

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

Objetivos de ensino: Promover a revisitação dos jogos estudados; estimular a comparação entre diferentes realidades.

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

Peixe-palhaço é o nome dado a vários tipos de peixes que vivem nos oceanos tropicais. O lugar onde vivem e as cores chamativas os transformaram em populares peixes de aquário.

Eles vivem em recifes de coral, em partes quentes e rasas dos oceanos Índico e Pacífico, onde anêmonas-do-mar são encontradas. As anêmonas são predadores marinhos que têm tentáculos muito coloridos e venenosos, mas acabam servindo de moradia para os peixes-palhaço.

As anêmonas se alimentam precisamente de peixes. No entanto, a camada mucosa que cobre a pele do peixe-palhaço oferece uma proteção que os torna imunes à sua picada letal.

Embora a relação entre os peixes-palhaço e as anêmonas não seja um relacionamento de dependência, a vida fica muito mais fácil quando eles estão juntos.

Essas duas espécies fornecem proteção mútua no mundo marinho. O peixe protege a anêmona de outros possíveis predadores e a impede de sofrer infecções, limpando-a de possíveis parasitas. Em troca, as anêmonas oferecem não apenas uma casa, mas também proteção contra os predadores.

Devido ao seu corpo colorido, o peixe-palhaço é uma das presas favoritas de muitos predadores. As anêmonas são a sua melhor chance de sobreviver em um mundo marinho que, sem elas, pode ser muito hostil. As anêmonas são, sem dúvida, as melhores aliadas do peixe-palhaço.



Exercícios – Reflita e responda

Com sua família, leia as perguntas, reflita sobre elas e responda em seu caderno:

1. Por que o peixe-palhaço vive entre as anêmonas?
2. Que benefícios a anêmona tem em ter o peixe-palhaço como seu inquilino?
3. Que outros animais vivem de forma cooperativa?
4. Na sua família existe uma relação de ajuda mútua? De que forma vocês colaboram uns com os outros?

2. VAMOS ESTUDAR ESTRATÉGIAS E MÉTODOS DE PENSAMENTO?

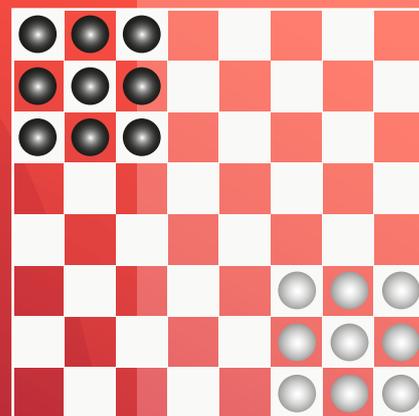
Agora, você poderá retomar algumas estratégias e métodos que aprendemos anteriormente.

Estratégia – Andando Juntos: Se os ratos andarem juntos, em uma formação organizada, será mais fácil se proteger do gato.

Estratégia – Concessão: Às vezes, é necessário abrir mão do interesse pessoal a favor do interesse coletivo. No jogo, alguns ratos serão capturados para que os demais atinjam o objetivo.



Estratégia – Atenção e Foco: No jogo Mindsters, é preciso estar atento ao seu jogo e ao jogo do oponente, além de ter foco no grupo de monstrinhos que quer formar.



Estratégia – Usando uma corrente: As peças do tabuleiro podem funcionar como uma corrente, possibilitando um maior número de saltos que as levem mais rápido ao destino.

Estratégia – Preparando uma corrente: Realizar uma jogada pensando em construir uma corrente que possa ser usada na jogada seguinte.

Exercício: Associe a descrição do método à sua imagem:



Controlar a impulsividade, analisar a situação, pensar no que fazer e suas consequências e, então, agir.



Investigar uma situação ou acontecimento, fazer boas perguntas que ajude a entender e solucionar o problema.



Pensar coletivamente trabalhando em equipe de forma organizada em prol do bem comum.



