

**Habilidades priorizadas:** Perceber de maneira clara e precisa, as situações com concentração e atenção; considerar, simultaneamente, duas ou mais fontes de informações, criar perguntas adequadas à verificação de hipóteses; descrever, claramente, as características das figuras.

**Objetivos de ensino:** Construir as cartas do jogo *Procurando Dodô*; incentivar a prática de perguntas e respostas; destacar o uso de perguntas para produzir e organizar informações e dados; desenvolver a habilidade de identificar e definir características; refletir sobre os Métodos do Semáforo e Detetive.

### Atividade do jogo Procurando Dodô

**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 – O MISTÉRIO DO AMIGO DESAPARECIDO

Ontem, Guilherme encontrou seus amigos no pátio e eles decidiram brincar de Esconde-Esconde. Tomás concordou em começar. Apoiou-se em uma árvore, fechou os olhos e começou a contar até dez lentamente - "1 ... 2 ... 3 ..." - enquanto as outras crianças correram em todas as direções, cada um procurando um bom lugar para se esconder, Tomás terminou de contar e começou a procurar seus amigos.

Ele encontrou Suzana escondida sob o escorregador, depois encontrou Daniel atrás do balanço. Encontrou também Ana, que estava atrás de um arbusto. Todos estavam se divertindo muito! Tomás procurou um pouco mais. "Cadê o Gui?" - ele perguntou em voz alta. Todos começaram a procurar, chamando por ele: "Gui! Gui!" Mas ele não estava em lugar nenhum! "Este é um verdadeiro mistério!" - as crianças pensaram. "Como o Gui conseguiu se esconder tão bem que ninguém consegue encontrá-lo?" Ana sugeriu que eles brincassem de detetives e assim eles com certeza encontrariam o amigo desaparecido!

Ela se dirigiu às crianças que jogavam futebol perto do pátio e perguntou se alguém tinha visto um garoto escondido nas proximidades. Elas disseram que não.

Enquanto isso, uma vizinha passeava com seu cachorro. Tomás perguntou se ela tinha visto o Gui escondido em algum lugar. Ela disse que achava que tinha visto alguém correndo para o outro lado do pátio. "Ah, eis uma pista" - os alunos pensaram.

Mas antes que pudessem procurar por mais pistas, Gui saiu de seu esconderijo, correu até a árvore e disse: "1, 2, 3, salvei o mundo!" (era assim que eles tinham combinado a brincadeira...).

Mas o mistério ainda não tinha sido resolvido! Onde o Gui tinha se escondido? Você gostaria de saber onde Guilherme havia se escondido? Ele contou aos seus amigos que quando Tomás começou a contar, ele foi até a casa da árvore, fechou a porta atrás dele e se deitou no chão para que ninguém pudesse vê-lo.

O mistério estava resolvido!

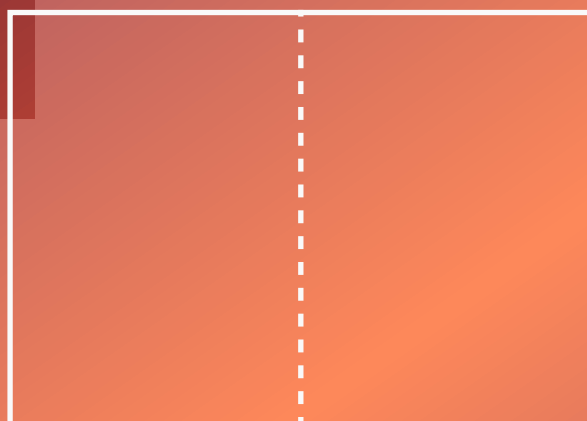
## Atividade Dirigida

1. Você gostou da história?
2. Nessa história, as crianças estavam brincando do quê? Você gosta dessa brincadeira?
3. Para resolver o mistério do amigo desaparecido, foi necessário usar o Método do Detetive. Você sabe o que é um detetive? Como ele é? O que um bom detetive precisa fazer para resolver um mistério?
4. Desenhe em seu caderno ou em uma folha a história do amigo desaparecido.

## 2. VAMOS CRIAR O JOGO PROCURANDO DODÔ

Você pode seguir o passo a passo a seguir ou imprimir as cartas no final da atividade.

