

**Habilidades priorizadas:** Organizar seu pensamento, suas ideias ao expressar seus medos; desenvolvimento da autonomia, segurança e controle das emoções.

**Objetivos de ensino:** Ressaltar a importância de diferenciar medos reais que protegem de perigos, de medos infundados; desenvolver habilidades de percepção visual.

## 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 – JOAQUIM E OS MONSTROS

Joaquim não gostava de jantar. Mas isso não era por ter que sentar-se à mesa ou pelo que sua mãe cozinhava. Joaquim não gostava por saber o que viria depois. Pois sempre depois que jantavam, Joaquim teria que subir sozinho as escadas e ir sozinho ao banheiro escovar os dentes.

E como era assustador! Ele tinha que enfiar a mão dentro do banheiro escuro para alcançar o interruptor de luz. Antes mesmo de alcançá-lo, ele já conseguia imaginar a cara assustadora do monstro que estaria esperando-o dentro do banheiro.

– Ufa, nenhum monstro aqui! Mas só depois de checar cada cantinho do banheiro é que ele começava a escovar os dentes.

– Dessa vez eu escapei por pouco - pensou Joaquim.

Batalha vencida, Joaquim voltava para junto de seus pais. Eles gostavam de jogar jogos de tabuleiro antes de ir dormir. Esta era a única atividade da noite que Joaquim não sentia medo. Nem de perder no jogo.

Mas todo jogo tem seu fim, e toda criança tem sua hora de dar boa noite e ir para cama. Joaquim já sabia o que esperar quando a partida acabasse. Seu pai começou a guardar o jogo e Joaquim já fazia manha:

– Pai, não quero ir pra cama! Eu juro que tem monstros no meu quarto!

– Meu filho, já mostrei para você que não há monstro nenhum! Não tem do que ter medo. Pode subir para o seu quarto, e quando for a hora, eu venho te dar um beijo de boa noite.

O beijo que seu pai lhe dá toda noite é o único conforto do filho. Joaquim sobe as escadas bem devagar, como se assim ele pudesse evitar o momento de entrar no quarto. A porta está aberta e Joaquim consegue ver a mão do monstro que se estica para alcançá-lo!

- Ai, e agora? - pensava ele - Como vou passar pelo monstro sem que ele me pegue?

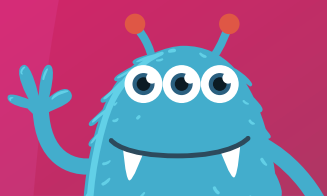
Joaquim se armava com tudo o que tinha: fechava o casaco e segurava os tênis na mão, pronto para arremessar em direção ao monstro. Decidido a atravessar o quarto correndo, Joaquim se preparou, respirou fundo e partiu em disparada em direção à sua cama. Do andar de baixo só se ouviu um estrondo de coisas caindo no chão.

Que confusão! Na disparada para fugir do monstro, Joaquim escorregou no tapete e foi tudo para o chão: Joaquim, sua armadura e o monstro por cima dele!

– Socorro! - gritava Joaquim. Seu pai surgiu apressado acendendo a luz.

– O que foi que houve? - perguntou ele ao ver o filho no chão. Joaquim abriu os olhos e descobriu que na verdade o terrível monstro era a toalha que ele havia pendurado sobre a porta. Seu pai o ajudou a arrumar a bagunça e explicou para ele que é normal sentir medo do escuro, mas que estaria tudo bem se ele acendesse a luz. Joaquim vestiu o seu pijama e deitou-se na cama. Seu pai o cobriu e lhe deu um beijo de boa noite.

– Durma com os anjinhos, Joaquim - seu pai disse ao sair. Apagou a luz e fechou a porta. Joaquim agora sabia que não havia monstro nenhum em seu quarto, mas só para garantir passou o cobertor por debaixo dos seus pés para que nenhum monstrinho atrevido decidisse puxar seus dedos durante a noite!



## Exercícios – Reflita e responda

Após ler a história pergunte para a criança:

1. Por que Joaquim não gostava da hora do jantar?
2. Existia mesmo um monstro no quarto de Joaquim?
3. Por que Joaquim tinha medo do monstro? Por que sentimos medo?
4. Você tem medo de alguma coisa? E as pessoas da sua família?
5. Do que você tinha medo e agora não tem mais?