Um passo de cada vez, onde cada degrau ajuda a chegar ao próximo e, assim, atingir o objetivo final.

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. É HORA DE JOGAR!

Utilizando as estratégias e métodos estudados até aqui, vamos jogar *Cat and Mice*, *Mindsters* e *Damas Chinesas* novamente, como em um circuito. Jogue uma partida de cada jogo por vez para aprimorar suas habilidades.

Cat and Mice

Objetivo do gato: Capturar todos os ratos.

Objetivo dos ratos: Chegar ao outro lado do tabuleiro com um dos ratos.

Se um rato chegar ao final do tabuleiro, vence o jogo, mesmo que na jogada seguinte fosse possível ao gato capturá-lo. Se o gato for capturado, o rato vence. **Atenção: basta um ratinho chegar à última fileira para vencer o jogo.**

Posição inicial: Os seis ratos posicionados na segunda linha do tabuleiro agrupados de três em três e o gato em uma das casas centrais na última linha.

Como jogar: Jogo para 2 jogadores: um será o gato e o outro os ratos.

Regras de movimento e captura – os ratos:

1. Na sua vez, o jogador com os ratos pode mover apenas um de seus ratos.
2. O rato só pode mover-se para frente.
3. O rato avança uma casa por vez.
4. Apenas em seu primeiro movimento, cada rato pode escolher entre avançar uma ou duas casas.
5. O rato só pode capturar na diagonal.
6. O rato não pode mover-se para trás, nem capturar para trás.

Regras de movimento e captura – o gato:

1. O gato pode mover-se para frente, para trás e para os lados, e pode capturar os ratos nestas direções.
2. O gato não pode mover-se nem capturar na diagonal.
3. O gato pode mover-se quantas casas quiser, desde que o caminho esteja livre.
4. Quando o gato captura um rato, passa a ocupar a casa em que o rato estava.
5. O gato só pode capturar um rato por jogada.

Mindsters

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

Componentes do jogo: 36 cartas Mindsters.

Participantes: Jogo para 2 a 4 jogadores.

Preparação do jogo: Misturar as cartas, com as imagens voltadas para baixo, e distribuir 4 delas para cada jogador. Cada jogador coloca as quatro cartas, com as imagens voltadas para cima, na sua frente (veja o esquema abaixo).



mlbr.com.br/catareg



mlbr.com.br/mindreg

Se um jogador receber inicialmente quatro cartas do mesmo Mindster, reinicia-se o processo: misturar todas as cartas e distribuir 4 cartas para cada jogador.

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, como na imagem acima.

Regras: Escolher alguma forma para decidir quem irá iniciar o jogo (ímpar ou par) e seguir a vez dos jogadores em sentido anti-horário. Em cada rodada, o jogador da vez pode decidir:

a. Virar uma das cartas que esteja com a face para baixo no centro da mesa. Nesse caso, pode optar por:

- Pegar essa carta para si próprio, trocando-a por uma carta sua, que deve ser deixada com a imagem para cima.
- Deixá-la virada para cima, na mesa, não pegando nenhuma carta nessa rodada.

b. Pegar para si mesmo uma das cartas do centro da mesa que já estava com a face virada para cima, trocando-a com uma carta que estava com você, que deve ser deixada com a imagem para cima na mesa.

Quando um jogador optar por virar uma carta no centro da mesa, não é permitido pegar uma carta que já estava aberta desde rodadas anteriores. Um jogador deve sempre ter exatamente 4 cartas ao final de sua jogada. O jogo termina quando um dos jogadores consegue coletar 4 cartas do mesmo Mindster.

Damas Chinesas

Objetivo do jogo: Mover todas as 9 peças para o lado oposto do tabuleiro, colocando-as na posição em que as peças do oponente começaram o jogo. Jogo para 2 jogadores: cada jogador joga com uma cor de peças.

