros irão apresentar com gestos e palavras. As palavras a negrito são palavras proibidas, se eles as disserem irão perder a vez. "Uma pessoa é insultada por usar roupas que estão fora de moda"
Coloca-te no seu lugar! Escolhe um membro da equipa para adivinhar aquilo que os outros irão apresentar com gestos e palavras. As palavras a negrito são palavras proibidas, se eles as disserem irão perder a vez. "Uma pessoa é valorizada por jogar bem futebol"	Coloca-te no seu lugar! Escolhe um membro da equipa para adivinhar aquilo que os outros irão apresentar com gestos e palavras. As palavras a negrito são palavras proibidas, se eles as disserem irão perder a vez. "Uma rapariga é insultada por jogar futebol"
Coloca-te no seu lugar! Escolhe um membro da equipa para adivinhar aquilo que os outros irão apresentar com gestos e palavras. As palavras a negrito são palavras proibidas, se eles as disserem irão perder a vez. "Dois rapazes são atacados por estarem de mãos dadas"	Coloca-te no seu lugar! Escolhe um membro da equipa para adivinhar aquilo que os outros irão apresentar com gestos e palavras. As palavras a negrito são palavras proibidas, se eles as disserem irão perder a vez. "Eles riem-se de um colega por não falar a língua"



Coloca-te no seu lugar! Escolhe um membro da equipa para adivinhar aquilo que os outros irão apresentar com gestos e palavras. As palavras a negrito são palavras proibidas, se eles as disserem irão perder a vez. "Os teus amigos gozam contigo por estudares em vez de saíres com eles"	Coloca-te no seu lugar! Escolhe um membro da equipa para adivinhar aquilo que os outros irão apresentar com gestos e palavras. As palavras a negrito são palavras proibidas, se eles as disserem irão perder a vez. "Estás na aula e eles riem-se de ti porque fizeste uma pergunta"
Coloca-te no seu lugar! Escolhe um membro da equipa para adivinhar aquilo que os outros irão apresentar com gestos e palavras. As palavras a negrito são palavras proibidas, se eles as disserem irão perder a vez. "O pessoal da limpeza felicita-te por deitares a embalagem da sandes no lixo"	Coloca-te no seu lugar! Escolhe um membro da equipa para adivinhar aquilo que os outros irão apresentar com gestos e palavras. As palavras a negrito são palavras proibidas, se eles as disserem irão perder a vez. "Tentas falar mas os teus colegas estão a gritar contigo e não te deixam"
Coloca-te no seu lugar! Escolhe um membro da equipa para adivinhar aquilo que os outros irão apresentar com gestos e palavras. As palavras a negrito são palavras proibidas, se eles as disserem irão perder a vez. "Foste acusado/a de ter roubado uma carteira apenas por seres imigrante"	Coloca-te no seu lugar! Escolhe um membro da equipa para adivinhar aquilo que os outros irão apresentar com gestos e palavras. As palavras a negrito são palavras proibidas, se eles as disserem irão perder a vez. "Gozam com uma pessoa por ela usar um lenço a cobrir o cabelo"
