

Habilidades priorizadas: Desenvolver habilidades de percepção visual; reconhecer o valor de cada pessoa dentro de um grupo.

Objetivos de ensino: Aumentar a compreensão do jogo; propiciar à criança a reflexão de sua estrutura familiar.

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

Nossa Família (Mundo Bitá)

*Na minha família, todo domingo tem
feijoada também tem violão
E a gente canta sempre a mesma canção
Seja do jeito que for
Com quanta gente tiver
Família é amor
É pro que der e vier
A família dela gosta da praia
Nos feriados dos dias de verão
As tias levam picolé de limão
Na família dele, tantas histórias
Vovó contava e fazia questão
De assistir novela lá na televisão
Seja do jeito que for
Com quanta gente tiver*

*Família é amor
É aquela gente que a gente quer perto
Gente que se ama, gente que dá certo
Gente que a gente chama de gente da gente
Na nossa família primos e primas
em disparada na maior confusão
Quando todos estão, parece um furacão
Em qualquer família, beijos e abraços
Eternos laços, divina união
Tudo em sintonia, bate um só coração
Seja do jeito que for
Com quanta gente tiver
Família é amor
É pro que der e vier*



2. EXERCÍCIO EM FAMÍLIA

Nossos pais têm pais. E nossos avós também têm pais. Se desenharmos uma árvore da família podemos chegar muito longe. Muitos de nossos ancestrais vieram de países diferentes. Podemos descobrir por meio da árvore da família.

Explique que existem diferentes tipos de família. Diga para a criança construir sua árvore seguindo o formato de sua família.

Minha família é assim:



Diga para a criança que ela pode escrever os nomes de seus parentes, desenhar ou colar fotos.

Explique que a Árvore da Família é um registro dos ancestrais e parentes próximos da pessoa. Nela são apresentadas as conexões familiares entre os membros da família. Serve como um histórico dos parentes que nós amamos e queremos recordar.

3. QUE TAL ESTUDAR MÉTODOS DE PENSAMENTO?

Construir uma Árvore da Família é uma tarefa desafiadora, pois requer tempo e dedicação para pesquisar e encontrar respostas sobre os membros dessa família. De que forma podemos reunir as informações e realizar o registro para construir a árvore? (Investigando como um bom detetive). Apresente e converse com a criança sobre o Método do Detetive.

O Método do Detetive nos ajuda a avaliar a situação, pensar em boas perguntas, buscar pistas e nos questionar sobre o que e como podemos agir para resolver a tarefa.



mlbr.com.br/detemetc



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.



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.

2. REFLETINDO UM POUCO

Diga à criança que no jogo "Mindsters" há famílias de monstros. Escolha um tipo de Mindster e mostre as seis cartas que pertencem a sua família. Com a criança, caracterize as seis cartas respondendo às seguintes perguntas:

1. Os monstros são todos parecidos?
2. Todos os monstros estão fazendo exatamente a mesma coisa?
3. Quais são as diferenças entre eles?
4. Faça a mesma atividade com outro grupo de monstros.

3. REFLEXÃO EM FAMÍLIA

Semelhanças e diferenças

Explique para a criança que, na maioria dos casos, nós conseguimos encontrar muitas coisas em comum com nossos familiares. E que também encontramos muitas diferenças na comida, jeito de vestir e jogos que gostamos.

1. Em família, conversem sobre as semelhanças e diferenças que há entre vocês.
2. O que vocês mais gostam de fazer juntos?

Sugestão de leitura: O Livro da Família - Todd Parr.

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!