

# ICE BREAKERS

# 20

ATIVIDADES  
PARA O INÍCIO  
DO ANO



ESCOLA AMIGA  
DA CRIANÇA

## 1.º CICLO

Atividade 1

Atividade 2

Atividade 3

Atividade 4

Atividade 5

Atividade 6

Atividade 7

Atividade 8

Atividade 9

Atividade 10

Atividade 11

Atividade 12

Atividade 13

Atividade 14

Atividade 15

Atividade 16

Atividade 17

Atividade 18

Atividade 19

Atividade 20

## 2.º CICLO

Atividade 1

Atividade 3

Atividade 4

Atividade 5

Atividade 6

Atividade 7

Atividade 8

Atividade 9

Atividade 10

Atividade 11

Atividade 12

Atividade 13

Atividade 14

Atividade 16

Atividade 17

Atividade 18

Atividade 19

Atividade 20

## 3.º CICLO

Atividade 1

Atividade 3

Atividade 4

Atividade 6

Atividade 7

Atividade 8

Atividade 9

Atividade 10

Atividade 11

Atividade 13

Atividade 14

## SECUNDÁRIO

Atividade 7

Atividade 8

Atividade 9

Atividade 10

1.º CICLO | 2.º CICLO | 3.º CICLO

## Uma ilha deserta

O primeiro dia de aulas é o momento ideal para criar um ambiente de aprendizagem colaborativa envolvendo toda a turma.

- Divida os alunos em grupos de cinco e diga-lhes que imaginem que estão presos numa ilha deserta. Para sobreviverem, devem selecionar cinco objetos pessoais.
- Cada membro do grupo deve contribuir com um objeto. Cada grupo tem dez minutos para procurar e selecionar objetos que considerem necessários nas suas mochilas, bolsas ou bolsos.
- De seguida, cada grupo deverá apresentar os objetos selecionados e explicar as razões da sua escolha.



## O vento sopra...

Esta atividade ajudará a acalmar os receios das crianças mais novas, que estão ansiosas no primeiro dia de aulas.

- Organize as cadeiras da sala de aula num círculo virado para dentro e peça a todos que se sentem numa cadeira. O professor fica fora do círculo.
- Diga a frase “O vento sopra para alguém que...” e complete-a com uma característica com que os alunos se possam identificar. Por exemplo: “O vento sopra para alguém que tenha um irmão ou uma irmã bebé.” ou “O vento sopra para alguém que tenha um cão”.
- Os alunos que se identifiquem com aquela característica devem levantar-se e passar para uma cadeira diferente, que deve estar, pelo menos, à distância de duas cadeiras da sua.
- Sempre que alguém se levanta, retire uma cadeira.
- As crianças que não conseguirem encontrar uma cadeira saem do círculo e ajudam o professor a pensar em frases para os jogadores restantes.



## #hashtags

Esta atividade permitirá, através da interação direta, que os alunos conheçam melhor os seus colegas de turma.

- Assim que os alunos entrarem na sala de aula entregue-lhes um marcador e peça-lhes que pensem em 2 ou 3 *hashtags* que os descrevam.
- Cada aluno escreve os seus *hashtags* no papel.
- De seguida, cada um explica ao resto da turma a razão da sua escolha.





## O meu grupo é...

Esta atividade trará alegria à sala de aula e fará com que todos os alunos se mexam, conversem e conheçam melhor os seus colegas.

- Peça aos alunos que se alinhem numa ordem específica (por aniversário, altura, etc.) ou se reúnam em círculos com base em algo que tenham em comum (cor favorita, filme favorito, número de irmãos, etc.).

Além de promover a interação interpares, esta atividade permite ao professor conhecer melhor os seus alunos, proporcionando, em simultâneo, um sentimento de pertença. Pode reuni-los e alinhá-los quantas vezes quiser e pode até participar, para ver quanto tem em comum com os seus alunos.



**1.º CICLO | 2.º CICLO**

## Vamos voar todos juntos!

Esta atividade permitirá, através da interação direta, que os alunos conheçam melhor os seus colegas de turma.

- Distribua, por cada aluno, uma folha de papel A4 (se for de cores diferentes, mais divertido será).
- Peça-lhes que escrevam um facto interessante sobre si mesmos no pedaço de papel e o dobrem em forma de avião de papel.
- Todos os alunos atiram o seu avião de papel para um canto da sala.
- Depois, cada aluno individualmente escolhe um dos aviões, apanha-o e lê o que está escrito em voz alta.
- No fim, tenta adivinhar o colega que fez aquele avião. Se não conseguir adivinhar, poderá pedir ajuda à turma.



