

Habilidades Socioemocionais e Cognitivas Priorizadas:

- Desenvolver a atenção e percepção de detalhes
- Reconhecer os limites da vida cotidiana

Objetivos de ensino:

- Ampliar o tempo de atenção
- Promover a imersão no universo regado

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

Você encontrará a história "A festa de aniversário de Lucas", no Livro do Aluno, página 41.

Alguns dias atrás, Lucas comemorou seu aniversário. Ele queria fazer uma festa e convidar todos os seus animais de estimação: seu gato, seu cachorro e seu rato.



Ele pediu à sua mãe para comprar para cada animal a sua comida favorita.

- Pare a história e pergunte à criança qual ela acha que é a comida favorita do cachorro? E qual a comida favorita do gato? E a do rato?



Mas quando Lucas pensou melhor, ele ficou em dúvida se os animais iriam brincar uns com os outros durante a festa – porque em sua casa, o gato não se dá bem nem com o rato nem com o cachorro.

- Pergunte à criança o que ela acha que aconteceria se o gato ficasse ao lado do rato durante a festa. Elas acham que esse par iria se dar bem? E se o gato se sentasse ao lado do cachorro, iriam se entender?
- Pergunte o que acha que aconteceria se ele colocasse o cachorro ao lado de sua comida favorita. E o que aconteceria se o gato se sentasse perto de um delicioso peixe. Será que ele esperaria até que a festa começasse para comer?

Depois de muito pensar, sua mãe chegou à uma solução perfeita! Ela sugeriu que ele colocasse os animais que não se dão bem em lugares separados para não ter problemas, e cada comida perto do animal que não gosta dela. Assim, Lucas e os animais poderiam aproveitar a festa sem brigas!

2. EXERCÍCIO – REFLITA E RESPONDA

Vamos ajudar Lucas a organizar a festa?

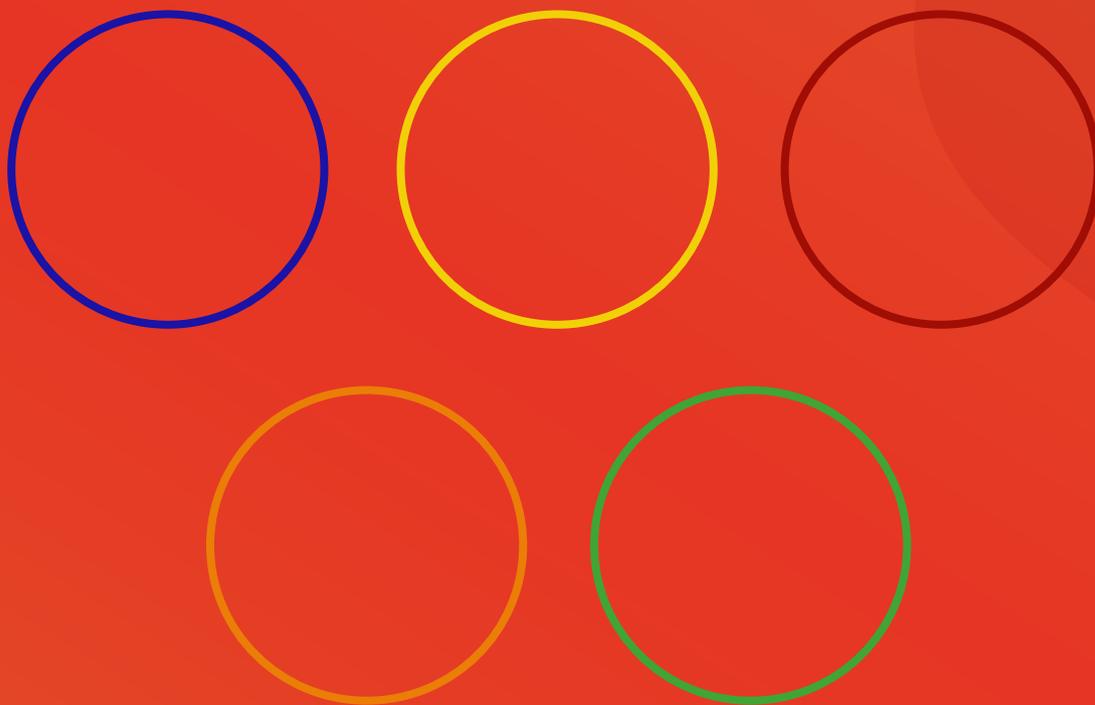
Para isso vamos precisar:

- Peças dos animais e alimentos do jogo “Os Animais de Lucas” (as peças poderão ser recortadas do Livro do Aluno, página 67)
- Papel em branco
- Lápis de cor ou canetinhas coloridas

Em uma folha de papel, desenhe 5 círculos coloridos: azul, amarelo, vermelho, laranja e verde.

Peça à criança para organizar os animais em cada um dos círculos da seguinte maneira:

- no círculo **Azul**, os animais de Lucas que brigam
- no círculo **Amarelo**, os animais de Lucas que não brigam
- no círculo **Vermelho**, os animais e suas comidas preferidas
- no círculo **Laranja**, o gato e seu alimento preferido
- no círculo **Verde**, o cachorro e seu alimento preferido



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. REFLETINDO SOBRE A HISTÓRIA

Pergunte à criança se esta ideia que Lucas e sua mãe tiveram para organizar a festa é uma boa ideia.

Pergunte à criança se ela sabe o que são limites. Os limites são muito importantes na nossa vida, pois nos ajudam a reconhecer situações de perigo.

2. É HORA DE JOGAR!!!

Materials

- Imagens variadas de coisas que você acredita que a criança pode ou não fazer. Por exemplo: colocar a mão no fogo ou na tomada, ajudar a mamãe a fazer um bolo colocando os ingredientes. Inserimos alguns exemplos no fim desta atividade, mas você pode complementá-las com as regras da sua casa.

Em uma folha de papel faça um quadro como este aqui embaixo.

PERMITIDO	NÃO PERMITIDO

Coloque as imagens que vocês separaram dentro de um saquinho.

Cada participante deverá tirar uma imagem do saquinho e, juntos, todos vão discutir sobre a imagem e definir em que parte do quadro esta imagem deve ficar (permitido ou não permitido).

Depois de jogarem, peça para a criança desenhar a imagem do seu animal favorito na página 49 do Livro do Aluno.



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!