Coloca-te no seu lugar! Escolhe um membro da equipa para adivinhar aquilo que os outros irão apresentar com gestos e palavras. As palavras a negrito são palavras proibidas, se eles as disserem irão perder a vez. "Uma pessoa é ridicularizada por usar uma cruz ao pescoço"	Coloca-te no seu lugar! Escolhe um membro da equipa para adivinhar aquilo que os outros irão apresentar com gestos e palavras. As palavras a negrito são palavras proibidas, se eles as disserem irão perder a vez. "Uma pessoa é insultada quando não tem possibilidade de tomar banho (ele/a não tem água corrente)"
Coloca-te no seu lugar! Escolhe um membro da equipa para adivinhar aquilo que os outros irão apresentar com gestos e palavras. As palavras a negrito são palavras proibidas, se eles as disserem irão perder a vez. "Gritas com o teu parceiro que não quer mudar a data do exame"	Coloca-te no seu lugar! Escolhe um membro da equipa para adivinhar aquilo que os outros irão apresentar com gestos e palavras. As palavras a negrito são palavras proibidas, se eles as disserem irão perder a vez. "Rimo-nos do colega que tem um problema na fala"





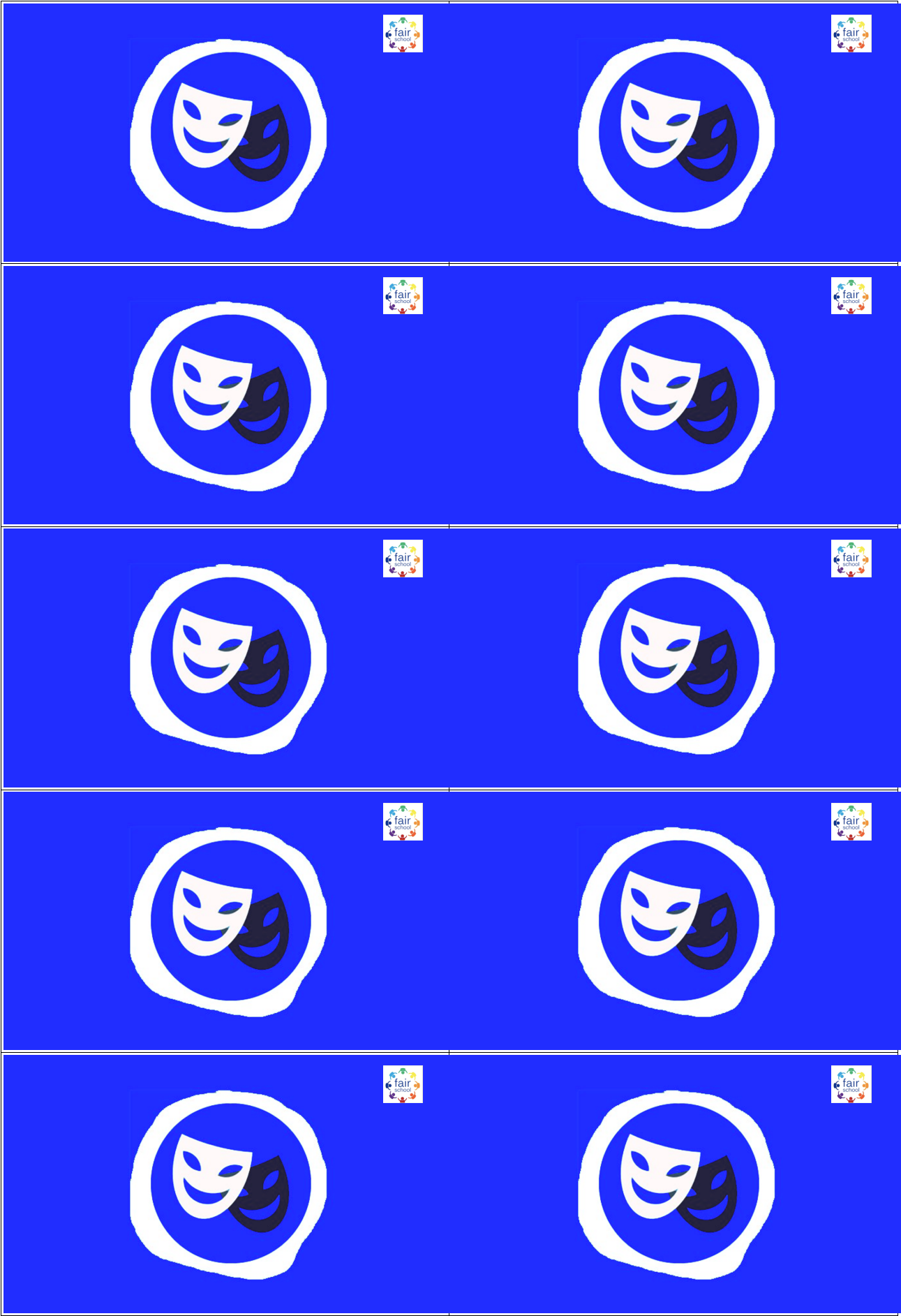
Desenha! Escolhe um membro da tua equipa para desenhar. O resto da equipa tem de adivinhar sobre o que é o desenho. Aviso: Falar ou usar letras não é permitido! Uma família acolhe um/a refugiado/a.	Desenha! Escolhe um membro da tua equipa para desenhar. O resto da equipa tem de adivinhar sobre o que é o desenho. Aviso: Falar ou usar letras não é permitido! Algumas pessoas a gozarem com as origens/contexto de outras pessoas.
Desenha! Escolhe um membro da tua equipa para desenhar. O resto da equipa tem de adivinhar sobre o que é o desenho. Aviso: Falar ou usar letras não é permitido! Alguns rapazes fazem com que um/a colega tropece para se rirem dele/a	Desenha! Escolhe um membro da tua equipa para desenhar. O resto da equipa tem de adivinhar sobre o que é o desenho. Aviso: Falar ou usar letras não é permitido! Alguns jovens estão a ajudar uma pessoa idosa a atravessar a rua.
Desenha! Escolhe um membro da tua equipa para desenhar. O resto da equipa tem de adivinhar sobre o que é o desenho. Aviso: Falar ou usar letras não é permitido! Soldados infantis.	Desenha! Escolhe um membro da tua equipa para desenhar. O resto da equipa tem de adivinhar sobre o que é o desenho. Aviso: Falar ou usar letras não é permitido! Alguém está a jogar lixo para a rua em vez de no caixote de lixo.
Desenha! Escolhe um membro da tua equipa para desenhar. O resto da equipa tem de adivinhar sobre o que é o desenho. Aviso: Falar ou usar letras não é permitido! Pessoas a partir caixotes de lixo na rua	Desenha! Escolhe um membro da tua equipa para desenhar. O resto da equipa tem de adivinhar sobre o que é o desenho. Aviso: Falar ou usar letras não é permitido! Alguns rapazes ajudam um pássaro preso num fio a libertar-se.
Desenha! Escolhe um membro da tua equipa para desenhar. O resto da equipa tem de adivinhar sobre o que é o desenho. Aviso: Falar ou usar letras não é permitido! Uma pessoa de uma religião em particular entra num sítio de uma religião diferente.	Desenha! Escolhe um membro da tua equipa para desenhar. O resto da equipa tem de adivinhar sobre o que é o desenho. Aviso: Falar ou usar letras não é permitido! Alguns rapazes estão a jogar pedras a gatos.