## O que está errado?

Esta atividade permitirá, através da interação direta, que os alunos conheçam melhor os seus colegas de turma.

- Antes de começar a aula, prepare a sala. Coloque várias coisas fora de ordem. Pode, por exemplo, colocar os números da reta numérica fora de ordem, escrever uma palavra incorretamente no quadro, escrever avisos absurdos ou regras falsas ou escrever a data de modo incorreto.
- Dê aos alunos uma folha de observação, coloque-os em grupos e peça-lhes que, em grupo, explorem a sala à procura do que está errado.
- Estabeleça o tempo que têm para observar a sala. Findo o tempo, os alunos regressam ao seu lugar e partilham as suas descobertas em grupo.





## Qual é o meu papel?

Esta atividade permitirá, através da interação direta, que os alunos conheçam melhor os seus colegas de turma.

- Dê uma folha de papel a cada aluno.
- Peça-lhes que escrevam pelo menos duas características que os identifiquem.
- De seguida, a turma forma um círculo.
- Cada aluno amassa a sua folha de papel e atira-a para o centro do círculo.
- O professor deve depois misturar todos os papéis e juntá-los num monte.
- Os alunos apanham um papel e revezam-se na leitura das características de identificação.
- Quando alguém reconhece o seu papel, deve levantar a mão e explicar aos outros o que escreveu.



## Passa a bola!

Esta atividade permitirá que, de forma lúdica, os alunos fiquem a conhecer um pouco melhor os seus colegas de turma.

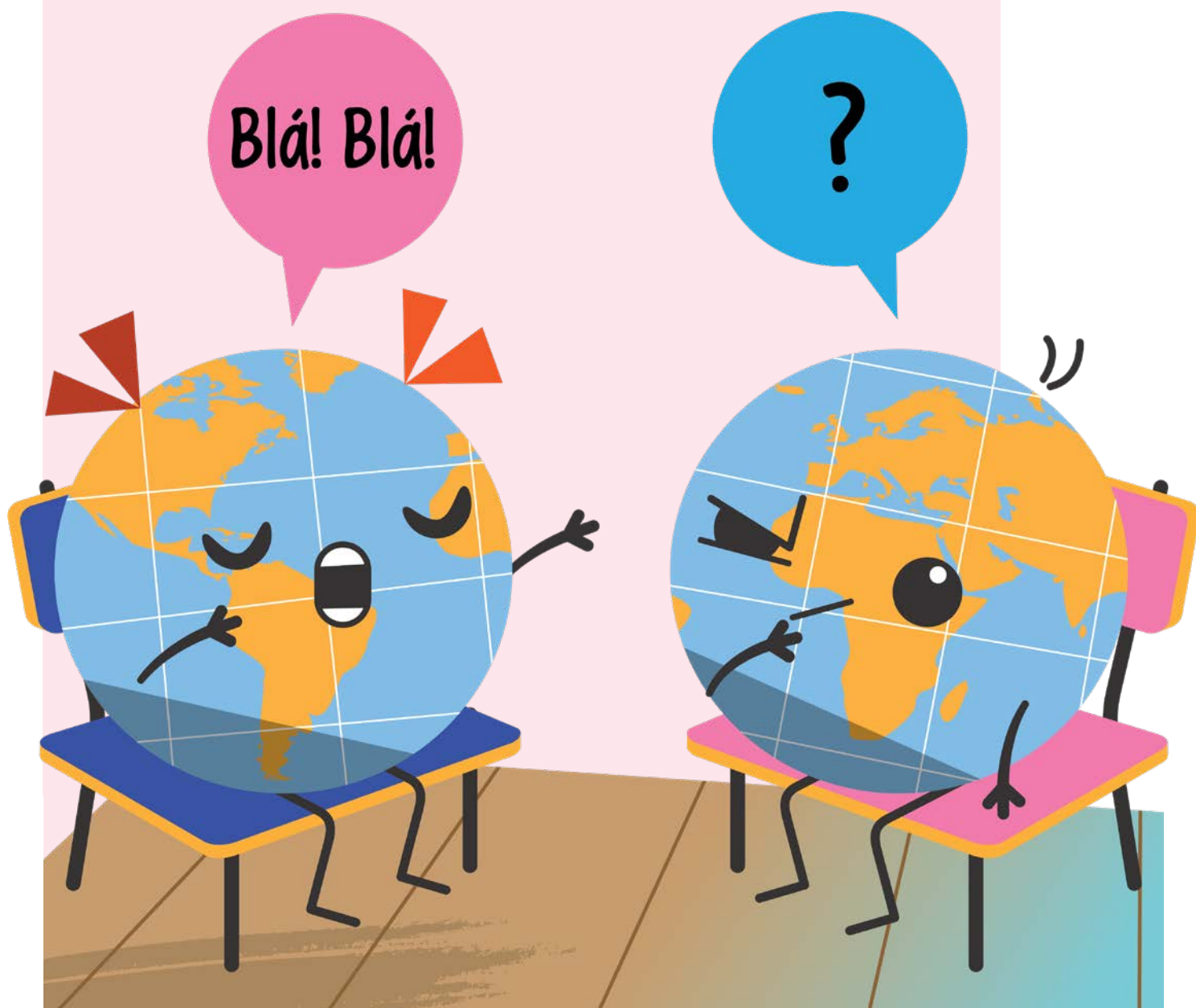
- Peça aos alunos que formem um círculo.
- Numa bola de praia grande, escreva perguntas que permitam que os alunos, ouvindo as respostas, fiquem a conhecer melhor os colegas.
- Atire a bola. O aluno que a apanhar deve responder à pergunta na qual a sua mão direita está pousada.