- 1 Corte 8 folhas sulfite ao meio para termos 16 cartas:



- 2 Utilize lápis de cor, canetinha, giz de cera, papéis coloridos, figuras de revistas, cola, tinta, entre outros para desenhar ou colar imagens de 4 tipos de animais na porta da casa, ou seja, serão 4 cartas de cada animal escolhido conforme exemplos abaixo. Importante: desenhe um animal diferente do outro dentro de cada casa (4 gatos, 4 cachorros, 4 peixes e 4 galinhas diferentes entre si).



**3** Siga as orientações para criar as cartas do seu jogo com diversas características:

- a. Escolha aleatoriamente 8 cartas e desenhe ou cole um sol.
- b. Escolha aleatoriamente 8 cartas e desenhe a fumacinha saindo da chaminé.
- c. Escolha aleatoriamente 4 cartas e desenhe ondinhas no telhado.
- d. Escolha aleatoriamente 4 cartas e desenhe riscos no telhado.
- e. Escolha aleatoriamente 4 cartas e desenhe linhas coloridas no telhado.
- f. Escolha aleatoriamente 8 cartas e pinte a parede da casa de azul.
- g. Escolha aleatoriamente 8 cartas e pinte a parede da casa de vermelho.
- h. Um quadrado de 4 cm com um desenho de um urso, conforme exemplo ao lado:



### 3. REFLETINDO SOBRE O JOGO

1. Quais os animais que você escolheu para construir o seu jogo? Por quê?
2. Foi divertida a construção das peças do jogo *Procurando Dodô*?
3. Vamos colocar nomes nos animais que você escolheu?
4. Dodô é um urso. Ele vai se esconder no jogo. Desenhe em seu caderno ou folha de sulfite o seu amigo Dodô.