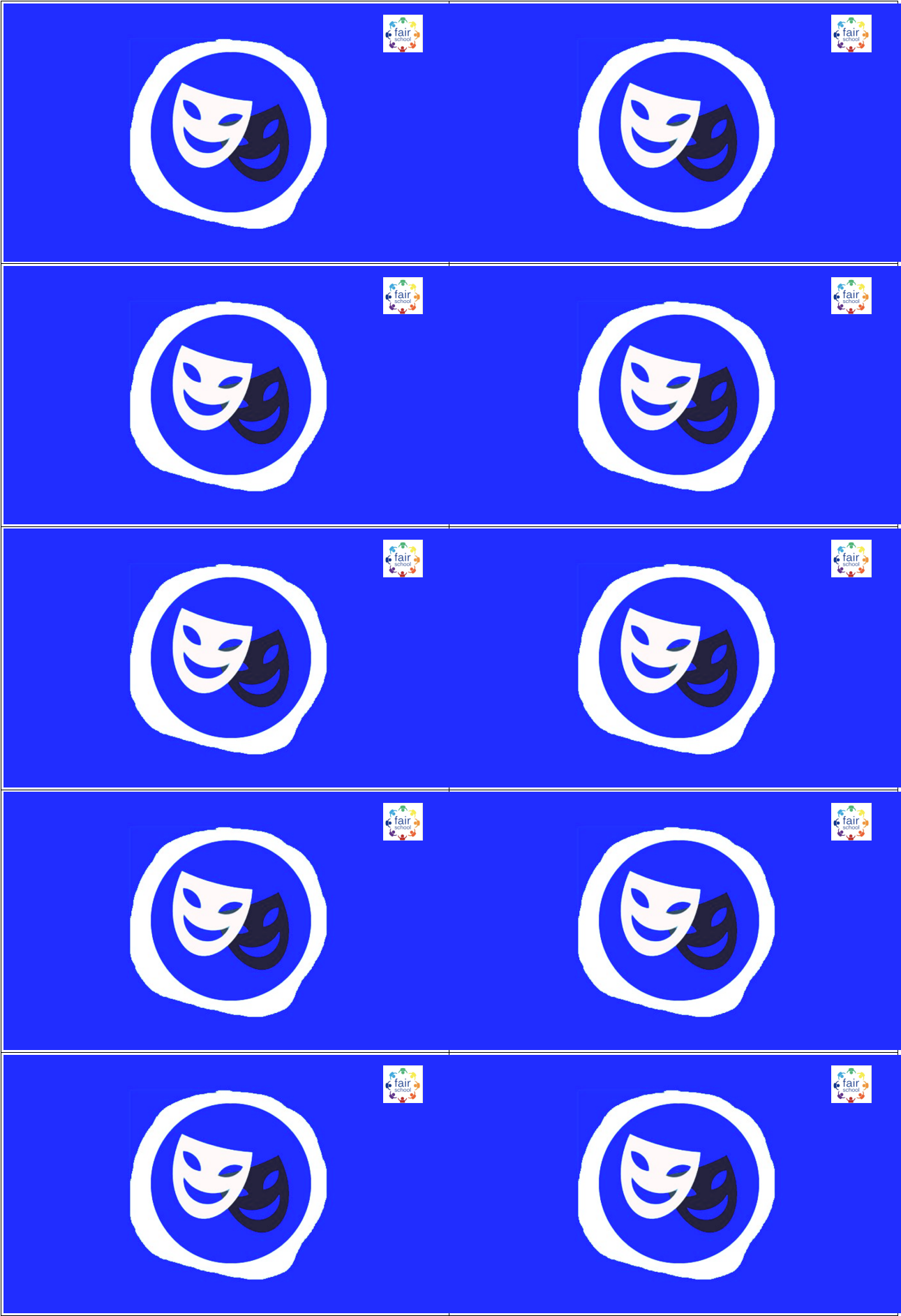
Desenha! Escolhe um membro da tua equipa para desenhar. O resto da equipa tem de adivinhar sobre o que é o desenho. Aviso: Falar ou usar letras não é permitido! Atiro foguetes para assustar os cães.	Desenha! Escolhe um membro da tua equipa para desenhar. O resto da equipa tem de adivinhar sobre o que é o desenho. Aviso: Falar ou usar letras não é permitido! Atiro bocados de borracha a um colega.
Desenha! Escolhe um membro da tua equipa para desenhar. O resto da equipa tem de adivinhar sobre o que é o desenho. Aviso: Falar ou usar letras não é permitido! Falo alto no comboio.	Desenha! Escolhe um membro da tua equipa para desenhar. O resto da equipa tem de adivinhar sobre o que é o desenho. Aviso: Falar ou usar letras não é permitido! Vejs vídeos do tiktok no volume máximo no autocarro.
Desenha! Escolhe um membro da tua equipa para desenhar. O resto da equipa tem de adivinhar sobre o que é o desenho. Aviso: Falar ou usar letras não é permitido! Rio-nos de um rapaz por ter o cabelo comprido e pintado.	Desenha! Escolhe um membro da tua equipa para desenhar. O resto da equipa tem de adivinhar sobre o que é o desenho. Aviso: Falar ou usar letras não é permitido! Rio-me de uma rapariga por ter cabelo curto.
Desenha! Escolhe um membro da tua equipa para desenhar. O resto da equipa tem de adivinhar sobre o que é o desenho. Aviso: Falar ou usar letras não é permitido! Entro no cinema sem pagar.	Desenha! Escolhe um membro da tua equipa para desenhar. O resto da equipa tem de adivinhar sobre o que é o desenho. Aviso: Falar ou usar letras não é permitido! Critico um/a colega pelas costas.
Desenha! Escolhe um membro da tua equipa para desenhar. O resto da equipa tem de adivinhar sobre o que é o desenho. Aviso: Falar ou usar letras não é permitido! Sussurro a um colega.	Desenha! Escolhe um membro da tua equipa para desenhar. O resto da equipa tem de adivinhar sobre o que é o desenho. Aviso: Falar ou usar letras não é permitido! Dou metade do meu lanche a um/a colega que não trouxe nada para comer.