## Verdade ou mentira?

Esta atividade permitirá que, de forma curiosa, os alunos fiquem a conhecer um pouco melhor os seus colegas de turma.

- Peça aos alunos que se sentem num círculo.
- Cada aluno deverá dizer três frases: duas afirmações verdadeiras e uma afirmação falsa sobre si próprio.
- Os restantes alunos deverão adivinhar qual é a afirmação falsa.





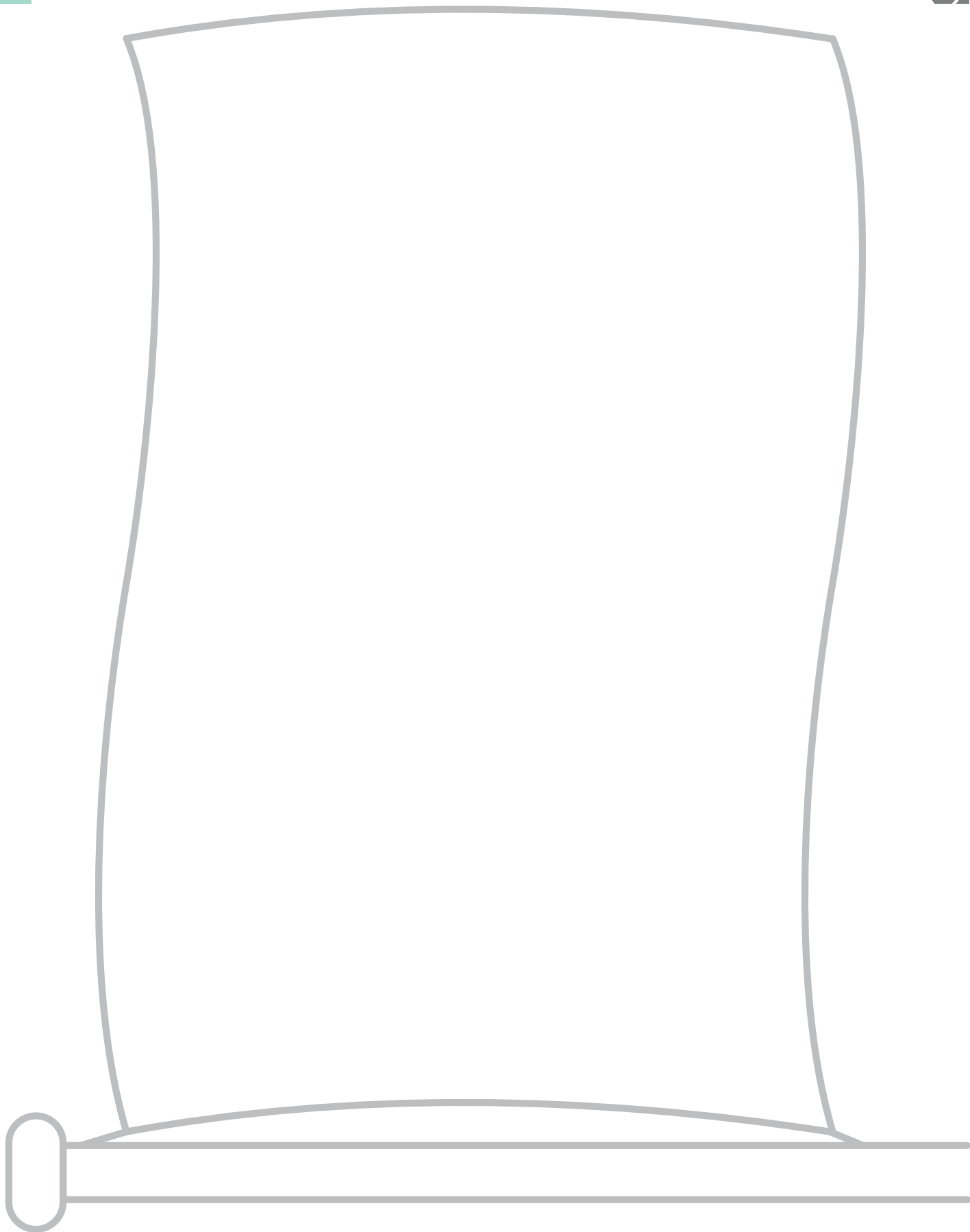
## A minha bandeira!

