



2. JOGOS

1. Nesta atividade, todos os grupos participam dando ideias para a atuação, mas apenas o grupo que tirou a carta realiza a representação.

ATUAÇÃO. Seu grupo deve fazer um pequeno comercial sobre os padrões de qualidade do seu produto com a ajuda e as ideias de todos(as).

Tempo: Preparação 3 minutos / Representação 1 minuto

Pontuação: Ganham 3 pontos se acertarem.

Perdem 3 pontos se não acertarem.

2. JOGOS

2. Nesta atividade, o grupo que tirou a carta faz a mímica e os outros grupos adivinham.

Em segredo, o(a) facilitador(a) dá instruções sobre o que deve ser representado na mímica.

MÍMICA. Por meio de gestos e sem usar palavras, o grupo deve representar as eleições democráticas da organização.

Tempo: Preparação 1 minuto / Mímica 1 minuto

Pontuação: Ganham 1 ponto se acertarem.

Perdem 1 ponto se não acertarem.

2. JOGOS

3. Esta atividade é realizada por todos(as) os(as) jogadores(as).

EQUILÍBRIO. Todos(as) fazem um círculo olhando para o centro, em seguida, cada um(a) vira para a direita, dando as costas para o(a) colega que está atrás. Todo mundo coloca sua mão direita no ombro direito do(a) colega da frente e com a mão esquerda pega o pé esquerdo do(a) seu(sua) colega da frente. Devem pular 10 vezes nessa posição, sem cair.

Tempo: 3 minutos

Pontuação: Ganham 1 ponto se conseguirem.

Perdem 1 ponto se não conseguirem.

2. JOGOS

4. Todos(as) os(as) jogadores(as) participam desta atividade, os grupos devem formar dois bandos.

DEBATE. Os grupos são divididos em dois bandos, um defende porque é correto usar o prêmio para comprar fertilizantes para suas propriedades rurais. O outro defende porque não está certo usar o prêmio para comprar fertilizantes para suas propriedades rurais. Cada bando tem 5 minutos para preparar seu argumento.

Tempo: Preparação 5 minutos / Debate 5 minutos

Pontuação: Ganham 3 pontos, independentemente do resultado, o importante aqui é o debate e as reflexões que surgirem da pergunta.

2. JOGOS

5. Esta atividade é realizada pelo grupo que tirou a carta. DITADO POPULAR. Dizer um ditado popular sobre a importância de poupar.

Tempo: 1 minuto

Pontuação: Ganham 1 ponto se conseguirem.
Perdem 1 ponto se não conseguirem.

Se o tempo acabar e o grupo não responder, os outros grupos têm 1 minuto para ajudar.

2. JOGOS

6. Esta atividade é realizada por todos os grupos e depois a compartilham.

HISTÓRIA. Contar uma história, lenda ou receita do produto que produzem, que na sua família tenha sido transmitida de geração em geração. Se não existir, podem criá-la neste momento.

Tempo: Preparação 3 minutos / Apresentação 1 minuto por grupo

Pontuação: Ganham 3 pontos, independentemente do resultado, o importante é a ação de compartilhar

2. JOGOS

7. Esta atividade é realizada por todos os grupos separadamente.

HISTÓRIA. Cada grupo conta a história de uma mulher que para eles(as) é um exemplo de vida e dizem o porquê.

Tempo: Preparação 3 minutos / Apresentação 1 minuto

Pontuação: Ganham 3 pontos independente do resultado, o importante é a ação de compartilhar.

2. JOGOS

8. Esta atividade é realizada por todos os grupos separadamente.

O(a) facilitador(a) coloca um grande papel na parede e pede aos(às) integrantes de cada grupo para se numerarem (1, 2, 3, etc.). Logo, aleatoriamente, diz um número em voz alta e o(a) participante escolhido(a) tem 10 segundos para correr para o quadro e escrever uma ideia.

JOGO. Para construir uma organização sustentável e inclusiva, é preciso investir nas comunidades. O(a) facilitador(a), aleatoriamente, diz um número em voz alta e o(a) participante que for escolhido(a) deve correr para o quadro e escrever uma ideia sobre o investimento nas comunidades, com dinheiro do Prêmio Fairtrade.

Tempo: 2 minutos

Pontuação: Ganham 1 ponto se houver 5 propostas diferentes por escrito.

2. JOGOS

9. Nesta atividade, o grupo que tirou a carta faz a mímica e os outros grupos adivinham. Em segredo o(a) facilitador(a) dá instruções sobre o que representar na mímica.

MÍMICA. Por meio de gestos e sem usar palavras, seu grupo deve representar um valor do Comércio Justo: solidariedade.

Tempo: 1 minuto

Pontuação: Ganham 1 ponto se conseguirem.

Perdem 1 ponto se não conseguirem.

2. JOGOS

10. Esta atividade é realizada pelo grupo que tirou a carta e outros participantes adivinham a resposta.

DEBATE. Em um papel grande e em segredo, o grupo deve escrever 3 mentiras e 3 verdades sobre a organização (por exemplo: o volume de produção do último ano, a quantidade de Prêmio Fairtrade recebido, quem foi a primeira presidenta, quem é o sócio mais novo, etc.). Em seguida, devem mostrá-las para os outros participantes, para que eles(elas) descubram quais são as mentiras e quais são as verdades.

Tempo: Preparação 5 minutos / Debate 5 minutos

Pontuação: Ganham 3 pontos se acertarem mais de 4.

Perdem 3 pontos se não acertarem mais de 4.

Bônus de 2 pontos se a proposta do grupo for difícil.