

Habilidades socioemocionais e cognitivas priorizadas:

- Autogestão na decisão e nas ações
- Percepção de riscos envolvidos nas ações.

Objetivos de ensino:

- Promover reflexões sobre gestão de risco
- Refletir sobre a importância do autoconhecimento

Atividade desafio Mind Lab – 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

No jogo Cartão Vermelho, as cartas ficam expostas diante dos jogadores, mesmo assim os oponentes muitas vezes não identificam seus objetivos. Apesar de muitas informações estarem explícitas no nosso dia a dia, precisamos focar nossa atenção para conseguir identificá-las e interpretá-las. No jogo Cartão Vermelho é possível desenvolver a habilidade investigativa que auxilia na produção de dados pertinentes para a resolução de uma determinada situação. É também por meio do jogo que estimulamos a habilidade de gerenciamento de recursos, tangíveis e não tangíveis (como as emoções), o que nos leva a um planejamento em prol de atingir um objetivo.



Exercícios – Reflita e responda:

Leia as perguntas, reflita sobre elas e responda em seu caderno:

1. O Futebol é um esporte que nos traz muita emoção, e às vezes, os jogadores e torcedores falam e fazem coisas sem pensar. O que você acha sobre essas atitudes negativas que acontecem no mundo do futebol?
2. Você já disse algo que gostaria de não ter dito? Que habilidades socioemocionais vocês acham que esses atletas precisam ter nesse momento?
3. Alguma vez você adotou alguma atitude equivocada que te trouxe prejuízos?
4. Como você fez para gerenciar esse sentimento?
5. Quais ferramentas internas você usou?

2. É HORA DE JOGAR!!!

Componentes do jogo:

72 cartas-camiseta (em 6 diferentes cores, estampas, com bandeiras de 6 países diferentes enumeradas de 1 a 6).

18 cartas-objetivo cada uma delas contem características das cartas (as 6 cores, as 6 bandeiras dos países e os números de 1 a 6)

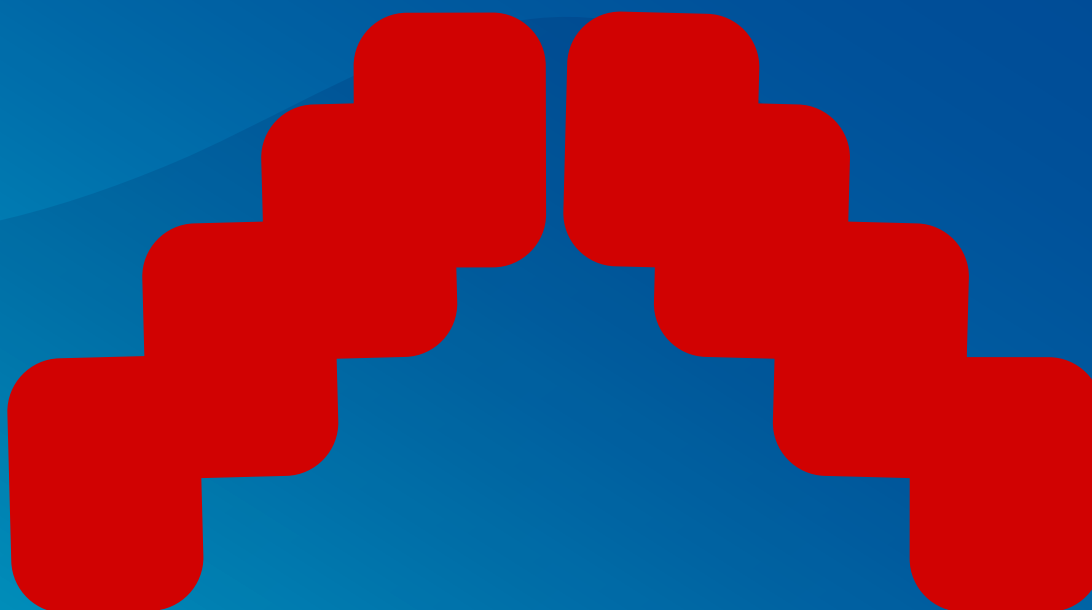


VÍDEO DA REGRA



mlbr.com.br/cartreg

08 cartões vermelhos



Objetivo do jogo: Ser o primeiro jogador a juntar seis cartas que possuam a mesma característica de uma das cartas-objetivo: a mesma cor, o mesmo número ou o mesmo país (bandeira).

