

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

Objetivos de ensino: Promover a revisão dos jogos; estimular a comparação entre diferentes realidades; fortalecer a utilização dos métodos e estratégias 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

Nesta aula teremos uma proposta diferente! Vamos jogar "Tesouro do Dragão", "Batalha dos Submarinos" e "Os Animais de Lucas". Para isso iremos relembrar as regras (lembrando que todas elas estão no seu Livro do Aluno).

TESOURO DO DRAGÃO (P. 12)

Objetivo do jogo: Conquistar a maior quantidade de cartas.

Regras do jogo: Cada jogador, na sua vez, poderá virar quantas cartas quiser antes de passar a vez. Caso vire uma carta de aranha ou dragão, o jogador perde a vez.

Se a carta do dragão for a primeira carta revelada naquela rodada, ele não perde a vez, pode continuar a abrir cartas, em busca de mais dragões.

Para recolher as cartas, é necessário abri-las na quantidade indicada no canto direito da carta (as bolinhas brancas).

BATALHA DOS SUBMARINOS (P. 32)

Objetivo do jogo: Ser o primeiro a afundar toda a frota do oponente.

Regras do jogo: Cada jogador deve posicionar seus submarinos no mapa da frota. Os submarinos podem ser colocados na horizontal e na vertical. Nenhum submarino pode estar ao lado de outro. Cada jogador, na sua vez, diz as coordenadas de uma casa (letra + número) onde imagina estar posicionado um submarino do oponente.

Respostas: ACERTOU (uma parte foi atingida), ÁGUA (nenhuma parte atingida), AFUNDOU (todo o submarino foi atingido).

Como marcar no mapa dos alvos: Fazer um X quando a resposta for água / fazer uma O quando a resposta for acertou ou afundou.



mlbr.com.br/batareg

OS ANIMAIS DE LUCAS (P. 54)

Objetivo do jogo: Organizar os animais e alimentos de acordo com as regras de posicionamento.

Regras do jogo: Separar as peças que aparecem na lateral da carta-desafio e que serão usadas.

a. Um gato não pode ficar lado a lado com um rato.

b. Um cão não pode ficar lado a lado com um gato.

c. Um cão bravo não pode ficar lado a lado com qualquer cão.

d. Nenhum animal pode ficar lado a lado com seu alimento preferido.

e. Nenhuma comida pode ser colocada em cima da casa das formigas.

f. Nenhum animal pode ser colocado em cima da casa do touro furioso.



mlbr.com.br/osanreg

2. VAMOS RELEMBRAR OS MÉTODOS DE PENSAMENTO?



Método do Semáforo:

- Pare e preste atenção... Observe o jogo, as peças e os desafios;
- Reflita e analise quais são as melhores opções de jogada;
- Hora de jogar! Coloque seus pensamentos em ação.

Método da Tentativa e Erro:

É importante não se deixar levar pelo medo de errar e aprender com os erros cometidos. Com esse método, você pode testar hipóteses, tanto com perguntas quanto com o posicionamento das peças.

- Tentar;
- Errar;
- Corrigir o erro;
- Tentar novamente.



Método do Detetive:

Elaborar boas perguntas para resolver um problema. Levantar hipóteses e investigar as melhores possibilidades de jogada.



Método da Escada:

Passo a passo na resolução de uma situação-problema. Qual a primeira coisa a se fazer para resolver o desafio do jogo? Qual a primeira peça a ser colocada?

É muito importante fazer um planejamento das ações na hora de jogar.



3. É HORA DE JOGAR!

Pegue os jogos que você confeccionou ou os tabuleiros que estão no final do seu Livro do Aluno e vamos realizar um circuito de jogos. Tente reunir alguns integrantes da sua família para jogarem juntos. Lembrem de se cumprimentarem antes de jogar em sinal de respeito e agradecimento.

Controle a duração em cada jogo para que dê tempo de jogar *Tesouro do Dragão*, *Batalha dos Submarinos* e *Os Animais de Lucas*. Para jogar *Os Animais de Lucas*, você pode acessar o site desafios.mindlab.com.br e escolher alguns desafios para tentar resolver em família.

4. REFLITA E RESPONDA

Todos os jogos que usamos trabalham um grande tema: **Elaboração de perguntas.**

Qual é a importância de trabalharmos a habilidade de elaborar perguntas? Faça uma rápida pesquisa com seus familiares sobre o que eles acham desta pergunta e veja todas as respostas.

Dica: Quando seus familiares estiverem reunidos, proponha uma brincadeira onde vocês só podem se comunicar através de perguntas. É muito divertido e difícil, pois não estamos acostumados a só perguntar.

Mas o que esses jogos têm em comum, e o têm de diferente? Por que todos estão relacionados a esse tema? Monte em uma folha uma tabela como essa. Você vai preencher cada linha com a característica solicitada de cada jogo.

	Tesouro do Dragão	Batalha dos Submarinos	Os Animais de Lucas	Mini Sudoku
Como é o tabuleiro				
Como são as peças				
Quantidade de participantes				
Nome de uma estratégia				
Que tipos de perguntas precisamos fazer				

Marque com um X quando o método aparece no jogo

Método do Semáforo					
Método da Tentativa e Erro					
Método do Detetive					
Método da Escada					

Que tal na próxima atividade realizar um pequeno campeonato de jogos Mind Lab? Para isso, você vai precisar fazer os convites e a premiação. (Você pode fazer um troféu e medalhas utilizando materiais recicláveis).



