

Habilidades priorizadas: Adiamento da recompensa imediata em prol de uma conquista maior; compreender que há situações em que os interesses do grupo estão acima dos individuais; organização do passo a passo das ações para atingir um objetivo.

Objetivos de ensino: Explorar os conceitos de “objetivo grupal” e de “concessão”; explorar a aplicação das estratégias e métodos estudados, no jogo Cat and Mice e na vida.

Atividade do jogo Cat and Mice - 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 – A FÁBULA DO ALCE E DO URSO

Um riacho corria através de uma fenda na rocha e desaguava no vale. Havia um tronco de uma antiga árvore caído na fenda, formando uma ponte que permitia que os animais na floresta atravessassem de um lado para o outro.

Um dia, um Urso chamado Teimoso e um Alce chamado Martelo chegaram às margens opostas do riacho. Ambos queriam atravessar e se encararam de forma ameaçadora.

- Levante-se e saia da frente! - relinchou Martelo.
- Eu não vou me levantar e não vou abrir caminho. Eu vou atravessar primeiro, respondeu Teimoso.

Dizendo isso, Teimoso saltou sobre a instável ponte.
- Ei, espere! Somente um de nós pode passar por aqui!
Disse Martelo.

Martelo também pulou sobre a ponte, que balançou abaixo dele.
- Há espaço apenas para um, que sou eu! Bravejou Martelo.
- Eu sempre pensei que você fosse um alce velho! Respondeu Martelo, caminhando pela ponte. Sua audácia irritou Martelo, que também começou a atravessar a ponte. Ele havia decidido que não desistiria!
- Cuidado! Coaxaram os sapos.
- Cuidado! Gorjearam os pássaros.

Mas foi tudo em vão! Ambos, Martelo e Teimoso, cada um se aproximando por um dos lados da ponte, encontraram-se no meio e... bum! A ponte quebrou e os dois caíram dentro d'água.

Sugestão: Você e sua família também podem assistir ao vídeo “The Bridge” (A ponte) que conta a história de um Alce e um Urso teimosos tentando atravessar uma ponte. Acesse: youtu.be/y_zhlpjgJ8Y.

Exercícios – Reflita e responda

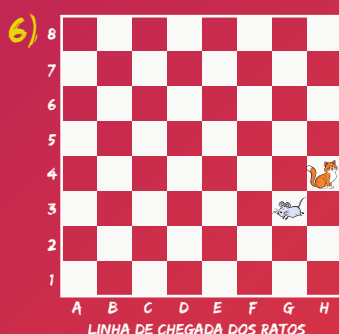
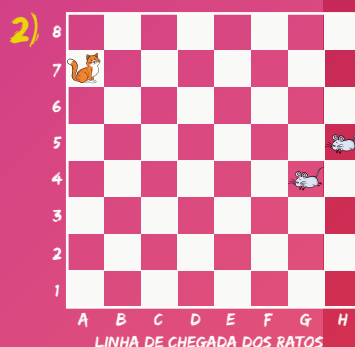
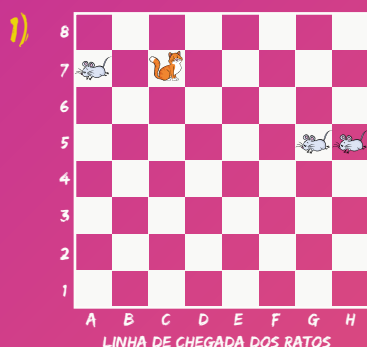
Junto com sua família, leia as perguntas, reflita sobre elas e responda em seu caderno:

1. O Urso e o Alce tinham o mesmo objetivo? Qual era ele?
2. O que a fábula nos ensina?
3. A disputa poderia ter sido resolvida de forma diferente? Como?
4. O que você faria se estivesse no lugar de um dos personagens?

2. QUE TAL APRENDER ESTRATÉGIAS?

Com a história pudemos perceber que, às vezes, nos deparamos com objetivos parecidos ou até mesmos iguais aos de outras pessoas. Isso é mais fácil de se perceber quando pertencemos a um grupo, seja na escola ou em casa. Para que os objetivos do grupo sejam atingidos é preciso que sejamos cooperativos e que façamos algumas concessões.