### 4. SUGESTÃO DE FILME / DESENHO / HISTÓRIAS



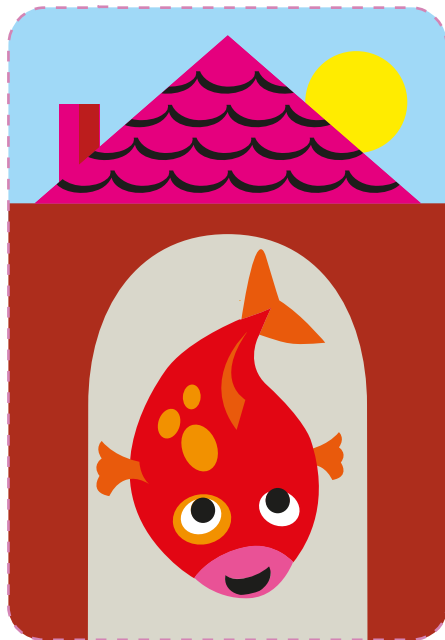
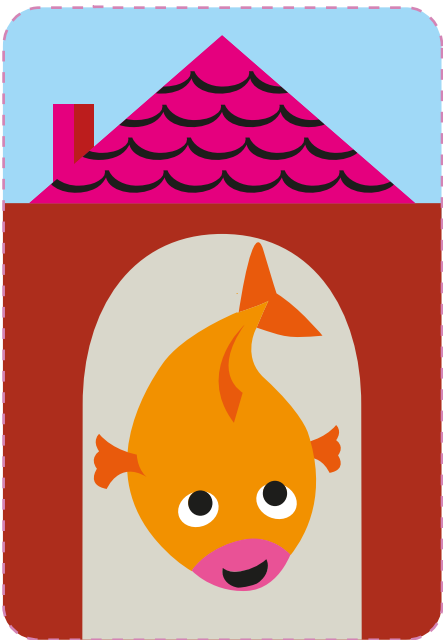
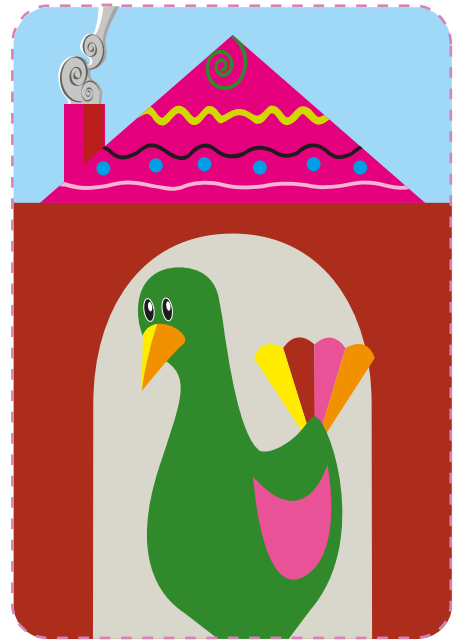
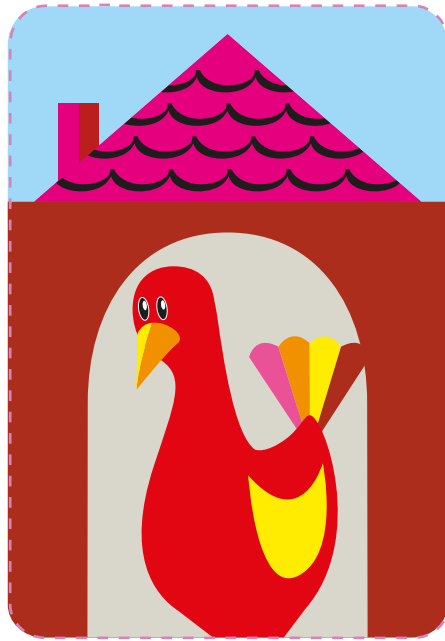
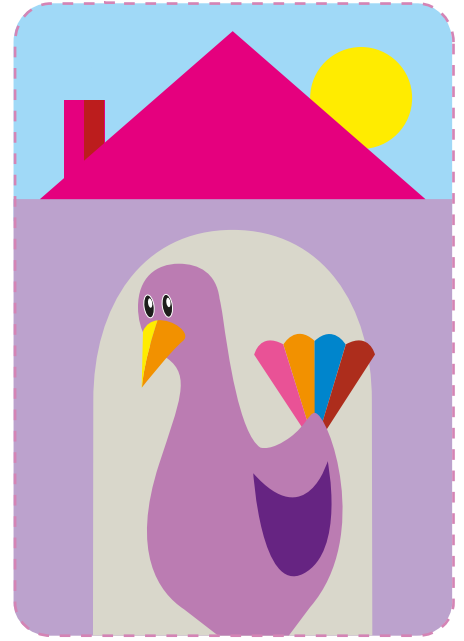
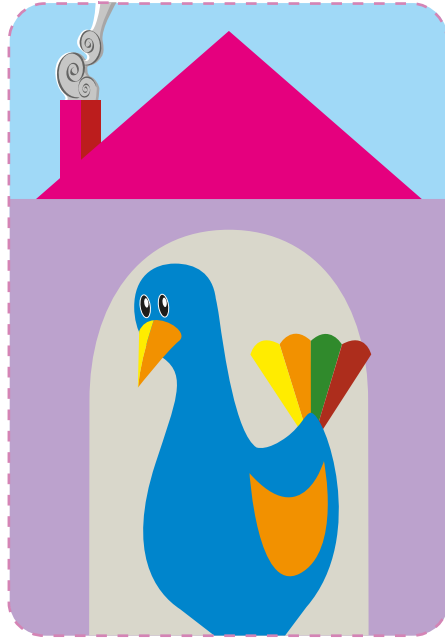
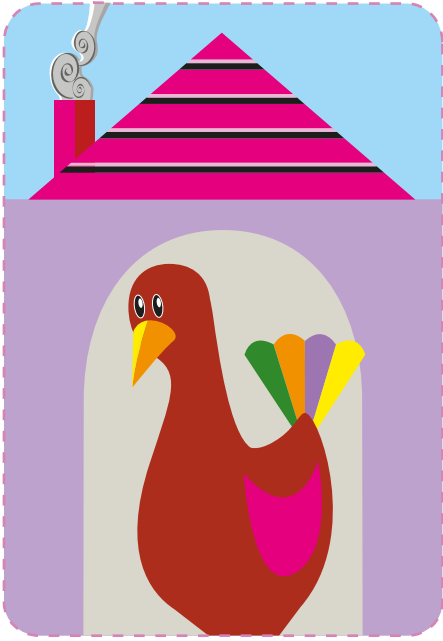
Link do vídeo: [youtube.com/watch?v=yE4a9xJlqAY](https://youtube.com/watch?v=yE4a9xJlqAY)

