

Habilidades priorizadas:

- Percepção das características dos animais e seus alimentos
- Respeito mútuo

Objetivos de ensino:

- Apresentar o jogo "Os Animais de Lucas"
- Conversar sobre desejos e restrições

Atividade do jogo Os Animais de Lucas - 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

Antes de conhecerem o jogo, vocês vão brincar de "Continue a história".

Separe para esta brincadeira, imagens de alguns animais que vivem na floresta.

Vocês podem recortar de revistas ou imprimir imagens da internet.

Ou vocês podem desenhar os animais junto com a criança.

Usem a criatividade!

Coloque as imagens dos animais dentro de uma caixa (um saco surpresa).

Cada participante da brincadeira retira uma figura e começa a história:

"Fui à floresta e encontrei um leão...".

O próximo deverá tirar outra imagem e continuar a história,

"Fui a floresta encontrei um leão e um jacaré".

Assim continua a brincadeira, cada participante retira a imagem e menciona os animais anteriores e o da sua vez.

Após a brincadeira, leia para criança a contextualização "Animais de estimação" da página 59 do Livro do Aluno.

2. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

- Como vivem os animais da floresta: livres ou presos?
- E os animais de estimação, vivem livres ou presos?
- Explique para criança o que é restrição e que os animais de estimação, para viverem nas casas com as pessoas, precisam ser domesticados e seguir uma série de regras.
- Pergunte para a criança se ela acha importante que os animais tenham regras.
- Pergunte quais regras a criança acha que, por exemplo, um cachorro tem que ter para viver dentro de uma casa com pessoas. Caso não tenha animais, não tem problema, o importante é conversarem sobre os animais de estimação que podem morar na casa dos avós, tios, primos, amiguinhos...
- Registre as considerações da criança no Livro do Aluno, página 76.

Auxilie a criança a recortar as peças e os desafios do jogo "Os Animais de Lucas" no final do Livro do Aluno.



Atividade do jogo Os Animais de Lucas - 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 UM MÉTODO DE PENSAMENTO?

O **Método do Detetive** nos ajuda a organizar informações e a resolver problemas através das perguntas.



Como detetives, agora explorem as peças do jogo. Explique que neste jogo vocês terão que resolver a situação-problema das cartas desafio, não deixando os animais "que não se dão bem" (exemplo, gato e cachorro) um perto do outro e nem deixando os animais perto de sua comida favorita (exemplo, rato e queijo).

Observe os animais e suas comidas e pergunte à criança:

Dica: enquanto a criança for respondendo, utilize as peças para montar as situações.

