

# rover vermelho

GENTILEZA ALÉM DA SALA DE AULA™  
TODO GRUPO • OPÇÃO 1 • INCLUSÃO

## Horário da Aula

25-30 minutos

## Materiais

- ☐ inclusão cartaz (opcional)



## Compartilhar

Defina inclusão: INCLUSÃO É INCLUIR OUTROS, CONVIDANDO-OS A ENTRAR E RECEBÊ-LOS DE BRAÇOS ABERTOS. (Mostre o pôster de Inclusão, se desejar.) Discuta que inclusão é uma palavra longa que significanósincluiroutros! Somos todos especiais e únicos. Não precisamos parecer, agir ou falar como os outros para praticar a inclusão. Todos nós merecemos ser incluídos, não importa o quê. Pense em maneiras de incluir novos alunos conforme eles se juntam ao nosso grupo aqui. Alm para 3-5 voluntários de diferentes idades para responder às seguintes perguntas.

- Como podemos garantir que novos amigos se sintam bem-vindos?
- Que palavras e ações gentis podemos oferecer para que eles gostem de passar o tempo aqui?



## Inspirar

É importante incluir os outros, usando gentileza e respeito para garantir que eles se sintam bem-vindos. Todos nós já passamos por situações em que nos sentimos acolhidos e convidados. Devemos sempre nos esforçar para que os outros também se sintam assim quando estiverem ao nosso redor. Podemos praticar a inclusão de duas maneiras principais:

- **Usando palavras gentis:** A maneira como você fala com alguém quando ele vem se juntar a você tem um grande efeito sobre como ele se sente bem-vindo. Mesmo que não digamos algo maldoso, nossas palavras ainda podem parecer hostis. Faça um esforço para escolher palavras que encorajem outras pessoas a participar!
- **Escolhendo ações gentis:** Isso inclui suas expressões faciais, contato visual e linguagem corporal. Certifique-se de sorrir, fazer contato visual e ser amigável quando novas pessoas vierem se juntar a você.

Hoje vamos jogar um jogo que nos permite compartilhar momentos positivos em que praticamos a inclusão!



## Empoderamento

Jogue Red Rover como um grupo inteiro. Divida seu grupo em duas equipes iguais. Cada equipe se alinhará de mãos dadas para formar uma corrente humana enquanto enfrenta a outra equipe. Certifique-se de que há espaço suficiente para correr entre as duas equipes (pode ser necessário sair, dependendo do seu espaço).

- Começando com um time, escolha um jogador do time oposto e cante: “Red Rover, Red Rover, envie \_\_\_\_\_ (inserir nome) imediatamente!
- A pessoa chamada corre para a outra equipe e tenta romper a corrente humana.
- Se a pessoa quebrar a corrente, ela escolhe uma pessoa para levar de volta para sua equipe. Eles também devem compartilhar uma maneira pela qual incluíram outras pessoas no passado.
- Se a pessoa não passar, ela passa a fazer parte da outra equipe e deve compartilhar uma maneira que outros os incluíram no passado.



## refletir

Orientar uma discussão sobre INCLUSIVIDADE durante os jogos.

- Como podemos praticar inclusão quando novas pessoas tentam entrar em nosso jogo?
- Como você pode tentar entrar em um jogo de maneira gentil?
- O que podemos fazer se outros quiserem participar, mas não houver espaço para novas pessoas?

