

ACTIVIDADE 1 • Dar e Receber um Não. Dar e Receber um Sim.

Tempo Previsível • 60 a 90 m

COMO FAZER?

1. Propor ao grupo a realização de situações de *role play*, em que esteja sempre presente uma resposta de SIM ou de NÃO. Das quatro situações a seguir apresentadas a título de exemplo, escolher duas. Caso haja vontade e tempo, levar a cabo as quatro improvisações ou, em colaboração com a turma, criar outras.
 - 1.ª Situação: conversa entre dois colegas de escola. Assunto: «Pedido de Namoro» ou «Declaração de Amor».
 - 2.ª Situação: conversa entre um casal de namorados. Assunto: «Relações Sexuais como Prova de Amor».
 - 3.ª Situação: um grupo de amigos convida um amigo/a para uma festa «onde vai toda a gente», na véspera de um teste.
 - 4.ª Situação: em casa — pedido de ajuda numa tarefa doméstica.
2. Findo o(s) *role play*, iniciar um debate orientado, tendo em conta estes ou outros pontos de análise relativos aos sentimentos e às decisões.
 - Aos intervenientes foi difícil «dizer sim ou não»?
 - Porquê?
 - Que efeitos pensa que produziu na pessoa que recebeu a resposta?
 - Que repercussões poderá ter, no futuro dos intervenientes, a resposta que deram?
 - Estas situações têm algo de real ou são pura fantasia?
 - Concordam todos com as decisões das personagens? Que fariam naquela situação?
 - E se os personagens tivessem a resposta contrária? O que aconteceria?
 - Como se sentiram as personagens que receberam um «Não»?
 - O que pode significar um Sim e um Não?

Recursos Necessários • Papel; canetas.