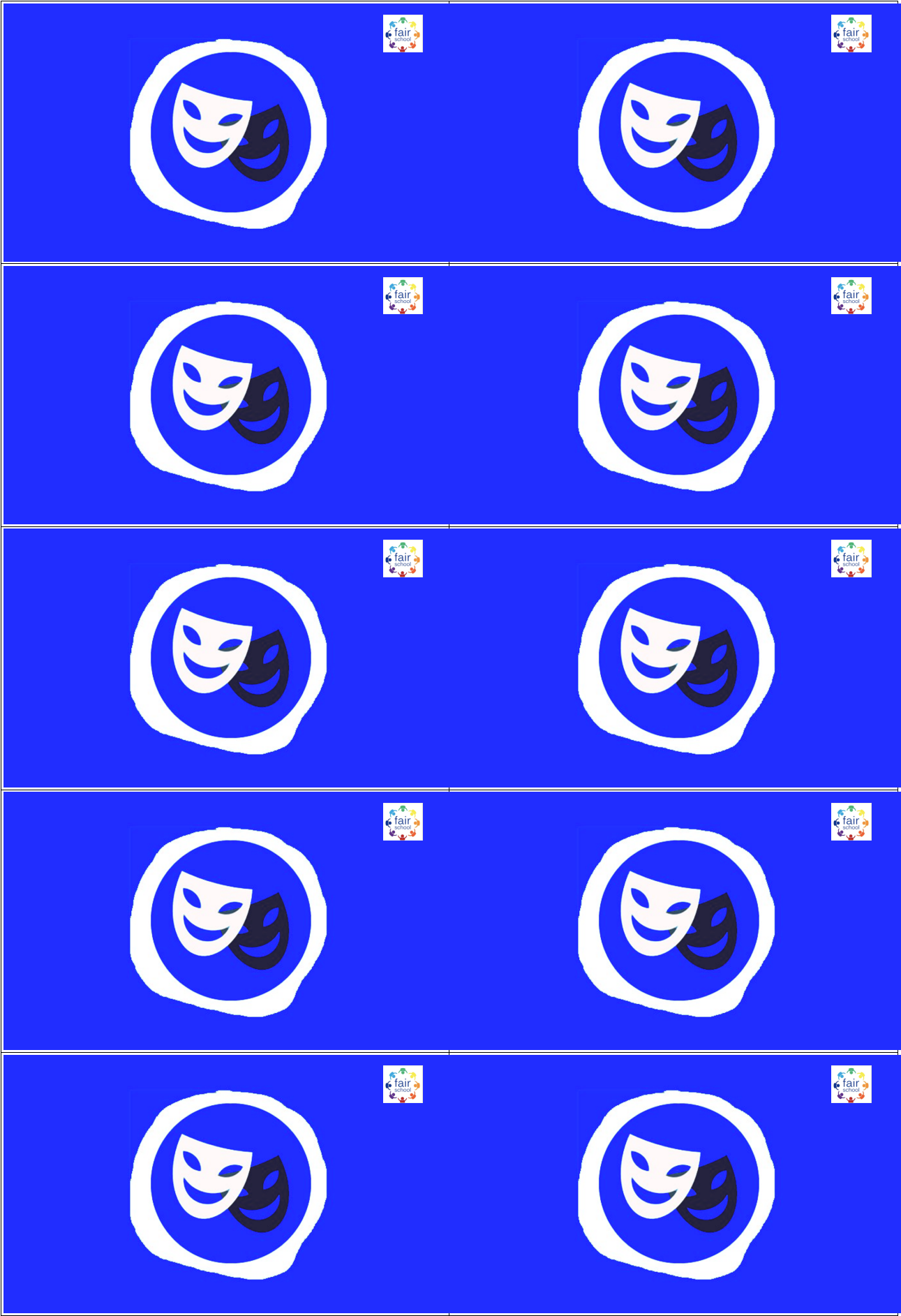
Desenha! Escolhe um membro da tua equipa para desenhar. O resto da equipa tem de adivinhar sobre o que é o desenho. Aviso: Falar ou usar letras não é permitido! Uso o telemóvel ao comer com a minha família.	Desenha! Escolhe um membro da tua equipa para desenhar. O resto da equipa tem de adivinhar sobre o que é o desenho. Aviso: Falar ou usar letras não é permitido! Alimento a colónia de gatos do bairro.
Desenha! Escolhe um membro da tua equipa para desenhar. O resto da equipa tem de adivinhar sobre o que é o desenho. Aviso: Falar ou usar letras não é permitido! Sou pontual.	Desenha! Escolhe um membro da tua equipa para desenhar. O resto da equipa tem de adivinhar sobre o que é o desenho. Aviso: Falar ou usar letras não é permitido! Jogo papéis ao caixote de lixo.
Desenha! Escolhe um membro da tua equipa para desenhar. O resto da equipa tem de adivinhar sobre o que é o desenho. Aviso: Falar ou usar letras não é permitido! Não respondo quando alguém me cumprimenta.	Desenha! Escolhe um membro da tua equipa para desenhar. O resto da equipa tem de adivinhar sobre o que é o desenho. Aviso: Falar ou usar letras não é permitido! Não cumprimento ao entrar em qualquer lugar.
Desenha! Escolhe um membro da tua equipa para desenhar. O resto da equipa tem de adivinhar sobre o que é o desenho. Aviso: Falar ou usar letras não é permitido! Encontro uma carteira na rua e devolvo-a ao seu dono.	Desenha! Escolhe um membro da tua equipa para desenhar. O resto da equipa tem de adivinhar sobre o que é o desenho. Aviso: Falar ou usar letras não é permitido! Faço com que um jogador de futebol tropece para que ele não marque um golo.
