

Habilidades priorizadas: Percepção do mundo por meio dos órgãos dos sentidos; orientação espacial: noções de linha, coluna e diagonal; atuar de acordo com as regras.

Objetivos de ensino: Perceber as informações através do tato; apresentar e explorar uma nova versão do jogo Puxão de Orelha.

Atividade do jogo Puxão de Orelha - 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

Meus sentidos

*Para sentir o mundo
É do corpo que preciso
Acordo pela manhã
E vejo o sol num sorriso
Passo a mão pelo meu rosto
E jogo água geladinha
Cheiro a pasta de dente
E fico com a boca fresquinha
Ouço a voz da mamãe
Que diz com carinho
Bom dia!
Tomo Nescau quentinho
Com duas ou três bolachinhas.
Eta vida boa!*

(Jane Emirene)



Exercícios – Reflita e responda:

Por meio de perguntas, explore com as crianças os órgãos dos sentidos:

1. Você sabe quais os órgãos dos sentidos a criança usa no texto?
2. Qual órgão do sentido é possível sentir o sol pela manhã?
3. Qual órgão do sentido é possível sentir o cheiro da pasta de dente?
4. Ressalte o uso do tato para identificar se a água está fria ou quente. Isso é uma preparação para o jogo Puxão de Orelha!

3. VAMOS CONSTRUIR O JOGO PUXÃO DE ORELHA

Você pode seguir o passo a passo a seguir ou imprimir os desenhos no final dessa atividade.

- 1 Desenhe os três formatos de orelha (7 vezes cada formato):



- 2 Recorte 9 quadrados de 10 cm e faça um desenho dos animais do jogo. Deixe o espaço das orelhas em branco.



- 3 As cores das orelhas devem combinar com a cor do animal correspondente. Não pintar dois pares de orelhas do mesmo formato de uma mesma cor! Pinte uma orelha de cada formato de uma cor que não tenha sido utilizada para as orelhas dos animais (azul, por exemplo).



3. É HORA DE JOGAR!

Objetivo do jogo: Ser o primeiro a completar uma sequência de três cartas de animais, com ambas as orelhas, em uma linha, coluna ou diagonal.

Preparação para o jogo: Arrumar as cartas de animais em três linhas e três colunas. Colocar as orelhas (incluindo as azuis) no envelope ou no saquinho (não transparente).

Regras do jogo:

- Cada jogador, na sua vez, sem olhar, “puxa” uma orelha da sacola e a coloca no vão correspondente, de acordo com a cor e a forma (a orelha azul é colocada de volta na sacola)
- Ao terminar a sua jogada, passar a sacola para o próximo jogador.
- O jogador que colocar a última orelha de uma sequência de três cartas, em linha, coluna ou diagonal, é o vencedor do jogo.



Sugestão para conversarem durante a partida:

- O que devemos considerar para escolher uma orelha?
- Como é possível completar uma linha, uma coluna ou uma diagonal? Pergunte-a se ela sabe, pelo tato, o formato da peça que tem nas mãos, se ela escolheu de propósito e onde ela vai colocar a peça.
- Pergunte à criança se o sentido do tato pode nos dizer com certeza se estamos tirando a peça certa?

Atividade do jogo Puxão de Orelha - 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. VAMOS BRINCAR DE ADIVINHA?

A criança adora rimar e brincar de adivinhas. Então vamos utilizar as peças do jogo Puxão de Orelha de uma maneira muito divertida.

- Deixe as orelhas dos animais fora da sacola.
- Organize as cartas dos animais em três colunas e diga as rimas:
 - “Sou bravo, feroz, dizem que sou um rei com uma bela voz”;
 - “Sou rápido, ligeiro, adoro pular, mas estou sempre inteiro”.

2. REFLETINDO EM FAMÍLIA

- Pergunte a criança se ela gostou de jogar Puxão de Orelha e do jogo das rimas.
- O que vocês aprenderam com a atividade de hoje?
- Para registrar o momento, peça a criança para fazer um lindo desenho do animal do jogo que ela mais gostou.