

**Habilidades priorizadas:** Acompanhar a análise dos dados e a construção de conclusões lógicas; formular conclusões lógicas na solução de situações-problema; levantar hipóteses decorrentes da análise lógica dos dados; criar e selecionar procedimentos mais adequados para a comprovação das hipóteses levantadas.

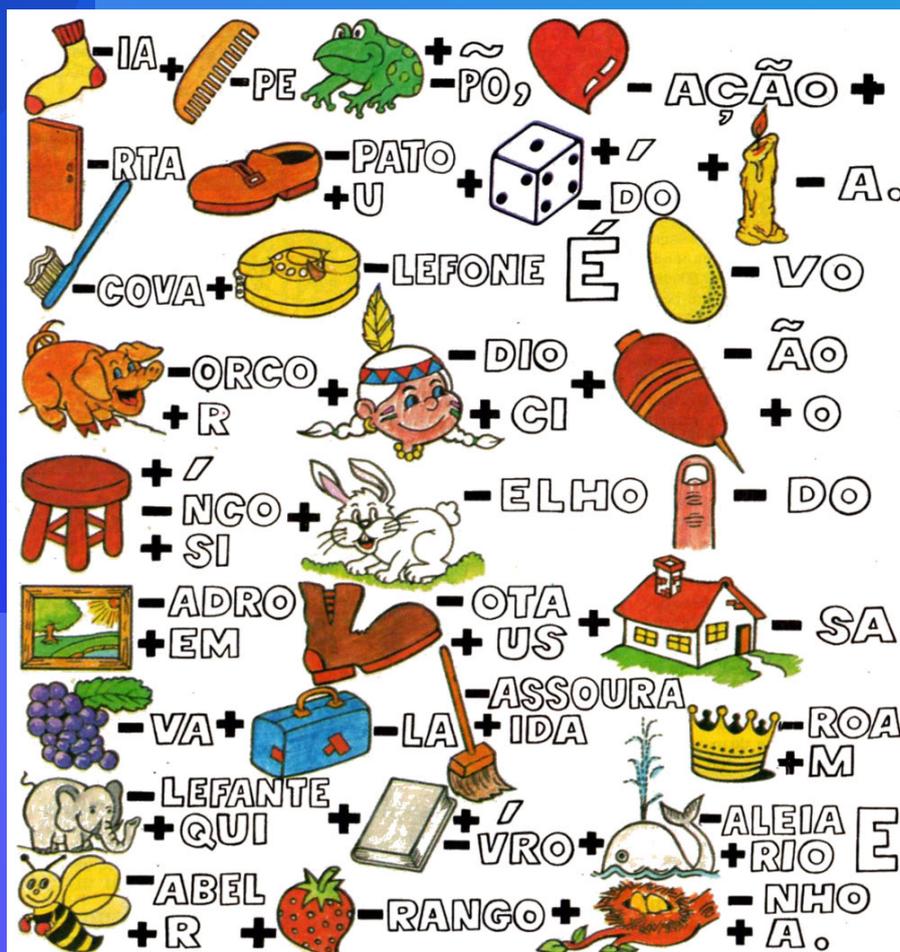
**Objetivos de ensino:** Desenvolver a habilidade de obter informações de maneira sistemática; destacar a importância de obter e transmitir informações claras e precisas; desenvolver a habilidade de construir conclusões lógicas.

### Atividade do jogo Code Breaker

**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 palavra enigma é usada para caracterizar uma frase ou texto obscuro, com intenções desconhecidas. Tente descobrir qual é a mensagem desta carta enigmática.



## 2. É HORA DE JOGAR!

Que tal jogar *Code Breaker* com números? Para isso você precisa de papéis, régua e lápis ou caneta.



[mlbr.com.br/coderegc](http://mlbr.com.br/coderegc)

**Objetivo do jogo:** Descobrir o código do oponente.

### Preparação do jogo:

1. O jogo é para dois jogadores, cada um recebe um lápis e uma folha de papel com a seguinte tabela com 10 linhas em branco:

Palpite	Resultado

2. Antes do jogo começar, cada jogador cria um código de quatro dígitos e o mantém escondido. O código deve incluir os algarismos de 1 a 6.

3. Nenhum algarismo deve ser usado mais de uma vez.

4. Exemplo: um código não pode ser "2 2 1 5", porque o algarismo 2 aparece duas vezes.

### Regras do jogo:

1. Os jogadores decidem qual deles será o primeiro a jogar.

2. Em cada rodada, alternadamente, o jogador dá um palpite na tentativa de adivinhar o código do seu oponente.

3. O oponente anota o palpite e escreve a resposta no espaço à direita, de acordo com as seguintes instruções:

a. Um algarismo correto na posição correta é chamado "Na Mosca" e é marcado com um círculo totalmente preenchido. ●

b. Um algarismo correto, mas em posição errada é chamado "Golpe" e é marcado com um círculo preenchido pela metade. ◐

Exemplos:

• Se o código é 5 6 2 4 e o oponente deu o palpite:

Palpite	Resultado
5 2 1 3	● ◐

• Se o código é 4 6 1 3 e o oponente deu o palpite:

Palpite	Resultado
4 6 3 1	● ● ◐ ◐

• Se o código é 6 1 2 5 e o oponente deu o palpite:

Palpite	Resultado
4 3 5 1	◐ ◐

### 3. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

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

1. Ao olhar a carta enigmática, você conseguiu deduzir qual mensagem poderia estar escondida nela?
2. Você acha que é importante ser hábil em fazer perguntas? Por quê?
3. Na aula, quando você não entende as instruções do professor, você faz perguntas? E na sua casa?
4. O que pode acontecer se você não fizer perguntas em sala de aula?
5. Você acha mais fácil fazer perguntas ou dar respostas?



**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!