

Habilidades priorizadas: Concentração e paciência; Utilização de conhecimentos prévios em novas situações.

Objetivos de ensino: Ressaltar o respeito à diversidade; utilizar os métodos no jogo.

Atividade do jogo Mindsters – 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

Ouçam bem esta história
De dez monstros chamados Glória
Eles vivem numa cidade
Que se chama Felicidade.

Um é Verde, outro Amarelo
Dois são Roxos, um Castanho
O Vermelhinho é o mais belo
O Rosa é o menor em tamanho.

Lá longe no horizonte
Papai Glória vem surgindo
Seu azul está brilhante
Mas ele não vem sorrindo!

O que será que aconteceu?
Contando ninguém acredita
Roubaram a Mamãe Glória!
Foi o Bicho Malarmita.

O Bebê também sumiu
Um Glorinha todo Branco
O ladrão é um Porco Manco
Quem foi que viu?

Na caverna colorida
Onde a Mamãe cozinhava
Havia uma corda partida
E a comida no fogo queimava.

No chão estranhas pegadas
Três direitas e uma torta
O malvado Bicho Manco
Saiu por aquela porta!

Vamos seguir seus passos!

E os monstros apressados
Sobem e descem montanhas
Atrás do rastro marcado.

Numa feia toca de pedra
No meio da floresta fria
Saía uma fumaceira
Ali o Bicho vivia.

O Vermelhinho valente
Foi o primeiro a entrar
Levou um susto tão grande
Que nem conseguia falar.

Papai Azul, corajoso
Corre e vai espiar
O monstrengo Pegajoso
Preparando o seu jantar.

Bebê-Glorinha amarrado
No lustre está pendurado
E a Mamãe, longe do filho
Está ajoelhada no milho.

Mas que horror!
Que fera sem alma!
Papai Glória pede calma
Um plano ele vai propor.

“Se o Malarmita nos pilha,
Era uma vez nossa família!
Temos que fazê-lo sair
Para podermos agir”.

Tudo bem combinadinho.

Cada Glória em seu cantinho
Quando Papai dá o sinal
Castanho dá um grito infernal.

Malarmita ruge e baba
Ele largou o facão
E saiu em direção
Ao buraco da toca.

Era o que Papai esperava
Para o Malvado prender
Cada Glorinha escondido
Jogou pedras a valer.

Nisso Papai Monstrinho
Com um laço bem comprido
Amarra o Cara Cinza
Que no chão tinha caído.

Pronto! Tudo acabado!
O Bicho imobilizado
Espumava e se debatia
Mas a corda não cedia.

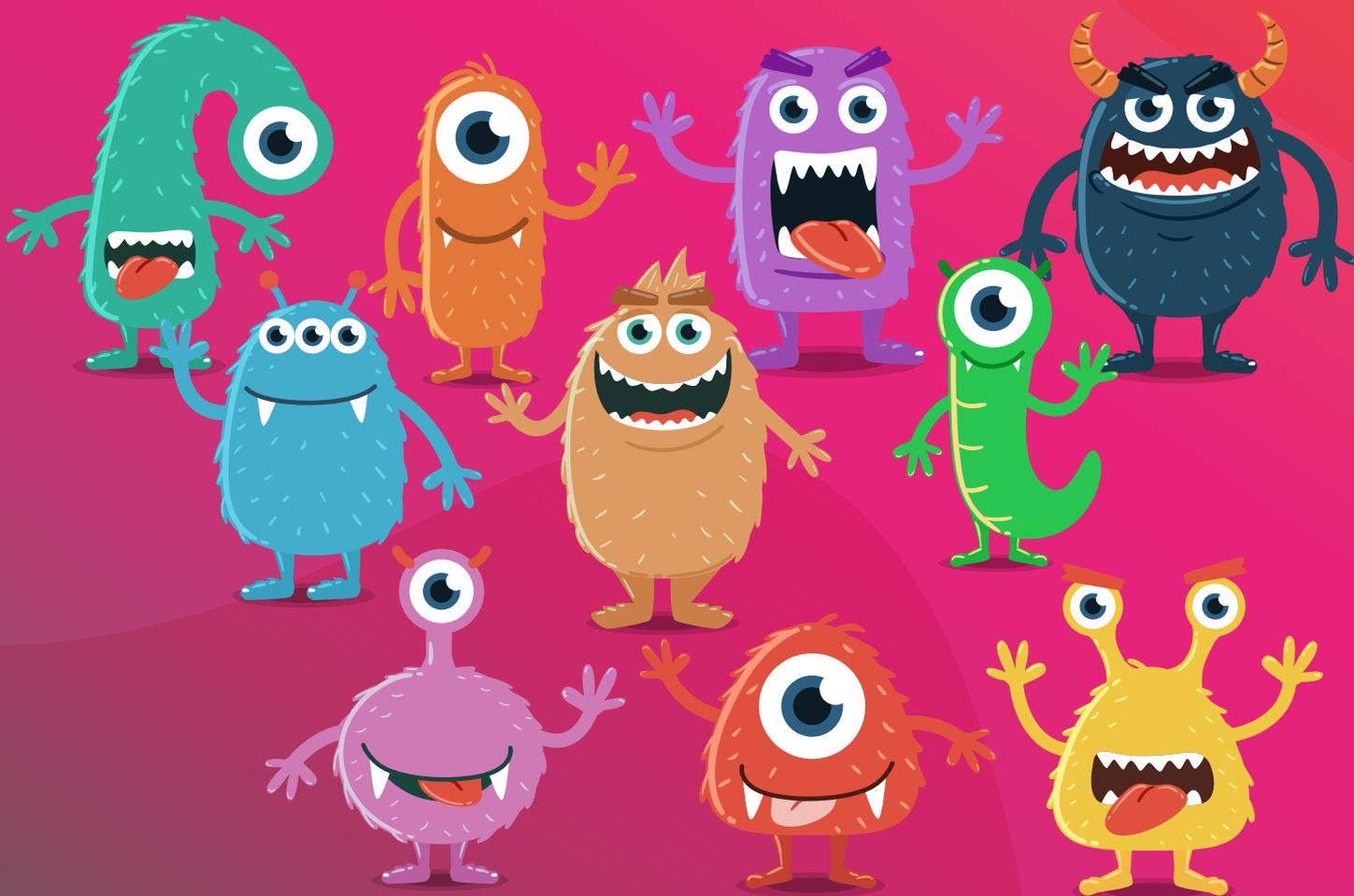
A turma invadiu a toca:
-Mamãe Glória! –Aqui, meus heróis!
Vamos soltar o Bebê
Ele é o mais frágil de nós.