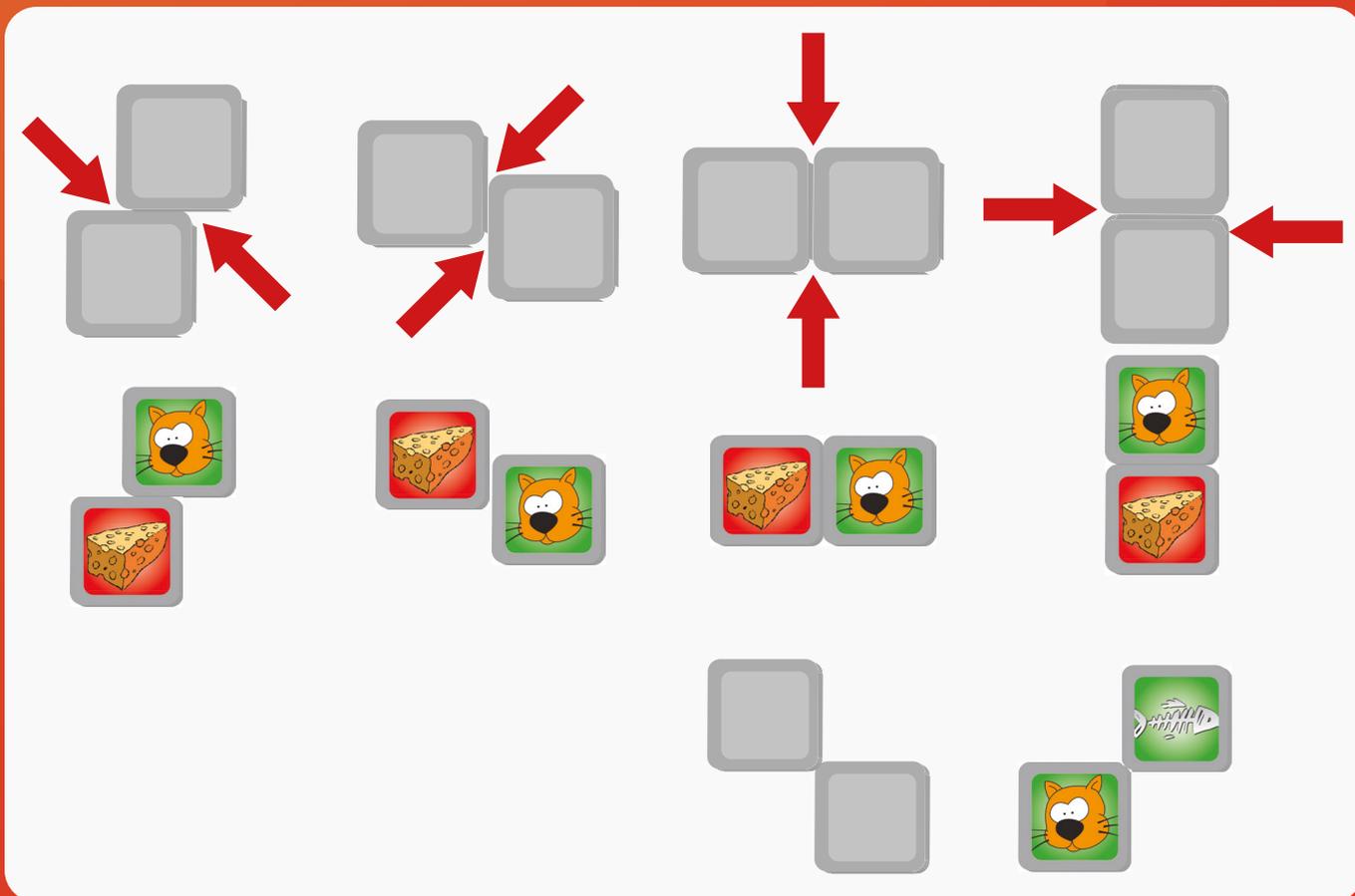
- O gato poderia ficar perto do rato?
- O gato poderia ficar perto dos cachorros?
- Os cachorros poderiam ficar perto do rato?
- Tem alguma diferença entre os cachorros?
- Quais são as comidas favoritas de cada animal?

Em seguida, explorem as imagens do Livro do Aluno, na página 63, chamando atenção de que não é permitido colocar lado a lado os animais que não se dão bem, nem um animal ao lado de sua comida favorita.

VÍDEO DO MÉTODO



mlbr.com.br/detemetec



Agora pegue uma carta-desafio que vocês recortaram e explique que o desafio é colocar as peças que estão indicadas do lado direito da página nas casas vazias do tabuleiro, respeitando as regras de colocação.

2. É HORA DE JOGAR!!!

Este é um jogo para ser jogado em parceria, em que os jogadores estarão juntos resolvendo cada um dos desafios.

Objetivo do jogo

Em cada carta-desafio, organizar os animais e os alimentos de acordo com as regras de posicionamento.

