

Habilidades priorizadas: Comparação, identificação de semelhanças e diferenças; flexibilidade de pensamento e de ações.

Objetivos de ensino: Promover a revisitação dos jogos; fortalecer a utilização dos métodos nos jogos.

Atividade do circuito - 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

Vamos lembrar os jogos que conhecemos nas últimas semanas. Também lembraremos os métodos que aprendemos e os utilizaremos durante cada jogo.

Vocês se lembram dos jogos que conhecemos em casa nas últimas semanas?

- Sudoku Animal;
- Os Animais de Lucas;
- Papa Meias.

Vamos retomar o objetivo e as regras de cada jogo.

Sudoku Animal

Objetivo do jogo: Colocar todas as peças que ainda não estão no tabuleiro (versão simplificada).

Regras do jogo:

1. Uma mesma imagem não pode aparecer mais de uma vez na mesma linha.
2. Uma mesma imagem não pode aparecer mais de uma vez na mesma coluna.

Os Animais de Lucas

Objetivo do jogo: Em cada carta-desafio, organizar os animais e os alimentos de acordo com as regras de posicionamento.

Regras do jogo:

1. Uma carta-desafio é escolhida de acordo com o seu nível de dificuldade. Começaremos pela carta número 1.
2. As peças de animais e comidas que aparecem desenhadas na lateral da carta-desafio devem ser separadas.
3. As peças de animais e comidas devem ser colocadas nas casas vazias de acordo com as seguintes condições:
 - a. Um gato não pode ficar ao lado de um rato.
 - b. Um cachorro não pode ficar ao lado de um gato.
 - c. Um cachorro bravo não pode ficar ao lado de qualquer outro cachorro (os outros cães podem ficar lado a lado).
 - d. Um gato não pode ficar ao lado de um peixe.
 - e. Um cachorro não pode ficar ao lado de um osso.
 - f. Um rato não pode ficar ao lado de um queijo.



mlbr.com.br/sudoreg



mlbr.com.br/osanreg

Papa Meias

Objetivo do jogo: Ser o primeiro jogador a conquistar 3 prendedores.

Preparativos do jogo: Espalhar as meias aleatoriamente, no centro da mesa (ou no chão) com a peça do "papa meias" no centro do monte das meias, com fácil acesso para todos os jogadores.

Regras do jogo:

1. Esse é um jogo para toda família.
2. Um jogador sinaliza o começo da rodada dizendo alto: "O Papa Meias" está vindo.
3. Os jogadores começam a coletar pares de meia, que devem ser exatamente iguais (todos os jogadores fazem seus movimentos ao mesmo tempo).
4. Somente uma mão pode ser usada, a outra mão deve estar no joelho.
5. Se o jogador notar que uma meia não compõe um par, deve colocá-la de volta antes de pegar outra.
6. Quando um jogador pegar 5 pares de meia, pega o "Papa meias" do centro do monte de meias e grita: "Eu tenho o Papa Meias!".
7. Todos os jogadores param. As peças que estiverem nas mãos dos jogadores, mas sem par, devem ser devolvidas ao monte.
8. Os jogadores conferem os pares de quem pegou o "Papa Meias" e, se todos os pares estiverem corretos, o jogador ganha um prendedor.
9. Se algum par de meia do jogador que parou a rodada não estiver correto, o jogador ou os jogadores que tiverem o maior número de pares idênticos vence a rodada e ganha um prendedor.
10. Colocar todas as peças de meia e a peça do "Papa Meias" nas posições para começar uma nova rodada.
11. O jogo acaba quando um dos jogadores conseguir 3 prendedores.



VÍDEO DA REGRA

mlbr.com.br/mindreg

2. É HORA DE JOGAR!

Vamos jogar *Sudoku Animal*, *Os Animais de Lucas* e *Papa Meias* novamente, como em um circuito. Jogue uma partida de cada jogo por vez para aprimorar suas habilidades.

Lembrem-se de desejar um bom jogo aos oponentes antes de iniciarem cada partida!

3. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

1. Como foi vivenciar novamente os jogos que já conheciam?
2. Foi mais fácil ou mais difícil? Se foi mais fácil, por quê?



Atividade do circuito - 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. CONTEXTUALIZAÇÃO

Quais métodos metacognitivos nós conhecemos e utilizamos durante o momento com os jogos?



VÍDEO DO MÉTODO



mlbr.com.br/semametc



VÍDEO DO MÉTODO



mlbr.com.br/avesmetc



VÍDEO DO MÉTODO



mlbr.com.br/tentmetc



VÍDEO DO MÉTODO



mlbr.com.br/detemetc

Agora, vamos pensar o quanto os métodos podem nos ajudar no momento do jogo, mas para isso, temos algumas perguntas referentes aos métodos e aos jogos:

1. Devemos parar e pensar antes de colocar uma peça próxima do seu animal favorito. Que jogo é esse e qual método utilizo?
2. Caso eu coloque uma peça errada em uma das 16 casas, posso voltar e corrigir meu erro, pois sei que também aprendo quando erro. Qual jogo é esse e que método eu erro, corrijo o erro e tento novamente?
3. Devo pegar uma peça rapidamente e procurar o seu par, mas ainda assim, preciso parar e pensar antes de agir. De qual jogo estou falando e que método preciso utilizar pra não agir impulsivamente? Preciso fazer boas perguntas para colocar uma peça próxima da outra para que nenhum animal ou alimento fique próximo, de acordo com as regras do jogo. Que método me ajuda a investigar e em qual jogo utilizo as regras para colocar as peças?
4. Em dois jogos trabalhamos juntos para atingir o objetivo do jogo, e há um método que fala sobre a importância do trabalho em equipe. Quais os jogos e o método que estamos falando?

2. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

Agora, em família vamos confeccionar cada um dos métodos: Semáforo, Detetive, Tentativa e Erro e Aves Migratórias. Podemos utilizar materiais recicláveis, tinta guache, lápis colorido, bichinhos de pelúcia (Aves Migratórias, por exemplo), lupa (Detetive), uma caixa de sapato (Semáforo)... Usem a imaginação!

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!