Exemplos:

1ª fileira - 6 cartas-camiseta com a mesma bandeira (França)

2ª fileira - 6 cartas-camiseta com a mesma cor (laranja)

3ª fileira - 6 cartas-camiseta com o mesmo número (um)



Preparação do jogo:

1. Jogo para 2 a 4 jogadores
2. Colocar as 72 cartas viradas para cima no centro da área de jogo, organizadas por cor e número.
3. Organizar as cartas-objetivo, viradas para baixo, em três pilhas diferentes uma para cor, uma para número e uma para bandeira.
4. O jogador deverá pegar uma carta de cada objetivo, deve olhá-las, mas não pode mostrar aos oponentes.
5. As cartas-objetivo restantes são embaralhadas e forma uma única pilha, virada para baixo, para compras futuras.
6. Cada jogador recebe dois cartões vermelhos. Os cartões vermelhos que sobraem não serão utilizados na partida.



Regras do jogo:

1. O jogador mais jovem começa e o jogo continua em sentido horário.
2. Na sua vez, cada jogador pode realizar um dos seguintes movimentos:
 - a. Comprar uma carta: o jogador coloca a carta escolhida à sua frente, virada para cima, de modo que seja visível para todos os outros jogadores. As cartas escolhidas devem ser posicionadas lado a lado.
 - b. Mostrar um cartão vermelho: o jogador mostra um cartão vermelho para um dos jogadores na tentativa de evitar que ele vença o jogo. O jogador precisa declarar o objetivo do oponente a quem está mostrando o cartão: em determinada cor, número ou país.

Duas coisas podem acontecer:

1. Se o oponente não possui o objetivo declarado, o jogador que mostrou o cartão vermelho deverá destacá-lo e é a vez do próximo jogador.
 2. Se o oponente possui o objetivo declarado, deverá destacá-lo e comprar um novo objetivo do monte. Se todos os objetivos já foram utilizados, os objetivos deverão ser embaralhados e posicionados em um novo monte. O jogador que mostrou o cartão vermelho deverá destacá-lo e é a vez do próximo jogador.
- 3. Importante:** Quando um jogador utiliza o cartão vermelho, o cartão é descartado e não é substituído durante o jogo.

Fim do jogo: Quando um dos jogadores conseguir juntar 6 cartas que possuem a característica de um dos seus objetivos (cor, número, ou país) ele vence e o jogo acaba.

Atividade desafio Mind Lab – 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. QUE TAL ESTUDAR ESTRATÉGIAS?

Com a questão do Covid19 todos estamos mais juntos durante estas últimas semanas, e podemos nos divertir e jogar juntos com familiares. Com o jogo Cartão Vermelho foi possível vislumbrar muitas características diferentes tanto em você como em seus familiares, foi possível também refletir sobre o gerenciamento de risco. Vamos usar nossos olhos como se fossem uma filmadora e perceber quais as estratégias que foram mais utilizadas durante o jogo. E refletir um pouco mais sobre gerenciamento de risco. Confira as estratégias do jogo na página 43 do Livro do Aluno. E leia o texto da página 44 para refletir um pouco mais sobre o gerenciamento de risco.

2. É HORA DE JOGAR!

Utilize as estratégias para jogar mais uma partida de Cartão Vermelho. Lembre-se de cumprimentar seus oponentes desejando um bom jogo.

3. REFLEXÕES EM FAMÍLIA!

Que tal aproveitar para realizar o desafio da família que está no Livro da Família nas páginas 28 e 29.

1. Vocês criaram um time da família, como foi a experiência?
2. Em que parte do desafio da Família você precisou de ajuda? Por quê?
3. O desafio ajuda a nos conhecermos melhor, o que você aprendeu sobre si mesmo com esta atividade?



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!**