Esta atividade permitirá, através da interação direta, que os alunos conheçam melhor os seus colegas de turma.

- Imprima o modelo de bandeira que disponibilizamos e distribua um exemplar a cada aluno.
- Os alunos decoram a sua bandeira tendo em conta os seus interesses e/ou características pessoais como, por exemplo, o local onde nasceram, cores, animais e desportos favoritos, línguas que falam, lugares que já visitaram ou gostariam de visitar, etc.
- Dê-lhes 15 a 20 minutos para criarem as suas bandeiras.
- No final, cada aluno mostra a sua bandeira e fala sobre ela à turma.







## Uma torre de cartões

Esta atividade permitirá, através da interação direta, que os alunos conheçam melhor os seus colegas de turma.

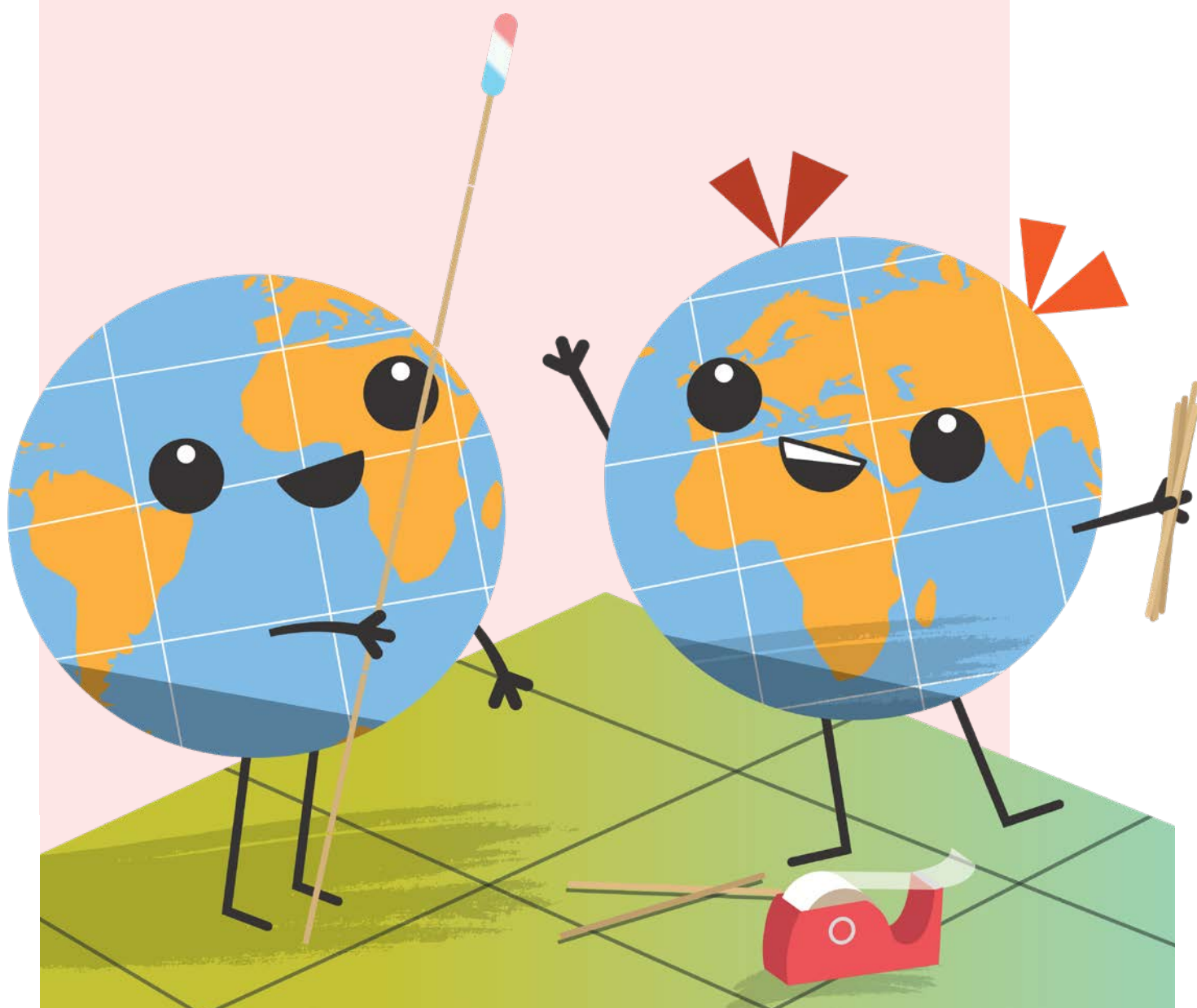
- Divida a turma em grupos de quatro ou cinco alunos e peça-lhes que dialoguem sobre as suas atividades diárias, factos e preferências.
- Distribua cartões em cartolina por cada grupo e peça-lhes que escrevam em cada cartão um aspeto que seja comum a todos eles como, por exemplo: “Adoro *sushi*”, “Vou para a escola a pé”, “Moro num apartamento”.
- A seguir, peça-lhes que criem uma torre com os cartões.
- Desafie-os a competir uns contra os outros. Pode até dar um prémio à equipa que tiver construído a torre mais alta!



