

Habilidades priorizadas: Ter consciência de suas emoções; desenvolver habilidades de percepção visual.

Objetivos de ensino: Analisar as diferentes características das peças do jogo; aumentar a compreensão do jogo.

Atividade do jogo Mindsters – Parte 1

Carga horária sugerida: 2 horas (tempo para leitura dos textos, realização das atividades propostas, confecção do jogo e momentos de jogo em família).

1. CONTEXTUALIZAÇÃO

Sinto o que sinto (Mundo Bitá)

*Sinto muito, mas eu sinto o que sinto
O meu coração não sabe se esconder
Não consigo escolher o que é que eu sinto
Mas me cabe decidir o que fazer*

*Logo cedo, a mágica do sono me enfeitiçou
Sai pra lá, preguiça! Nem dei bola pro desânimo
Papo de família reunida, sempre sinto amor
Até me embaraço nas palavras, fico tímido*

*Em cada tropeço que a gente dá
A calma deve ser a porta pra raiva não entrar
E caso a inveja queira aparecer
Deixa-a falando sozinha, bem longe de você*

*Sinto muito, mas eu sinto o que sinto
O meu coração não sabe se esconder
Não consigo escolher o que é que eu sinto, mas me cabe decidir o que fazer*

*Quando fico triste, sei um bom remédio pra curar
Gargalhadas de um amigo nunca deixam de alegrar
Se só faz sentido o que é sentido pelo coração
Meu entusiasmo se transformará nessa canção*

*Nesse balanço, a vida é tão feliz
E sigo sempre curioso, pequeno aprendiz
E sinto orgulho de ser quem eu sou
Carrego toda minha história, seja pra onde for*

*Sinto muito, mas eu sinto o que sinto
O meu coração não sabe se esconder
Não consigo escolher o que é que eu sinto
Mas me cabe decidir o que fazer*

Para uma criança, não é nada fácil lidar com o turbilhão de emoções que podem vivenciar em distintos momentos. Conversar sobre sentimentos proporciona um espaço de validação importante para que a criança passe a agir mais tranquilamente durante esse processo, entendendo melhor o que está sentindo.

Exercícios – Reflita e responda

1. Em que momento você se sente feliz?
2. O que deixa você triste?
3. Já sentiu raiva?
4. Do que você tem medo?
5. O que acalma você?



Explique para a criança que nosso corpo reage às emoções e que, às vezes, sem fazer uso da fala, conversamos por meio de gestos e expressões faciais. Diga que as expressões faciais e gestuais são uma forma de comunicação não-verbal, ou seja, não usamos as palavras e sim o corpo. Para melhor compreensão, proponha uma brincadeira em frente ao espelho. Peça para a criança representar com o corpo as seguintes emoções: alegria, tristeza, raiva, medo e calma.

Sugestão de leitura: O Monstro das Cores, de Anna Llenas.

2. QUE TAL ESTUDAR MÉTODOS DE PENSAMENTO?

Explique para a criança que as emoções são algo natural dos seres humanos e precisamos aprender a lidar com elas para que possamos controlá-las e enfrentarmos as mais diferentes situações da vida. Mas, de que forma podemos fazer isso? Vamos pensar em métodos que nos ajudem a lidar com as emoções não só nos jogos, mas na vida?

Diga que o Método do Semáforo nos ajuda a controlar nossa impulsividade para que nossas ações e reações não sejam exageradas e, assim, tenhamos mais controle da situação e possamos achar solução para os problemas que aparecem.



VIDEO DO MÉTODO

mlbr.com.br/semametc



Por exemplo: um amigo seu quebra, acidentalmente, um dos seus brinquedos favoritos e você fica com muita raiva. Deixar essa raiva sem controle e querer bater no seu amigo irá ajudar a solucionar o problema?



VIDEO DO MÉTODO



mlbr.com.br/detemetc

O Método do Detetive nos ajuda a pensar no problema, avaliar a situação e nos questionar sobre o que e como podemos agir para solucionar o problema.

Por exemplo: na mesma situação acima, do amigo que quebra seu brinquedo acidentalmente. Bater no seu amigo não irá solucionar o problema. E o que você poderá fazer? Como você irá fazer isso?

Talvez pedir a ajuda do seu amigo e tentar concertar o brinquedo possa solucionar o problema.

Atividade do jogo Mindsters – Parte 2

Carga horária sugerida: 2 horas (tempo para leitura dos textos, realização das atividades propostas, confecção do jogo e momentos de jogo em família).

1. É HORA DE JOGAR!

Objetivo do jogo: Ser o primeiro jogador a conquistar 4 cartas do mesmo mindster.

Componentes do jogo: 36 cartas mindsters, sendo 6 tipos de mindsters e 6 cartas de cada tipo de mindster.

Início do jogo: Este é um jogo para dois a quatro jogadores. Comece misturando as cartas e distribuindo quatro delas para cada jogador. Cada jogador coloca as quatro cartas viradas para cima na sua frente (veja o esquema abaixo). **Atenção! Se um jogador receber inicialmente quatro cartas do mesmo mindsters, ele deve devolvê-las na pilha de cartas e pegar outras 4 cartas.**

As cartas restantes (20 cartas para partidas com 4 jogadores, 24 para 3 jogadores e 28 para partidas com 2 jogadores) são dispostas em linhas e colunas, viradas para baixo, no centro da mesa (veja o exemplo abaixo).



Regras do jogo: Em cada rodada, o jogador da vez pode decidir entre:

- Virar uma das cartas que estão com a face para baixo no centro da mesa e pegar para si próprio ou deixá-la virada para cima e não pegar nenhuma carta.
- Pegar para si mesmo uma das cartas do centro da mesa que já estiver virada para cima. Quando um jogador opta por virar uma carta do centro da mesa, não é permitido pegar uma carta já aberta em rodadas anteriores.

VÍDEO DA REGRA



mlbr.com.br/mindreg

Um jogador deve sempre ter exatamente 4 cartas ao final de sua jogada. Escolha algum critério para a seleção de quem começará o jogo e siga em sentido anti-horário. O jogo termina quando um dos jogadores consegue coletar 4 cartas do mesmo mindster. O diagrama abaixo ilustra o final do jogo. Como o jogador A conseguiu reunir 4 cartas com o mesmo mindster, ele venceu o jogo.

2. REFLETINDO UM POUCO

Peça para a criança olhar os monstros e descrevê-los. Guie a criança com as seguintes perguntas:

As cartas restantes (20 cartas para partidas com 4 jogadores, 24 para 3 jogadores e 28 para partidas com 2 jogadores) são dispostas em linhas e colunas, viradas para baixo, no centro da mesa (veja o exemplo abaixo).



1. Qual a cor do monstro?
2. O que o monstro está fazendo?
3. Como você acha que o monstro está se sentindo? Feliz? Triste? Com medo? Por quê você acha que ele se sente assim?

3. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

Já que estamos falando de emoções, é interessante falar sobre os sentimentos que tiveram nas diferentes situações do jogo:

1. Que sentimento tiveram os jogadores que ganharam o jogo?
2. Que sentimento tiveram os jogadores que perderam o jogo?



COMPARTILHE CONOSCO SUAS ATIVIDADES EM FAMÍLIA!

POSTE EM SUAS REDES SOCIAIS COM #MLEMFAMÍLIA OU NOS MANDE WHATSAPP.
MLBR.COM.BR / WHATS (11 96447-0332) E NÓS REPOSTAREMOS NOS CANAIS OFICIAIS DA MIND LAB!