Desenha! Escolhe um membro da tua equipa para desenhar. O resto da equipa tem de adivinhar sobre o que é o desenho. Aviso: Falar ou usar letras não é permitido! Bebo um refrigerante na rua e deixo-o lá para ser derramado pelo chão.	Desenha! Escolhe um membro da tua equipa para desenhar. O resto da equipa tem de adivinhar sobre o que é o desenho. Aviso: Falar ou usar letras não é permitido! Entro no metro sem pagar bilhete.



Representa! Escolhe dois membros da tua equipa para representar a cena ou tópico indicado abaixo, através de gestos e/ou sons (sem palavras). O resto da equipa irá adivinhar sobre o que é a representação. Uma pessoa está a perturbar os seus vizinhos ao celebrar uma festa à noite	Representa! Escolhe dois membros da tua equipa para representar a cena ou tópico indicado abaixo, através de gestos e/ou sons (sem palavras). O resto da equipa irá adivinhar sobre o que é a representação. Uma guerra ou conflito militar
Representa! Escolhe dois membros da tua equipa para representar a cena ou tópico indicado abaixo, através de gestos e/ou sons (sem palavras). O resto da equipa irá adivinhar sobre o que é a representação. Perseguição religiosa	Representa! Escolhe dois membros da tua equipa para representar a cena ou tópico indicado abaixo, através de gestos e/ou sons (sem palavras). O resto da equipa irá adivinhar sobre o que é a representação. Ajudar uma pessoa desrespeitada pelos outros
Representa! Escolhe dois membros da tua equipa para representar a cena ou tópico indicado abaixo, através de gestos e/ou sons (sem palavras). O resto da equipa irá adivinhar sobre o que é a representação. Algumas pessoas desrespeitam outras duas pessoas devido à sua orientação sexual	Representa! Escolhe dois membros da tua equipa para representar a cena ou tópico indicado abaixo, através de gestos e/ou sons (sem palavras). O resto da equipa irá adivinhar sobre o que é a representação. Atitudes de desrespeito no parlamento.
Representa! Escolhe dois membros da tua equipa para representar a cena ou tópico indicado abaixo, através de gestos e/ou sons (sem palavras). O resto da equipa irá adivinhar sobre o que é a representação. Eleições livres numa democracia para escolher os seus representantes.	Representa! Escolhe dois membros da tua equipa para representar a cena ou tópico indicado abaixo, através de gestos e/ou sons (sem palavras). O resto da equipa irá adivinhar sobre o que é a representação. Uma pessoa a tentar impor as suas opiniões, não permitindo que as outras pessoas falem.
Representa! Escolhe dois membros da tua equipa para representar a cena ou tópico indicado abaixo, através de gestos e/ou sons (sem palavras). O resto da equipa irá adivinhar sobre o que é a representação. Uma pessoa a dar o seu lugar no autocarro a uma mulher grávida	Representa! Escolhe dois membros da tua equipa para representar a cena ou tópico indicado abaixo, através de gestos e/ou sons (sem palavras). O resto da equipa irá adivinhar sobre o que é a representação. Fumar numa área onde é proibido fumar.



Representa! Escolhe dois membros da tua equipa para representar a cena ou tópico indicado abaixo, através de gestos e/ou sons (sem palavras). O resto da equipa irá adivinhar sobre o que é a representação. Ajudo um colega a preparar-se para um exame	Representa! Escolhe dois membros da tua equipa para representar a cena ou tópico indicado abaixo, através de gestos e/ou sons (sem palavras). O resto da equipa irá adivinhar sobre o que é a representação. Falo com um/a colega que está sempre sozinho/a
Representa! Escolhe dois membros da tua equipa para representar a cena ou tópico indicado abaixo, através de gestos e/ou sons (sem palavras). O resto da equipa irá adivinhar sobre o que é a representação. Guardo os segredos que me foram confiados	Representa! Escolhe dois membros da tua equipa para representar a cena ou tópico indicado abaixo, através de gestos e/ou sons (sem palavras). O resto da equipa irá adivinhar sobre o que é a representação. Uso o meu telemóvel no museu para tirar fotos mesmo que seja proibido
Representa! Escolhe dois membros da tua equipa para representar a cena ou tópico indicado abaixo, através de gestos e/ou sons (sem palavras). O resto da equipa irá adivinhar sobre o que é a representação. Tiro fotos comprometedoras dos meus amigos e depois espalho-as e rio-me deles	Representa! Escolhe dois membros da tua equipa para representar a cena ou tópico indicado abaixo, através de gestos e/ou sons (sem palavras). O resto da equipa irá adivinhar sobre o que é a representação. Rio-me de um/a colega porque não usa roupa de marca
Representa! Escolhe dois membros da tua equipa para representar a cena ou tópico indicado abaixo, através de gestos e/ou sons (sem palavras). O resto da equipa irá adivinhar sobre o que é a representação. Chego sempre tarde	Representa! Escolhe dois membros da tua equipa para representar a cena ou tópico indicado abaixo, através de gestos e/ou sons (sem palavras). O resto da equipa irá adivinhar sobre o que é a representação. Não cumprimento quando entro numa aula
Representa! Escolhe dois membros da tua equipa para representar a cena ou tópico indicado abaixo, através de gestos e/ou sons (sem palavras). O resto da equipa irá adivinhar sobre o que é a representação. Não me despeço quando saio de uma aula	Representa! Escolhe dois membros da tua equipa para representar a cena ou tópico indicado abaixo, através de gestos e/ou sons (sem palavras). O resto da equipa irá adivinhar sobre o que é a representação. Pego num telemóvel esquecido que está numa mesa. Guardo-o e quando alguém me pergunta, digo que não o vi.