## Desafio do *marshmallow*

Esta atividade permitirá criar espírito de equipa e desenvolver a perseverança.

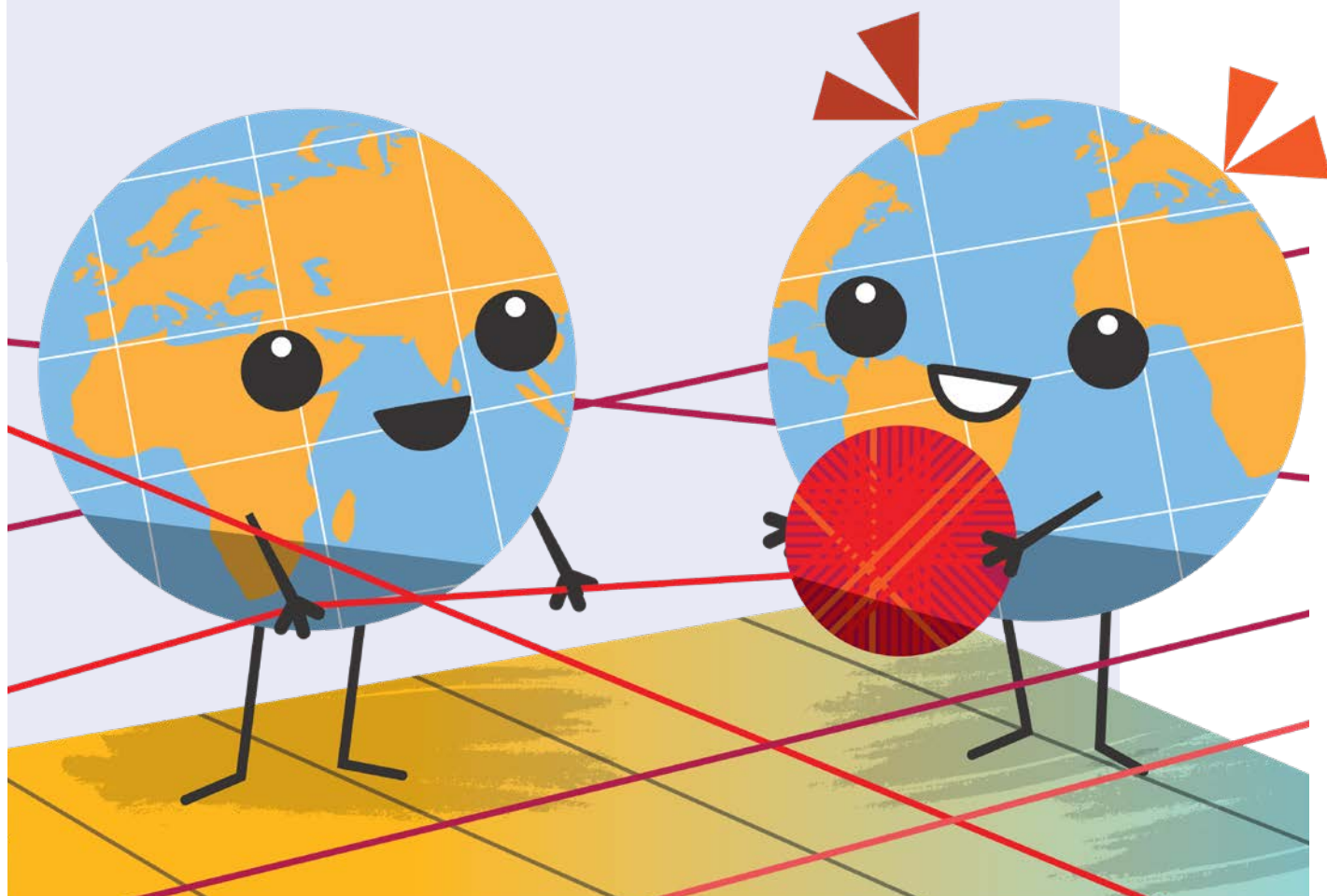
- Divida a turma em grupos de quatro ou cinco alunos.
- Distribua, a cada grupo, 20 palitos de esparguete, um metro de fita adesiva, um metro de fio (nylon, guta ou outro para atar os palitos) e um *marshmallow*.
- Peça-lhes que construam a estrutura mais alta que consiga suportar um *marshmallow* no topo.