Mas qual!
Que grata surpresa!
O Bebê batia palmas
De pé em cima da mesa.

Como foi que o sabidinho
Escapou de lá sozinho
Sendo ele tão fraquinho
Ninguém, até hoje, consegue enten-
der.

Naquele dia de festa
Houve dança na floresta

E os Glória, de seus admiradores
Ganharam cestas de flores.
Era tanta flor bonita!
Que delicioso manjar!
E agora os Monstros Glória
Já podem ir descansar.



Exercícios – Reflita e responda

Junto com sua família, leia as perguntas, reflita sobre elas e responda em seu Livro do Aluno, página 76 (anotações):

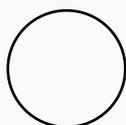
1. São quantos os monstros Glória? E quais as cores deles?
2. Existe algum monstro do qual não sabemos sua cor?
3. Será que os monstros da família Glória são todos iguais? Além das cores, no que mais eles podem ser diferentes? E o que eles podem ter de semelhança?
4. Na sua família, vocês são todos iguais? O que vocês têm de diferente e o que vocês têm de parecido? Crie uma lista para as semelhanças e outra para as diferenças que sua família tem de você.

2. VAMOS CONSTRUIR O JOGO MINDSTERS

Antes de construirmos o jogo e conhecermos suas regras, precisamos conhecer os Mindsters, os monstrinhos da MindLab! Abaixo, estão os representantes das 6 famílias de monstrinhos, cada um com suas características. Para facilitar a construção do jogo, iremos dar nome às famílias de monstrinhos e criar representações por meio de formas geométricas para cada família. Utilize a Atividade 1 do Livro do Aluno, na página 63, dê nome e desenhe uma forma geométrica embaixo de cada Mindsters no Livro do Aluno, como no exemplo abaixo:



NOME



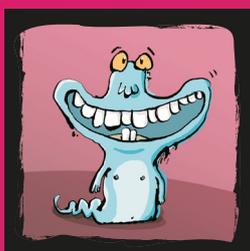
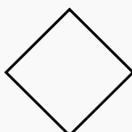
NOME



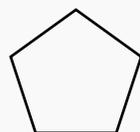
NOME



NOME



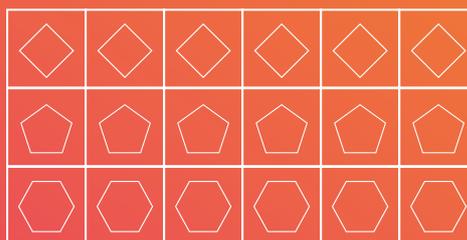
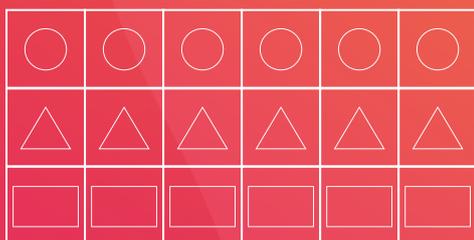
NOME



NOME



- 1 Em duas folhas de sulfite, você vai desenhar 36 quadrados de 4 cm e, dentro deles, você vai desenhar as 6 formas geométricas para cada uma das 6 famílias de Mindsters. Em seguida, recorte os quadrados.



Atividade do jogo Mindsters – 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. É HORA DE JOGAR!

Componentes do jogo: 36 cartas Mindsters.

Participantes: jogo para 2 a 4 jogadores.

Objetivo do jogo: Ser o primeiro jogador a conquistar 4 cartas do mesmo Mindster.