Representa! Escolhe dois membros da tua equipa para representar a cena ou tópico indicado abaixo, através de gestos e/ou sons (sem palavras). O resto da equipa irá adivinhar sobre o que é a representação. Ridicularizo um/a colega que está a fazer uma apresentação na aula.	Representa! Escolhe dois membros da tua equipa para representar a cena ou tópico indicado abaixo, através de gestos e/ou sons (sem palavras). O resto da equipa irá adivinhar sobre o que é a representação. Estou no autocarro, e coloco os meus pés no assento à minha frente para me sentir mais confortável.
Representa! Escolhe dois membros da tua equipa para representar a cena ou tópico indicado abaixo, através de gestos e/ou sons (sem palavras). O resto da equipa irá adivinhar sobre o que é a representação. Uma pessoa de muletas no metro, e ninguém a deixa sentar	Representa! Escolhe dois membros da tua equipa para representar a cena ou tópico indicado abaixo, através de gestos e/ou sons (sem palavras). O resto da equipa irá adivinhar sobre o que é a representação. Um aluno faz um avião de papel, brinca com ele durante a aula, fazendo-o voar e não admite aquilo que fez.
Representa! Escolhe dois membros da tua equipa para representar a cena ou tópico indicado abaixo, através de gestos e/ou sons (sem palavras). O resto da equipa irá adivinhar sobre o que é a representação. Mantenho contacto visual com a pessoa com quem estou a falar	Representa! Escolhe dois membros da tua equipa para representar a cena ou tópico indicado abaixo, através de gestos e/ou sons (sem palavras). O resto da equipa irá adivinhar sobre o que é a representação. Faço com que um/a muçulmano/a coma porco para me rir dele/a
Representa! Escolhe dois membros da tua equipa para representar a cena ou tópico indicado abaixo, através de gestos e/ou sons (sem palavras). O resto da equipa irá adivinhar sobre o que é a representação. Falo demasiado alto ao usar o meu telemóvel na rua, incomodando os outros.	Representa! Escolhe dois membros da tua equipa para representar a cena ou tópico indicado abaixo, através de gestos e/ou sons (sem palavras). O resto da equipa irá adivinhar sobre o que é a representação. Insulto uma equipa rival que ganhou um jogo
Representa! Escolhe dois membros da tua equipa para representar a cena ou tópico indicado abaixo, através de gestos e/ou sons (sem palavras). O resto da equipa irá adivinhar sobre o que é a representação. Eu agredi o meu colega para lhe tirar a semana	Representa! Escolhe dois membros da tua equipa para representar a cena ou tópico indicado abaixo, através de gestos e/ou sons (sem palavras). O resto da equipa irá adivinhar sobre o que é a representação. Eu fumo durante o intervalo para parecer mais velho/a do que sou

Respostas: Qual é o comportamento correto? Estás a viajar em transportes públicos com alguns amigos. Um homem está a insultar uma mulher por ser imigrante. O que farias? a) Insultar a imigrante b) Nada... Não cabe a mim/nós... c) Tentar dissuadir o agressor e ligar para o 112.	Respostas: Qual é o comportamento correto? Existe uma campanha para angariar comida para famílias necessitadas na escola. Como reagirias nesta situação? a) Eu iria oferecer-me como voluntário/a b) Nada, porque não sou rico/a! c) Diria que também preciso de ajuda, para conseguir comida à borla.
Respostas: Qual é o comportamento correto? Vês uma pessoa a jogar papéis no chão. O que farias? a) Sugeria de forma educada que não o fizesse, e que em vez disso usasse o caixote de lixo. b) Nada, porque devido a um comportamento destes, são contratados mais funcionários de limpeza.	Respostas: Qual é o comportamento correto? Uma pessoa diz-te que o teu melhor amigo está a espalhar rumores sobre ti. O que é que farias? a) Publicava fotografias íntimas do meu amigo nas redes sociais. b) Batia nele, ninguém espalha rumores sobre mim! c) Falo com o meu amigo, para me certificar que ele realmente fez isso.
Respostas: Qual é o comportamento correto? A palavra "discriminação" significa... a) Tratar uma pessoa como se fosse inferior, devido à sua raça, género, religião, características culturais, etc. b) Conhecer outras culturas, e subestimá-las. c) Tratar pessoas de uma classe social mais baixa de forma diferente.	Respostas: Qual é o comportamento correto? A discriminação tem a sua principal origem na/nos: a) Falta de integração das pessoas de um contexto diferente. b) Nos nossos preconceitos negativos, que têm uma grande influência na forma como tratamos as outras pessoas. c) Desigualdade social.
Respostas: Verdadeiro ou Falso? A solidariedade apenas funciona das pessoas ricas para as pobres, pois essas são as únicas que podem ajudar os outros. FALSO: na verdade aqueles que partilham o que têm são as pessoas que têm menos...	Respostas: Verdadeiro ou Falso? A solidariedade torna-se essencial para a convivência, principalmente durante crises e dificuldades sociais VERDADEIRO
Respostas: Qual é o comportamento correto? No que é que consiste a <i>tolerância</i>? a) A tolerância significa condescendência. b) A tolerância consiste em ser responsável, aceitar as diferenças dos outros e apreciar a diversidade cultural e formas variadas de expressão humana. c) Tolerância é pensar que as diferenças nos outros são sempre boas e positivas.	Respostas: Verdadeiro ou Falso? É necessário valorizar aquilo que cada um de nós tem e utilizar os recursos com responsabilidade. VERDADEIRO

Respostas: Fazer uma frase com... Faz uma frase com o exemplo de respeitar a cor de pele de uma pessoa.	Respostas: Fazer uma frase com... Faz uma frase com o exemplo de respeitar a situação de uma pessoa sem abrigo.