**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!

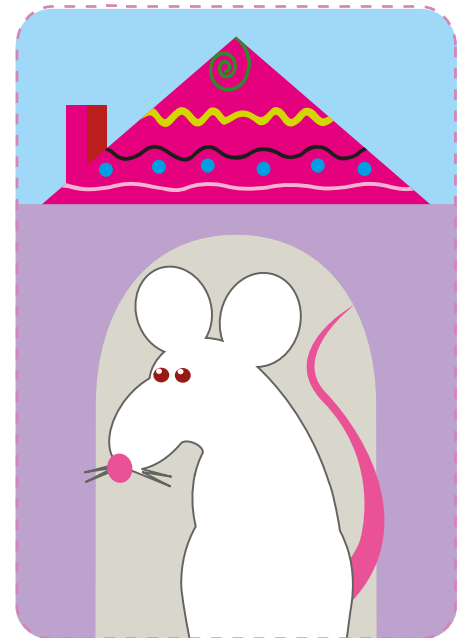
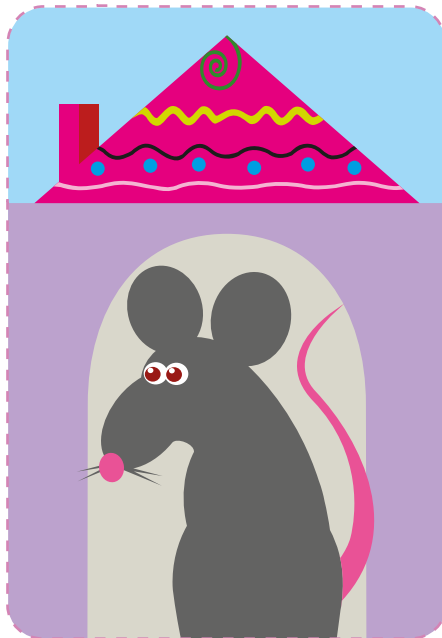
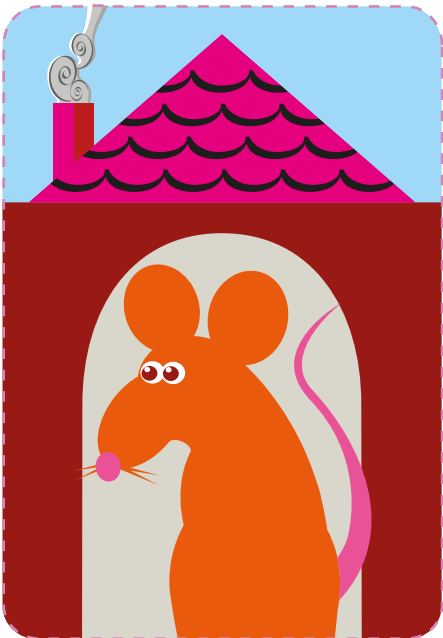
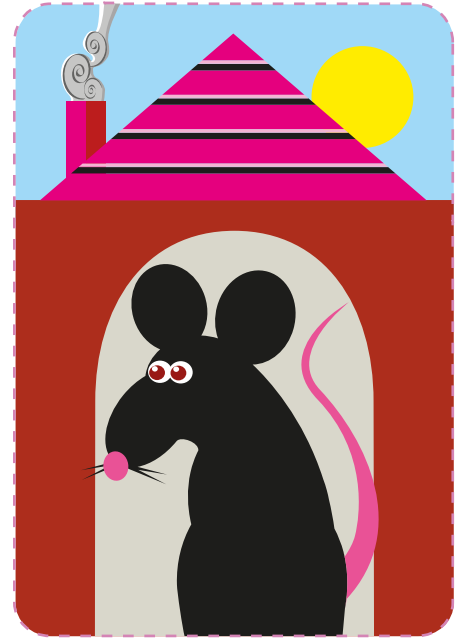
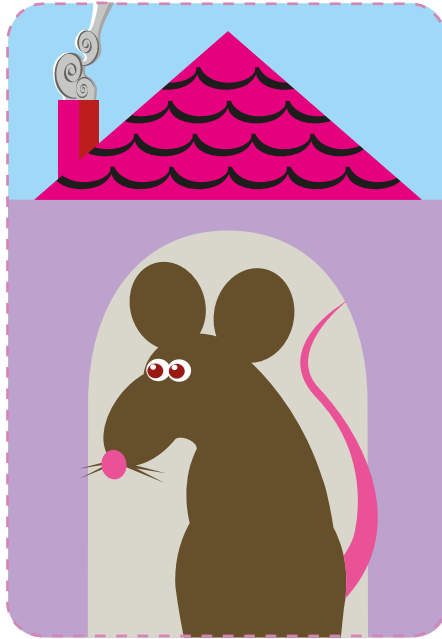
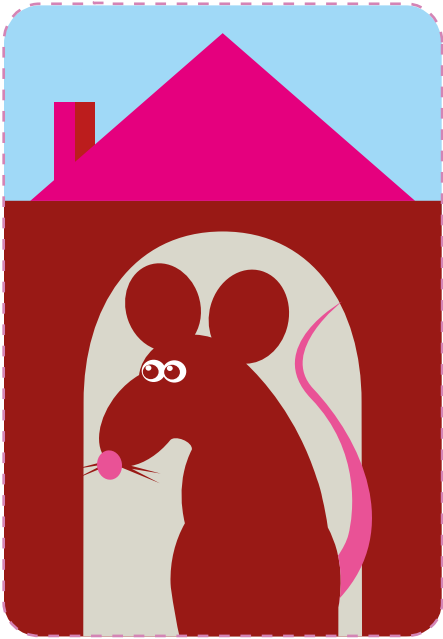