## A teia

Esta atividade ajudará os alunos a aprender factos interessantes e únicos sobre os outros colegas.

- Disponha os seus alunos em círculo.
- Pegue num novelo de lã, segure na ponta do fio e atire o novelo para um aluno.
- Faça uma pergunta a esse aluno como, por exemplo: “Se pudesses ir a qualquer lugar do mundo, para onde irias e porquê?”
- Depois de responder à pergunta, peça a esse aluno que segure no fio de lã que chegou até ele e que atire o novelo para outro aluno e faça uma nova pergunta.
- No final, explique que a teia que eles criaram representa a singularidade da sua sala de aula e que a participação deles torna a sala de aula num lugar especial para aprendizagem e criatividade.





1.º CICLO | 2.º CICLO | 3.º CICLO

## Quem conta um conto, acrescenta um ponto!

E que tal criar a primeira história da turma logo no início do ano? Vamos desafiar os nossos alunos a escrever e participar na elaboração de um conto.

- Comece por dispor os alunos em círculo.
- A seguir, comece a história com uma frase como, por exemplo: “Ontem, fui ao jardim zoológico e estava a passar pela jaula dos leões quando DE REPENTE...”
- De seguida, peça a todos os alunos que continuem a história e terminem com DE REPENTE.

A história vai-se tornando cada vez mais divertida à medida que os alunos a vão construindo.



1.º CICLO

## Em grupo

Esta atividade permitirá que os alunos descubram o que têm em comum com os seus colegas de turma.

- Em primeiro lugar, escreva em cartões várias categorias como, por exemplo, “camisola azul”, “gosto de matemática” ou “odeio queijo”.
- Um de cada vez, os alunos deverão ler em voz alta uma categoria.
- De cada vez que for enunciada uma categoria com que os alunos se identificam, deverão agrupar-se, rapidamente, em volta do aluno que acabou de a ler.
- O professor ou um aluno designado poderá ir anotando no quadro o número de alunos por cada categoria.



1.º CICLO | 2.º CICLO

## Move-te se...

Esta atividade permitirá, de forma divertida, que os alunos fiquem a conhecer melhor os seus colegas de turma.

- Peça aos alunos que se sentem em círculo, mas um deles deve ficar no meio.
- O aluno que ficar no meio faz uma afirmação em voz alta, dizendo, por exemplo, “Move-te se tens cabelo castanho” ou “Move-te se já estiveste noutra país”.
- Os alunos que se identificam com essas afirmações devem levantar-se e correr para outro lugar dentro do círculo.
- O aluno que ficar de pé passa para o meio do círculo e inicia-se nova rodada.

Move-te se tens cabelo castanho!