Respostas: Fazer uma frase com... Faz uma frase com o exemplo de apoiar uma pessoa que sofreu bullying	Respostas: Fazer uma frase com... Faz uma frase positiva sobre <i>discriminação</i>, e uma negativa
Respostas: Fazer uma frase com... Faz uma frase positiva sobre <i>as redes sociais</i>, e uma negativa	Respostas: Fazer uma frase com... Faz uma frase positiva sobre <i>violência</i>, e uma negativa
Respostas: Fazer uma frase com... Faz uma frase positiva sobre <i>imigração</i>, e uma negativa	Respostas: Fazer uma frase com... Faz uma frase positiva sobre <i>homofobia</i>, e uma negativa
Respostas: Fazer uma frase com... Faz uma frase positiva sobre <i>maus tratos a animais</i>, e uma negativa	Respostas: Fazer uma frase com... Faz uma frase positiva sobre <i>deficiências</i>, e uma negativa

Respostas: Encontra o erro! Alguns alunos estão a portar-se mal e a incomodar os outros. Os outros alunos estão a rir-se com eles, e o professor decide considerar que a lição está terminada.	Respostas: Encontra o erro! Dois amigos comentam sobre uma situação de bullying ou abusos sofridos por um/a colega; um deles diz: "De certeza que ele/a fez alguma coisa de errado para merecer aquilo tudo!"
Respostas: Encontra o erro! Tens um problema na escola, e decides contar ao teu avô, mas tens a certeza que ele não vai ser capaz de compreender, porque ele não fez o secundário, e ele é tão velho...	Respostas: Encontra o erro! Somos questionados sobre o nosso desdém pelo Luís, e explicamos que não gostamos do tipo de roupa que ele normalmente usa.
Respostas: Encontra o erro! O meu pai cozinhou todo o dia, mas não gosto do aspeto da refeição que ele preparou, por isso peço-lhe dinheiro para ir a uma hamburgueria e comer aquilo que realmente gosto.	Respostas: Encontra o erro! Durante as aulas de educação física, existe um/a colega com imensas dificuldades no salto em altura, por isso todos nós estamos prontos para filmar vídeos dele/a com os nossos telemóveis, para o/a ridicularizarmos e nos rirmos dele/a
Respostas: Encontra o erro! Durante uma reunião de amigos, eles acendem um charro e passam-no, há um deles que não quer experimentar, e os outros gozam com ele/a.	Respostas: Encontra o erro! Temos de fazer um trabalho de grupo na aula, eu decido não fazê-lo com os colegas que estão a repetir o ano, porque eles sabem sempre menos do que os outros e não querem trabalhar.
Respostas: Encontra o erro! Há um debate na aula sobre imigração, mas qualquer que seja a opinião dos outros, a minha opinião é clara, e eu não irei mudar de ideias: os imigrantes vêm roubar as nossas oportunidades de trabalho, e é por esta razão que o meu pai está desempregado.	Respostas: Encontra o erro! Todos nós sabemos que quando uma rapariga diz que NÃO, ela na verdade quer dizer SIM. Eu tenho de ser insistente... Ela está a usar aquelas roupas provocantes porque curtir comigo... Se não quiser, por que é que está vestida assim?

Não digas... Escolhe dois membros da equipa, que irão tentar com que os parceiros adivinhem uma frase. E lembra-te: letras a negrito são proibidas. Se elas forem ditas, perdes a vez. O respeito é a base da convivência	Não digas... Escolhe dois membros da equipa, que irão tentar com que os parceiros adivinhem uma frase. E lembra-te: letras a negrito são proibidas. Se elas forem ditas, perdes a vez. A cor da tua pele não é importante
Não digas... Escolhe dois membros da equipa, que irão tentar com que os parceiros adivinhem uma frase. E lembra-te: letras a negrito são proibidas. Se elas forem ditas, perdes a vez. Cada pessoa pode escolher livremente a sua orientação sexual	Não digas... Escolhe dois membros da equipa, que irão tentar com que os parceiros adivinhem uma frase. E lembra-te: letras a negrito são proibidas. Se elas forem ditas, perdes a vez. Ninguém deve sofrer discriminação por qualquer razão, incluindo a idade
Não digas... Escolhe dois membros da equipa, que irão tentar com que os parceiros adivinhem uma frase. E lembra-te: letras a negrito são proibidas. Se elas forem ditas, perdes a vez. Cada um de nós pode defender as nossas ideias políticas sem violência.	Não digas... Escolhe dois membros da equipa, que irão tentar com que os parceiros adivinhem uma frase. E lembra-te: letras a negrito são proibidas. Se elas forem ditas, perdes a vez. Não há uma religião mais importante do que outra
Não digas... Escolhe dois membros da equipa, que irão tentar com que os parceiros adivinhem uma frase. E lembra-te: letras a negrito são proibidas. Se elas forem ditas, perdes a vez. Toma conta da natureza	Não digas... Escolhe dois membros da equipa, que irão tentar com que os parceiros adivinhem uma frase. E lembra-te: letras a negrito são proibidas. Se elas forem ditas, perdes a vez. Respeita a diversidade
Não digas... Escolhe dois membros da equipa, que irão tentar com que os parceiros adivinhem uma frase. E lembra-te: letras a negrito são proibidas. Se elas forem ditas, perdes a vez. Expressa as tuas ideias tendo em consideração as ideias dos outros	Não digas... Escolhe dois membros da equipa, que irão tentar com que os parceiros adivinhem uma frase. E lembra-te: letras a negrito são proibidas. Se elas forem ditas, perdes a vez. Trata os outros como gostarias que te tratassem

Não digas... Escolhe dois membros da equipa, que irão tentar com que os parceiros adivinhem uma frase. E lembra-te: letras a negrito são proibidas. Se elas forem ditas, perdes a vez. Eu posso resolver conflitos sem usar qualquer tipo de violência	Não digas... Escolhe dois membros da equipa, que irão tentar com que os parceiros adivinhem uma frase. E lembra-te: letras a negrito são proibidas. Se elas forem ditas, perdes a vez. Eu não discrimino ninguém diferente de mim
Não digas... Escolhe dois membros da equipa, que irão tentar com que os parceiros adivinhem uma frase. E lembra-te: letras a negrito são proibidas. Se elas forem ditas, perdes a vez. Eu comporto-me de forma educada: Quando peço alguma coisa digo "Por favor", "obrigado", e também digo "Olá" e "adeus"	Não digas... Escolhe dois membros da equipa, que irão tentar com que os parceiros adivinhem uma frase. E lembra-te: letras a negrito são proibidas. Se elas forem ditas, perdes a vez. Eu aceito opiniões diferentes da minha.