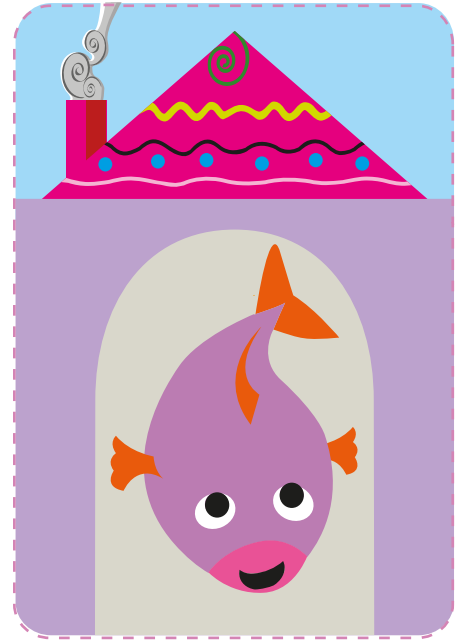
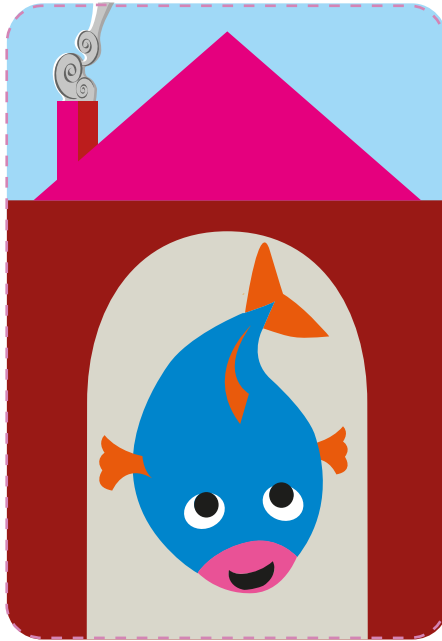
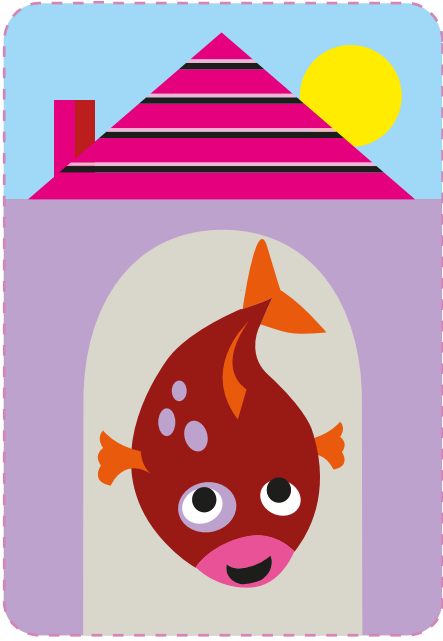
# JOGO - PROCURANDO DODÔ

Recorte nas linhas tracejadas.



# JOGO - PROCURANDO DODÔ

Recorte nas linhas tracejadas.



# JOGO - PROCURANDO DODÓ

Recorte nas linhas tracejadas.