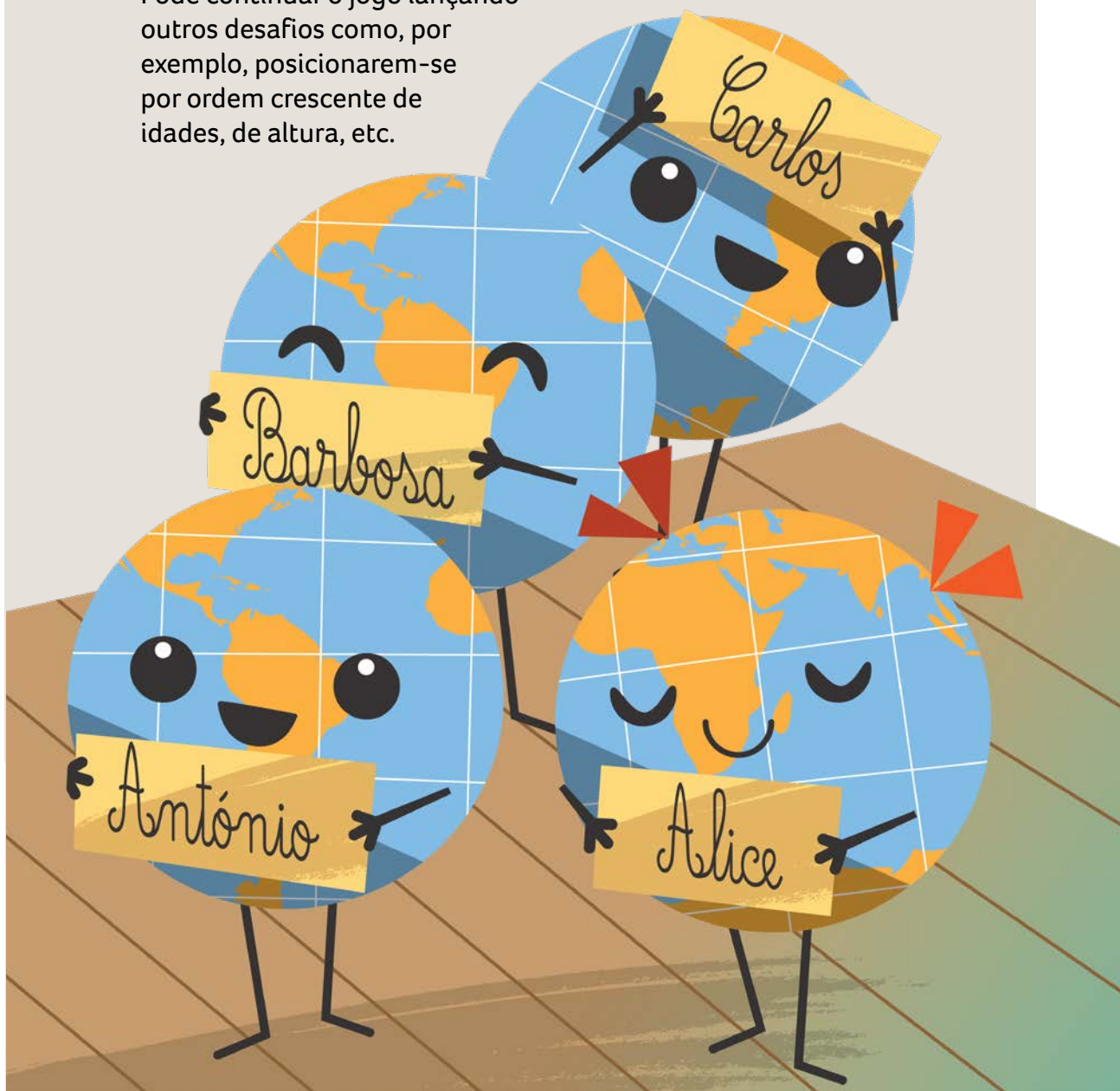


1.º CICLO | 2.º CICLO

## Organizem-se!

Esta atividade permitirá, de forma lúdica, que os alunos fiquem a conhecer melhor os seus colegas de turma, bem como criar novas dinâmicas de grupo.

- Desafie os alunos da turma a posicionarem-se por ordem alfabética de acordo com o seu nome.
- Torne este desafio ainda mais divertido dividindo a turma em dois grupos: por exemplo, de rapazes e de raparigas, ou designados aleatoriamente.
- Ganha o grupo que se consiga organizar em primeiro lugar.
- Pode continuar o jogo lançando outros desafios como, por exemplo, posicionarem-se por ordem crescente de idades, de altura, etc.





## Uma história em apenas seis palavras

Esta atividade permitirá promover a escrita criativa em sala de aula.

- Cada aluno deve escrever uma história/*slogan* usando apenas seis palavras.
- A seguir, deve partilhar a sua história com a turma.

O exemplo mais famoso é o “Vende-se: sapatos de bebé, nunca usados”, que se diz ter sido escrito por Ernest Hemingway quando, à mesa do café, foi desafiado por um amigo a escrever um conto com apenas seis palavras. Decerto, os seus alunos irão surpreendê-lo com muita criatividade!