Anime seus familiares! Vamos fazer um supercampeonato.

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 – A HISTÓRIA DOS JOGOS DE TABULEIRO

Existem milhares de jogos de tabuleiro registrados no mundo todo, tão diferentes entre si que nem parecem ter relação. Jogos de civilizações, jogos clássicos e até jogos de festa. A lista de jogos é enorme! Abaixo, você vai encontrar a história de alguns dos mais importantes jogos:

Mundo Antigo: Os primeiros jogos de tabuleiro são identificados por volta de 7.000 anos a.C., e o jogo mais antigo conhecido chama-se *Mancala*, com origem africana. Trata-se de uma família de jogos praticados com sementes que trabalha a matemática, pois funciona em um sistema de contagem e captura de sementes. Esse jogo é considerado o “pai de todos os jogos de tabuleiro”.



Em 4.500 anos a.C., as raízes de outro jogo foram encontradas. Com o nome de “Jogo Real de Ur”, ele é uma espécie de jogo de transporte de peças em que era necessário mover as peças de um ponto ao outro do tabuleiro. Ele é conhecido como o inspirador de um jogo bem conhecido e atual: o *Gamão*.

O Pai do Xadrez: Acredita-se que o *Chaturanga*, um jogo indiano, tenha sido criado cerca de 2000 anos atrás, e tanto o seu formato quanto suas peças são muito semelhantes ao nosso jogo atual de Xadrez.



Tabuleiro vivo: O *Ludo* ou *Pachisi*, como é conhecido na Índia, seu país de origem, é um jogo de "corrida" em que o objetivo é fazer com que as 4 peças de cada jogador deem a volta no tabuleiro antes dos adversários. Podendo ser jogado com até 4 pessoas, é um jogo muito divertido e desafiador.

O jogo de Ludo fazia tanto sucesso na antiguidade que um imperador indiano construiu um tabuleiro gigante e usava pessoas de verdade no lugar das peças.

Atualidade: A partir de 1980, os jogos de tabuleiro perderam muito a sua popularidade devido aos jogos eletrônicos, mas nos últimos anos voltaram a conquistar muitos adeptos. Um dos motivos é a interação entre os jogadores.

A lista de jogos de tabuleiro atualmente é gigante, e os jogos tradicionais como Dama, Trilha e Xadrez ainda existem e são muito requisitados. Mas novos formatos com conceitos e tecnologias inovadores, como jogos de gestão financeira e de recursos (Banco Imobiliário), conquista de território (War), jogos de detetive e de interpretação de papéis (Detetive), como o RPG, conquistam cada vez mais espaço. O sucesso de alguns jogos é tão grande que há uma estimativa de que já foram comercializados mais de 250 milhões de unidades de Banco Imobiliário.

Fonte: <https://ciabrink.com.br/2017/12/27/historia-dos-jogos-de-tabuleiro/>

2. É HORA DE JOGAR!

Conforme o texto, um dos grandes motivos de termos jogos de tabuleiro é a interação entre os jogadores. E hoje faremos um pequeno campeonato com os jogos da Mind Lab. Você é quem vai organizar isso na sua casa:

- Convide seus familiares.
- Organize o espaço do torneio.
- Escolha o jogo: *Tesouro do Dragão* ou *Batalha dos Submarinos* (precisa ser um desses jogos, pois eles são de oponentes).
- Decida as regras do torneio (Quem ganhar a maior quantidade de rodadas é o grande campeão, por exemplo).
- Monte a premiação: você pode fazer um troféu e medalhas utilizando materiais recicláveis.

Não esqueça da regra do cumprimento no início e no final de cada partida. Essa ação simboliza a entrada no mundo dos jogos, onde podemos até ser oponentes, mas nunca inimigos ou adversários. Significa o compromisso de jogar dentro das regras e aceitar os resultados da partida. Ganhando ou perdendo, estamos aqui para aprender e nos divertir!

Registre esse momento com fotos e compartilhe conosco em nossas redes sociais.

3. MOMENTO COM A FAMÍLIA

Já que estamos falando em campeonato, nada melhor do que pensarmos em esportes e atividades físicas. Você tem se exercitado em casa? E seus familiares?

A atividade física, além de ser boa para a saúde, é essencial para manter a paz e o equilíbrio nestes dias de quarentena.

Vamos fazer um circuito de obstáculos para colocar todo mundo para mexer o corpo. Use o espaço da sua casa para deixar o ambiente ainda mais divertido, sempre tendo todo cuidado com móveis e objetos para ninguém se machucar.

Crie um circuito com obstáculos para rastejar, pular, equilibrar, zigue-zague, rolar.. todos os movimentos são permitidos. Depois, faça uma corrida de obstáculos e desafie seus familiares.



Se quiser mais dicas de atividades, acesse nosso blog:

blog.mindzup.com.br/dicas-de-estudos/nao-deixe-a-quarentena-tomar-conta-do-seu-corpo/

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!