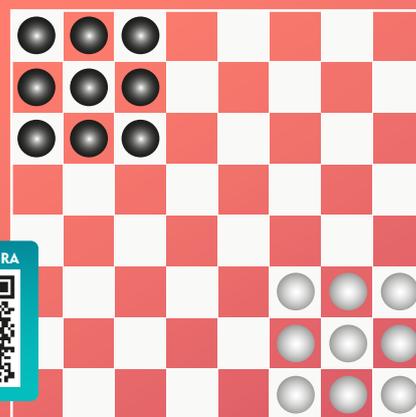
Posição inicial: Observe a imagem ao lado.

Como jogar:

1. Cada peça pode se mover uma casa para frente, para trás ou para os lados, desde que a casa esteja livre. Não há movimento na diagonal.

2. Uma peça pode pular sobre outra, tanto sua como do oponente, nas mesmas direções do item 1, desde que a casa subsequente esteja livre. Não há captura neste jogo.

3. Uma peça pode fazer vários pulos em uma mesma jogada.



mlbr.com.br/damacreg



Lembre-se: embora no jogo vocês sejam oponentes, o respeito uns pelos outros deve permanecer. Desta forma, antes de começarem a jogar, desejem uns aos outros um bom jogo. Agora, vamos jogar?

2. REFLETINDO SOBRE O JOGO

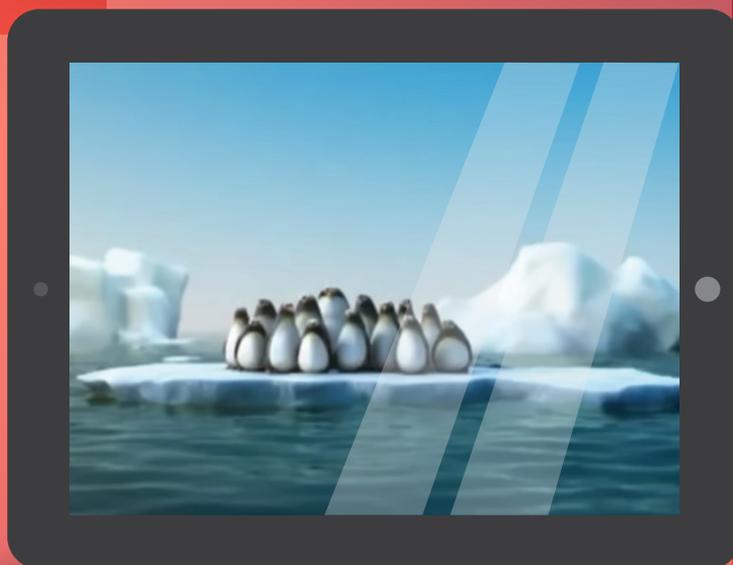
1. Você conseguiu ver alguma semelhança entre os jogos? Qual?
2. Qual jogo você gostou mais? Por quê?
3. Você conseguiu utilizar o Método do Semáforo em algum momento do jogo? Como foi?
4. Em que momentos e jogos você utilizou o Método do Detetive e da Escada?
5. Em que momentos podemos usar o Método das Aves Migratórias no jogo e na vida?

2. REFLETINDO SOBRE O JOGO

Por meio dos jogos, você e sua família puderam desenvolver habilidades que estavam ligadas à “União de Forças”. Você conseguiu perceber isso?

O trabalho em equipe e pensar coletivamente são muito importantes para o nosso desenvolvimento e crescimento pessoal. Tão importantes que são habilidades encontradas até mesmo nos animais!

Assista ao vídeo a seguir e depois realize as atividades propostas abaixo:



Link: youtube.com/watch?v=MMJZGAKxu5M

No Livro do Aluno, Hora da Conversa, na página 93, há uma proposta de atividade a ser realizada, onde a ideia é construir um texto, coletivamente, sobre alimentação saudável. Cada membro da família irá contribuir com um trecho do texto, que pode ser uma fábula, música, poesia ou um texto informativo.

No Livro da Família, página 30, realize a proposta de atividade apresentada nos dois quadros. Aproveite e aplique o Método da Escada na atividade!

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!