

Habilidades priorizadas:

- Empatia
- Reflexão sobre as próprias ações e as ações dos outros.

Objetivos de ensino:

- Propiciar a utilização de todos os métodos estudados
- Promover reflexões sobre diferentes atitudes diante da resolução de problemas.

Atividade do Jogo A Hora do Rush – 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 – VOLTA AO MUNDO EM 80 DIAS

Phileas Fogg, em 1873, era uma das pessoas mais pontuais na face da Terra. Ele era inglês e fez uma aposta com os amigos dizendo que conseguiria dar a volta ao mundo em 80 dias. Isso em 1873, ou seja, não existia avião. Então ele precisava se locomover basicamente por navio e trem. Trem era um transporte extremamente comum nessa época. Antes de fazer essa viagem com seu amigo e criado, ele planejou qual seria a rota, quais os imprevistos ou problemas que ele poderia enfrentar e decidiu fazer um roteiro de viagem dividido em 12 trechos:



Exercícios - Reflita e responda

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

- Como Phileas Fogg se planejou para conseguir dar a volta ao mundo em 80 dias?
- Quais os problemas que ele poderia encontrar no caminho que atrapalhasse seu objetivo?
- Você acha que Phileas Fogg usou o Método da Filmadora? Como?
- E o Método do Semáforo? Como?

**Quer saber como essa história termina?
Você pode ler o Livro escrito por Julio Verne:**



2. É HORA DE JOGAR!

Jogue novamente o jogo A Hora do Rush aplicando os métodos que você conheceu e estudou.

Objetivo do jogo: Tirar o carro vermelho do estacionamento.

Regras do jogo:

1. Começar com a carta-desafio número 1 e trabalhar progressivamente, na sequência. Ajustar os veículos no tabuleiro de acordo com o diagrama contido na carta.

2. Cada carro pode mover-se para frente e para trás, na posição em que se encontra (horizontal ou vertical).

Jogando Hora do Rush: Este é um jogo colaborativo, cada dupla deve solucionar de maneira cooperativa os desafios do jogo na sequência. Primeiro a carta 1, depois a 2 e assim por diante.

VÍDEO DA REGRA



mlbr.com.br/horareg



Atividade do Jogo A Hora do Rush – 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. CONTEXTUALIZAÇÃO – LOCOMOÇÃO ATUALMENTE

E hoje em dia, como funciona nossa mobilidade numa cidade grande como São Paulo? Aqui está um exemplo:



Como pode ver na maioria das vezes o único meio de transporte pra quem mora longe é o transporte público, metrô e ônibus. Como no caso da imagem acima. Quem mora em um bairro afastado (Parelheiros) até o Centro de SP precisa pegar entre 2 e 3 ônibus, sendo que o caminho mais curto leva 1 hora e 32 minutos.

Para saber mais como funciona o trânsito em São Paulo leia no seu Livro do Aluno as páginas 41, 42 e 43.

Exercícios - Reflita e responda

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

- E como é o trânsito na sua cidade?
- Você também demora tanto tempo para chegar no lugar desejado mesmo sendo na mesma cidade?
- Na sua cidade, qual seria o transporte público mais eficiente?
- Pensando nos métodos que você conhece e já estudou (Filmadora, Semáforo, Detetive) dê uma dica para melhorar um pouco mais o trânsito de São Paulo.



3. É HORA DE JOGAR!

Jogue novamente o jogo A Hora do Rush aplicando os métodos que você conheceu e estudou.

Hora do Rush

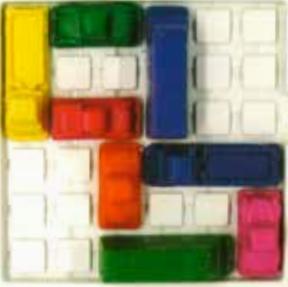


10

Iniciante

A 10x10 grid with various colored cars (green, orange, blue, pink, red, yellow, cyan, grey) placed on it. The cars are arranged in a way that leaves a clear path for a yellow car to move from the right side towards the center.

Hora do Rush

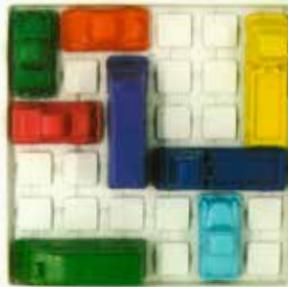


11

Intermediário

A 10x10 grid with various colored cars. A yellow car is positioned at the top left, and a blue car is in the middle right. The arrangement is more complex than board 10.

Hora do Rush



12

Intermediário

A 10x10 grid with various colored cars. A yellow car is on the right side, and a blue car is in the middle. The arrangement is similar to board 11 but with different car positions.

Hora do Rush



13

Intermediário

A 10x10 grid with various colored cars. A yellow car is at the bottom left, and a blue car is on the right side. The arrangement is more complex than board 12.

Hora do Rush



14

Intermediário

A 10x10 grid with various colored cars. A yellow car is at the bottom left, and a blue car is on the right side. The arrangement is similar to board 13 but with different car positions.

Hora do Rush



15

Intermediário

A 10x10 grid with various colored cars. A yellow car is at the bottom right, and a blue car is on the right side. The arrangement is more complex than board 14.

Hora do Rush



16

Intermediário

A 10x10 grid with various colored cars. A yellow car is at the top right, and a blue car is on the right side. The arrangement is more complex than board 15.

Hora do Rush

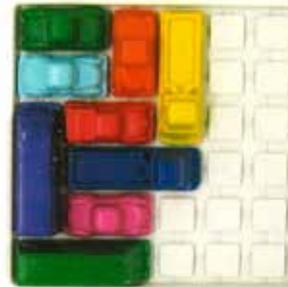


17

Intermediário

A 10x10 grid with various colored cars. A yellow car is at the top left, and a blue car is on the right side. The arrangement is more complex than board 16.

Hora do Rush



18

Intermediário

A 10x10 grid with various colored cars. A yellow car is at the top right, and a blue car is on the right side. The arrangement is more complex than board 17.

3. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

Junto com sua família faça as atividades do desafio Mind Lab nas páginas 26 e 27 do Livro da Família.



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!