## 2. VAMOS BRINCAR DE LUZ E SOMBRA

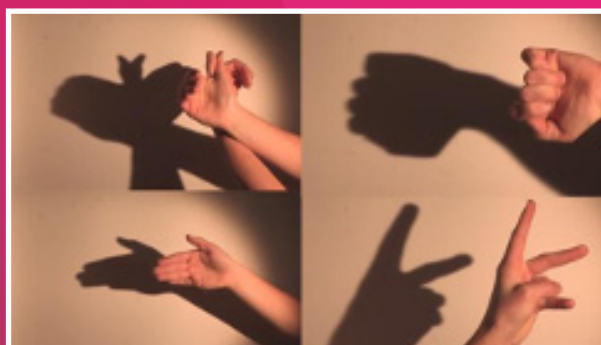
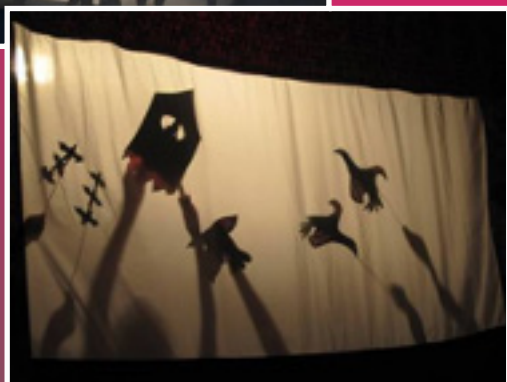
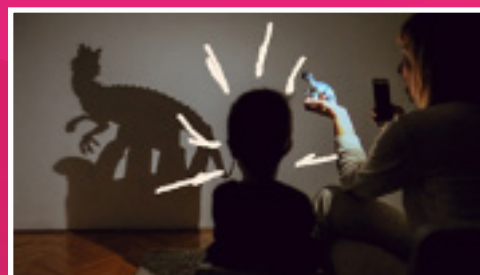
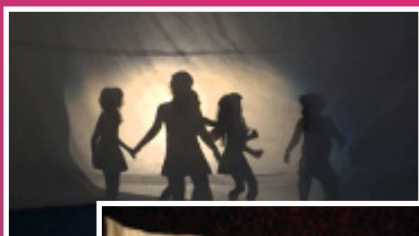
Conforme as crianças vão crescendo e entrando em contato com as brincadeiras e o mundo da imaginação é normal surgirem muitos medos, medo de monstros, de criaturas mágicas, de ficar sozinho e, o mais comum deles, medo do escuro! Um jeito de tentar ajudar as crianças a perderem o medo do escuro é mostrar para elas que a escuridão também pode ser bem divertida!



**Pergunte para a criança se ela já brincou com a própria sombra. Diga que hoje vocês irão brincar de luz e sombra usando alguns materiais, explique para ela como funciona a brincadeira.**

**Sugestão de materiais:** Lanterna, lâmpada de abajur (bocal com lâmpada, ou ainda a lanterna do celular), lençol claro grande, fantoches de animais e pessoas, soldadinhos, dinossauros, carrinhos, folhas grandes (tipo bananeira, palmeira ou coqueiro), música sobre animais (você pode usar seu celular, aparelho de som ou outro).

**Preparação:** Escolha um cômodo da casa, apague as luzes e feche as cortinas. Caso seja necessário, pendure cobertores nas janelas, para que o cômodo fique mais escura. Coloque a lâmpada perto da parede, atrás do lençol. Fique atrás do lençol e de frente para a lâmpada. Nessa brincadeira você pode soltar a imaginação usando objetos, as mãos, brinquedos o corpo e muita diversão.



## 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 Mindster, 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:

1. 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.
2. 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](http://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. REFLEXÃO EM FAMÍLIA

Sentir medo é algo comum e natural, é uma resposta do nosso corpo ao que pode nos fazer mal ou que pareça que nos fará mal. Afinal, quem é que não tem medo de alguma coisa?! Mas alguns medos são importantes de serem levados em conta, principalmente os medos relacionados aos perigos reais da vida.

Ter medo é muito importante para o processo de desenvolvimento infantil, pois quem tem medo aprende a ter coragem, a superar o nervosismo e a se proteger. Pergunte para a criança:

1. Você e sua família conseguem pensar em algum exemplo de situação em que o medo pode nos ajudar a nos proteger?
2. Na história, Joaquim teve a ajuda de seu pai para enfrentar seu medo. Você acredita que é mais fácil enfrentar os nossos medos sozinhos ou com ajuda de alguém?
3. Como podemos, em família, nos unir e pensar estratégias para enfrentar nossos medos?



**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!