Regras do jogo

1. Uma carta-desafio é escolhida de acordo com o seu nível de dificuldade. Começaremos pela carta número 1.

2. As peças de animais e comidas que aparecem desenhadas na lateral da carta-desafio devem ser separadas

3. As peças de animais e comidas devem ser colocadas nas casas vazias de acordo com as seguintes condições:

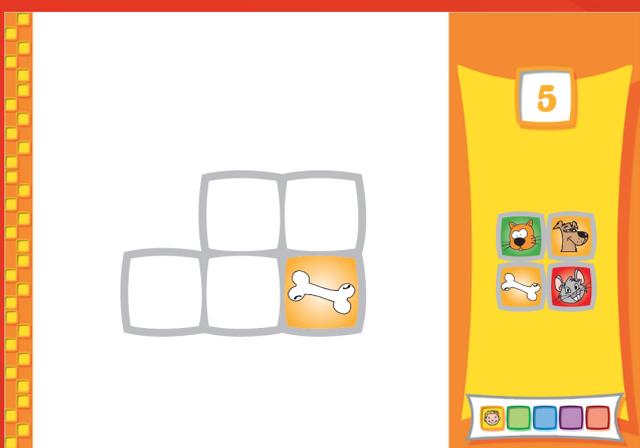
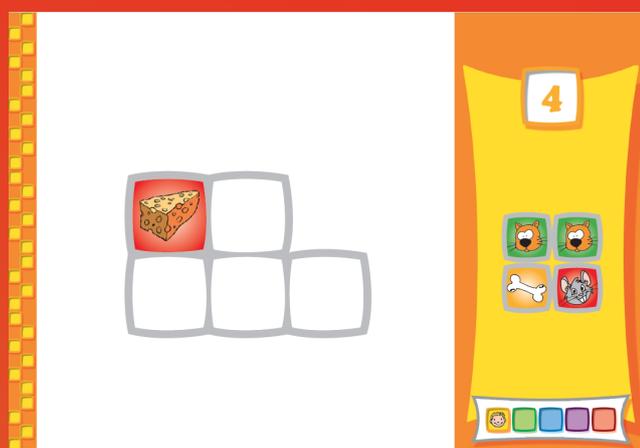
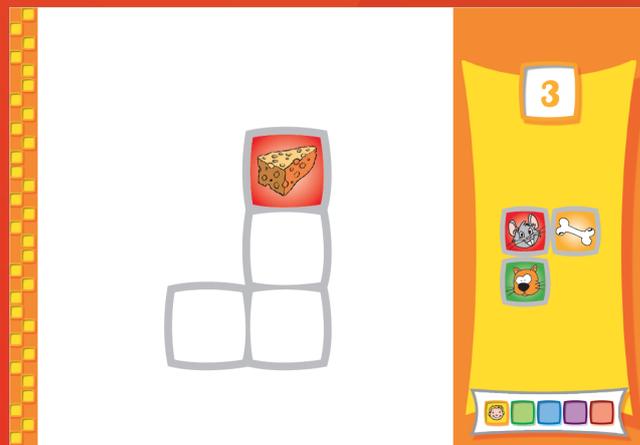
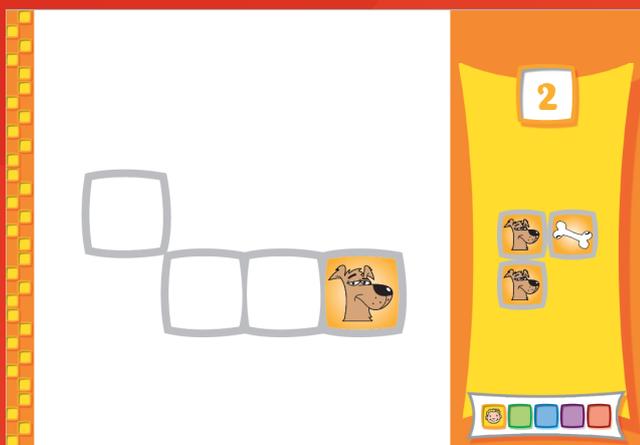
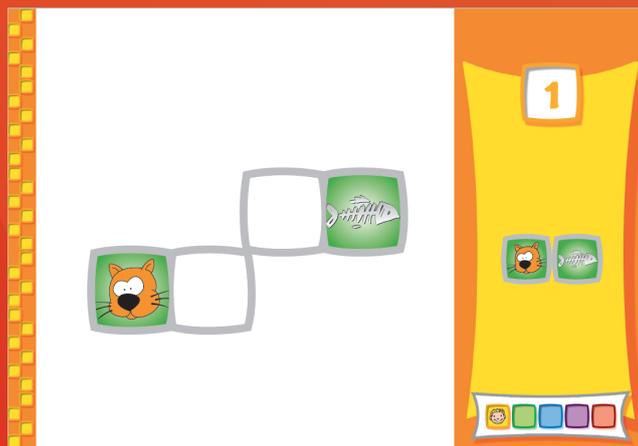
- a) Um gato não pode ficar ao lado de um rato.
- b) Um cachorro não pode ficar ao lado de um gato.
- c) Um cachorro bravo não pode ficar ao lado de qualquer outro cachorro (os outros cães podem ficar lado a lado).
- d) Um gato não pode ficar ao lado de um peixe.
- e) Um cachorro não pode ficar ao lado de um osso.
- f) Um rato não pode ficar ao lado de um queijo.

VÍDEO DA REGRA



mlbr.com.br/osanreg

Agora, iremos resolver os 5 primeiros desafios do jogo:



3. REFLETINDO SOBRE O JOGO

Faça as Atividades 1 e 2 do Livro do Aluno, páginas 65 e 67.

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!