Vamos observar a seguinte sequência de movimentos, sendo a primeira movimentação dos ratos:



Podemos observar que o rato na casa A7 poderia escapar do gato, mas acaba sendo sacrificado, o que permite que no final o rato da casa G2 vença o jogo. Às vezes é preciso fazer uma concessão, ou seja, abrir mão do seu interesse pessoal para atingir o interesse do grupo. No jogo Cat and Mice, o objetivo grupal dos ratos é levar apenas um rato até o outro lado do tabuleiro. Para atingir tal objetivo, alguns ratos devem sacrificar-se, permitindo que o gato os capture.

Atividade – Seguindo coordenadas: Para compreendermos melhor o que as imagens acima sobre a estratégia de concessão nos ensinam, vamos recriar a situação em seu tabuleiro, seguindo as orientações abaixo:

- a. Posicione o Gato na casa C7 e os Ratos na casa A7, G5 e H5.
- b. Movimento o Rato da casa G5 para G4.
- c. Movimento o Gato da casa C7 para a casa A7 (o rato é capturado).
- d. Movimento o Rato da casa H5 para a casa H4.
- e. Movimento o Gato da casa A7 para a casa H7.
- f. Movimento o Rato da casa G4 para a casa G3.
- g. Movimento o Gato da casa H7 para a casa H4 (o rato é capturado).
- h. Movimento o Rato da casa G3 para a casa G2.
- i. Movimento o Gato da casa H4 para a casa G4.
- j. Movimento o Rato da casa G2 para a casa G1 (os ratos vencem o jogo).

Com o sacrifício dos demais ratos, um único rato alcança o outro lado do tabuleiro e todos os ratos vencem o jogo! Os interesses individuais foram colocados de lado para que o objetivo grupal fosse alcançado.

3. REFLETINDO UM POUCO

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

1. Agora, como atividade de reflexão, realize as Atividades 4 e 5 nas páginas 23 e 25 do Livro do Aluno. É importante que a atividade seja realizada em conjunto com a família!
2. Pense nos diferentes grupos dos quais você faz parte (escola, amigos, família, futebol etc.), você sabe qual o objetivo de cada um deles? Qual?
3. A estratégia da concessão poderia funcionar com os animais, da fábula que aprendemos?
4. E em casa, em que momentos podemos usar a estratégia concessão? Por quê?

Atividade do jogo Cat and Mice - 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!

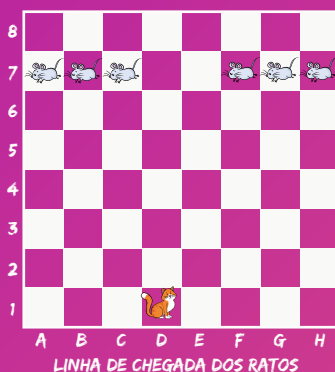
Agora que aprendemos a estratégia de concessão, vamos voltar a jogar Cat and Mice utilizando métodos de pensamento e estratégias?! Mas lembre-se, no jogo apesar de sermos oponentes, o respeito uns pelos outros deve permanecer, desta forma, antes de começarem a jogar desejem uns aos outros um bom jogo!

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, mesmo que o gato possa capturá-lo na próxima jogada.

Como jogar: Jogo para 2 jogadores: um será o “Gato” e o outro os “Ratos”.

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.



Regras de movimento e captura:

a. 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.



b. 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.

2. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

Com o jogo Cat and Mice podemos aprender mais sobre a importância do trabalho em equipe e da cooperação, entender que nossos objetivos individuais, às vezes, devem ser deixados de lado para um bem comum, que é atingir os objetivos do grupo.

Com sua família, reflita sobre os possíveis objetivos de vocês como um grupo e de que forma podem deixar de lado interesses individuais para que o objetivo grupal seja alcançado. Por exemplo: se o interesse da família é desenvolver uma alimentação mais saudável, de que forma cada membro pode colaborar para que este objetivo seja alcançado?

- a. Vocês abririam mão de comer alimentos que vocês gostam, mas que não são tão saudáveis?
- b. Vocês passariam a se planejar para que as refeições sejam em horários certos?
- c. Vocês se organizariam para que o preparo das refeições e a organização da mesa seja dividida entre os membros da família para que ninguém se sobrecarregue?

Para auxiliar na reflexão, utilize a Hora da Conversa, na página 27 do Livro do Aluno e escrevam suas reflexões na página 28.