Não digas... Escolhe dois membros da equipa, que irão tentar com que os parceiros adivinhem uma frase. E lembra-te: letras a negrito são proibidas. Se elas forem ditas, perdes a vez. Eu não espalho falsos rumores sobre os meus colegas.	Não digas... Escolhe dois membros da equipa, que irão tentar com que os parceiros adivinhem uma frase. E lembra-te: letras a negrito são proibidas. Se elas forem ditas, perdes a vez. Eu digo aquilo que penso e não subestimo os outros
Não digas... Escolhe dois membros da equipa, que irão tentar com que os parceiros adivinhem uma frase. E lembra-te: letras a negrito são proibidas. Se elas forem ditas, perdes a vez. Eu defendo os meus direitos com assertividade	Não digas... Escolhe dois membros da equipa, que irão tentar com que os parceiros adivinhem uma frase. E lembra-te: as palavras a negrito são proibidas. Se forem ditas, perdes a tua vez. Eu guardo os segredos dos outros
Não digas... Escolhe dois membros da equipa, que irão tentar com que os parceiros adivinhem uma frase. E lembra-te: letras a negrito são proibidas. Se elas forem ditas, perdes a vez. Eu não revelo um segredo	Não digas... Escolhe dois membros da equipa, que irão tentar com que os parceiros adivinhem uma frase. E lembra-te: letras a negrito são proibidas. Se elas forem ditas, perdes a vez. Eu não critico alguém pelas costas

Não digas... Escolhe dois membros da equipa, que irão tentar com que os parceiros adivinhem uma frase. E lembra-te: letras a negrito são proibidas. Se elas forem ditas, perdes a vez. Eu sou pontual, nunca chego tarde	Não digas... Escolhe dois membros da equipa, que irão tentar com que os parceiros adivinhem uma frase. E lembra-te: letras a negrito são proibidas. Se elas forem ditas, perdes a vez. Eu não olho para o meu telefone ao falar com outras pessoas
Não digas... Escolhe dois membros da equipa, que irão tentar com que os parceiros adivinhem uma frase. E lembra-te: letras a negrito são proibidas. Se elas forem ditas, perdes a vez. Eu respeito o descanso dos outros durante a noite	Não digas... Escolhe dois membros da equipa, que irão tentar com que os parceiros adivinhem uma frase. E lembra-te: letras a negrito são proibidas. Se elas forem ditas, perdes a vez. Eu mantenho a cidade limpa
Não digas... Escolhe dois membros da equipa, que irão tentar com que os parceiros adivinhem uma frase. E lembra-te: letras a negrito são proibidas. Se elas forem ditas, perdes a vez. Eu apanho o lixo do meu cão	Não digas... Escolhe dois membros da equipa, que irão tentar com que os parceiros adivinhem uma frase. E lembra-te: letras a negrito são proibidas. Se elas forem ditas, perdes a vez. Eu respeito a tua religião, apesar de ser diferente da minha
Não digas... Escolhe dois membros da equipa, que irão tentar com que os parceiros adivinhem uma frase. E lembra-te: letras a negrito são proibidas. Se elas forem ditas, perdes a vez. Sê flexível como um junco, e não rígido como um cipreste	Não digas... Escolhe dois membros da equipa, que irão tentar com que os parceiros adivinhem uma frase. E lembra-te: letras a negrito são proibidas. Se elas forem ditas, perdes a vez. Não são apenas os outros que têm defeitos, mas também nós próprios.
Não digas... Escolhe dois membros da equipa, que irão tentar com que os parceiros adivinhem uma frase. E lembra-te: letras a negrito são proibidas. Se elas forem ditas, perdes a vez. Nós caminhamos como irmãos e irmãs se formos respeitosos e tolerantes	Não digas... Escolhe dois membros da equipa, que irão tentar com que os parceiros adivinhem uma frase. E lembra-te: letras a negrito são proibidas. Se elas forem ditas, perdes a vez. Ajuda a apanhar lixo na praia