Preparação do jogo: Misturar as cartas, com as imagens voltadas para baixo, e distribuir 4 delas para cada jogador. Cada jogador coloca as quatro cartas, com as imagens voltadas para cima, na sua frente (veja o esquema abaixo):



Se um jogador receber inicialmente quatro cartas do mesmo Mindster, reinicia-se o processo: misturar todas as cartas e distribuir 4 cartas para cada jogador. As cartas restantes (20 cartas para partidas com 4 jogadores, 24 para 3 jogadores e 28 para partidas com 2 jogadores) são dispostas em linhas e colunas, viradas para baixo, no centro da mesa, como na imagem acima.

Regras do jogo:

1. Escolher alguma forma para decidir quem irá iniciar o jogo (ímpar ou par, por exemplo) e seguir a vez dos jogadores em sentido anti-horário. Em cada rodada, o jogador da vez pode decidir:
 - a. Virar uma das cartas que esteja com a face para baixo no centro da mesa. Nesse caso, pode optar por:
 - Pegar essa carta para si próprio, trocando-a por uma carta sua, que deve ser deixada com a imagem para cima;
 - Deixá-la virada para cima, na mesa, não pegando nenhuma carta nessa rodada.
 - b. Pegar para si mesmo uma das cartas do centro da mesa que já estava com a face virada para cima, trocando-a com uma carta que estava com você, que deve ser deixada com a imagem para cima na mesa.
2. Quando um jogador optar por virar uma carta no centro da mesa, não é permitido pegar uma carta que já estava aberta desde rodadas anteriores. Um jogador deve sempre ter exatamente 4 cartas ao final de sua jogada. O jogo termina quando um dos jogadores consegue coletar 4 cartas do mesmo Mindster.



Utilize o seu Semáforo interno e lembre-se: embora no jogo vocês sejam oponentes, o respeito um pelos outros deve permanecer. Desta forma, antes de começarem a jogar, desejem "bom jogo!" uns aos outros. Agora, vamos jogar?

2. REFLETINDO SOBRE O JOGO

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

1. Como foi jogar o jogo "Mindster"?
2. Qual foi o maior desafio para vocês?
3. Você virou ou pegou uma carta e depois se arrependeu da sua ação? Por quê? O que você poderia fazer para evitar essas situações?
4. Existe algum método de pensamento que pode lhe ajudar a jogar melhor?

3. QUE TAL ESTUDAR MÉTODOS DE PENSAMENTO?

Você sabe o que um detetive faz? Ele atua investigando situações, sejam mistérios ou crimes, descobrindo pistas e informações que o ajudem a chegar em uma solução.

Mas como o detetive pode encontrar tais pistas e informações?

Uma ótima maneira é a partir da elaboração de boas perguntas! As perguntas nos ajudam a entender melhor a situação, encontrar pistas que nos permitam tomar decisões e resolver situações problemas como verdadeiros detetives! Mas não é qualquer pergunta que irá te ajudar a alcançar seus objetivos. Precisamos fazer boas perguntas!

Vamos pensar sobre que perguntas podemos fazer para jogar melhor o jogo *Mindsters*?

No seu Livro do Aluno, na página 76 (anotações), reflita com sua família e escreva pelo menos duas perguntas que possam lhe ajudar a jogar melhor.

VIDEO DO MÉTODO



mlbr.com.br/detemetec



Caso tenham dificuldade para elaborar as perguntas, segue abaixo algumas sugestões de perguntas a serem utilizadas durante o jogo:

1. A carta que você acabou de virar pertence a que família de monstros?
2. Essa carta combina com as cartas de monstros que você já possui?
3. Outro jogador reuniu cartas dessa família de monstros?
4. Que carta você deve descartar? Outro jogador precisa dessa carta? Ela o aproxima de alcançar o objetivo do jogo?

Realize a Atividade 2 na página 65 do Livro do Aluno e reflita sobre o porquê da sua resposta e o porquê de não escolher as demais alternativas.

4. REFLETINDO EM FAMÍLIA

Com a história dos monstros Glória, aprendemos que o trabalho em equipe permite que enfrentemos até mesmo monstros! Mas claro, com muito cuidado! A união da família foi essencial para que o monstro Malarmita fosse capturado, e apesar de diferentes, suas características físicas pouco importaram para que todos participassem e ajudassem uns aos outros. Afinal, que graça teria se todo mundo fosse igual?

Como sugestão, acesse o link abaixo, leia a história e reflita sobre os tipos de diferenças que existem entre as pessoas na sua casa, na sua família, no seu bairro, na sua escola... Será que as diferenças são apenas físicas? Existem outros tipos de diferenças? Será que todo mundo gosta das mesmas coisas? Sua comida preferida é a mesma do seu melhor amigo ou de algum familiar seu?

Tudo bem ser diferente, de Todd Parr: [youtube.com/watch?v=qL6LcFxBLF4](https://www.youtube.com/watch?v=qL6LcFxBLF4)
Sugestão de leitura: Livro *Monstro Rosa*, de Olga de Dios.

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!

JOGO - MINDSTERS

Recorte nas linhas tracejadas.