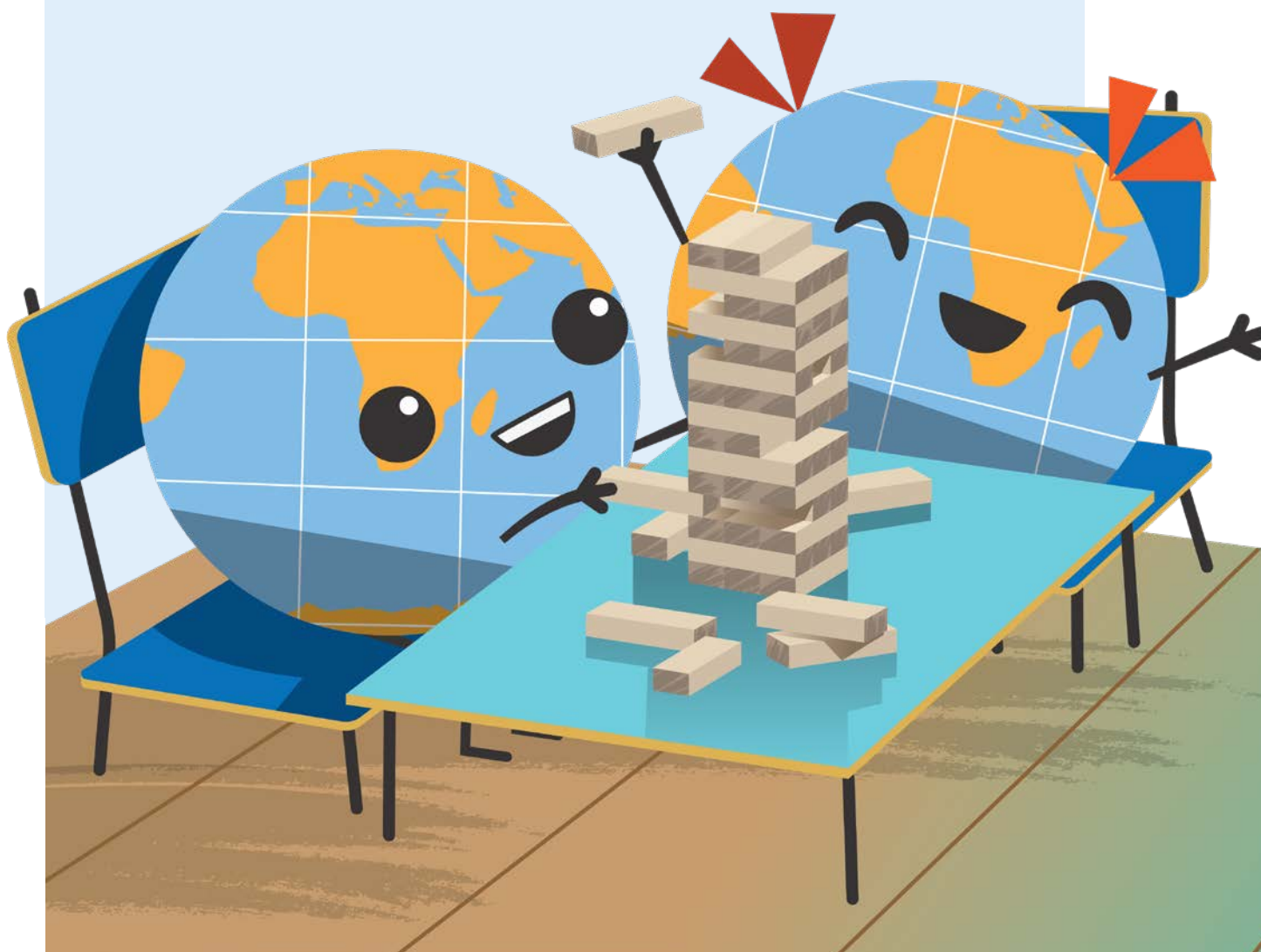
1.º CICLO | 2.º CICLO

## A torre das perguntas

Para esta atividade necessitará de um conjunto gigante de blocos de madeira (*Jenga*).

- Escreva uma pergunta em cada bloco.
- Sempre que um aluno puxa um bloco, deve responder a essa pergunta.

Haverá, certamente, muitas gargalhadas enquanto os alunos tentam impedir que a torre caia.



1.º CICLO | 2.º CICLO

## Passo a passo

Esta atividade permitirá, de forma lúdica, que os alunos fiquem a conhecer melhor os seus colegas de turma.

- Defina uma linha de partida e uma linha de meta.
- Disponha os alunos da turma na linha de partida.
- Um dos alunos deve enunciar frases como por exemplo, “Eu tenho um cão”, ou “A minha cor preferida é o azul”.
- Os alunos para quem essa afirmação for verdadeira devem dar um passo em frente, caso contrário, devem permanecer no mesmo lugar.
- Vence o primeiro que chegar à meta!

