

### Habilidades priorizadas

- Análise dos possíveis prováveis riscos em uma situação, reflexão e aplicação do pensamento antecipatório: lidar com diferentes possibilidades de cenários futuros

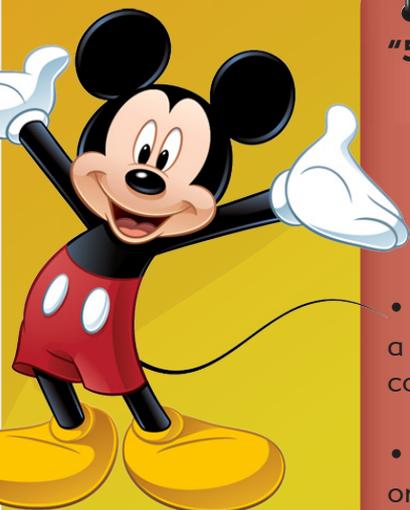
### Objetivos de ensino

- Explorar a aplicabilidade do método no jogo e na vida cotidiana
- Construção da estratégia "Avaliação de Risco"

## Atividade do jogo Ratinhos - 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



#### "5 RATINHOS FAMOSOS"

Os ratinhos não servem só como cobaias em laboratórios. Você já pensou em quantos personagens famosos são representados por ratinhos? Então vamos à lista dos cinco roedores mais famosos na televisão:

- **Mickey Mouse - 1928.** Criação de Walt Disney, o Mickey é a marca registrada do complexo Disney, sendo o rato mais conhecido no mundo e, claro, o mais amado.
- **Stuart Little - 1999.** O pequeno Stuart Little vivia em um orfanato, abandonado por sua família, mas quando os Littles decidem adotar um irmão para George, ele é o escolhido.
- **Remy - Ratatouille - 2007.** Remy é um rato que ama cozinhar, tem paixão por preparar pratos incríveis e saborosos. Remy prova para todos que você pode ser o que quiser, basta sonhar.
- **Jerry - Tom e Jerry - 1947.** Jerry é, provavelmente, o ratinho mais corajoso e atrevido das telinhas. O desenho animado parou de ser gravado em 1967, mas até hoje é transmitido nos canais destinados para crianças.
- **Ligeirinho - O show dos Looney Tunes - 1953.** Conhecido como Speedy Gonzalez nos Estados Unidos, esse camundongo é um dos inimigos do Frajola. Ligeirinho é mexicano de sangue e ficou muito conhecido por suas frases, como "Arriba, Arriba!".



E então, você já viu algum desenho com esses ratinhos? Para conhecer outros roedores famosos você pode acessar <https://www.agoravale.com.br/noticias/cultura/quais-os-roedores-mais-famosos-do-cinema>.

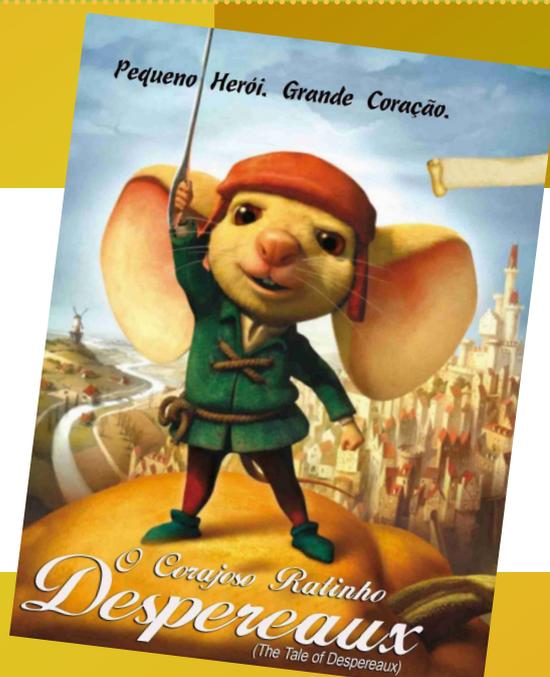
## Exercícios – Reflita e responda

Leia as perguntas, reflita sobre elas e responda no seu Livro do Aluno, página 68:

- 1 – Você sabe qual era o rato de televisão que seus pais assistiam?
- 2 – De qual roedor eles gostavam mais?
- 3 – Quais qualidades você e seus pais conseguem perceber nos personagens roedores?

## QUE TAL ASSISTIR A UM FILME DE ROEDOR?

O filme aborda justamente a questão de praticar o autoconhecimento e também o hábito de avaliar situações de risco, sem que isso o impeça de sonhar. Assista ao O Corajoso Ratinho Despereaux. Este filme de 2008 é diversão garantida!



## 2. É HORA DE JOGAR!!!

### Objetivo do jogo

Fazer o maior número de pontos possível. Os pontos são marcados quando o rato de um jogador consegue chegar ao queijo, ou quando um rato do oponente é capturado.

### Componentes do jogo

Um tabuleiro, 42 ratos (7 de cada cor, numerados de 1 a 7), 6 cartas (nas mesmas cores dos ratinhos), 1 dado comum, 1 dado de 0 a 5.

### Preparação do jogo

1. Cada jogador escolhe um grupo de ratos de mesma cor e os coloca nas primeiras sete casas do tabuleiro, na pista de mesma cor.
2. Os jogadores podem olhar os valores dos seus ratos e posicioná-los da forma que desejarem. É permitido olhar os valores dos próprios ratos a qualquer momento da partida.
3. Cada jogador coloca à sua frente a carta da cor dos seus ratos.

### Regras de movimentação do jogo

1. Cada jogador, na sua vez, joga os dois dados. Ele deve mover dois de seus ratos de acordo com as quantidades mostradas em cada um dos dados.
2. Se um dos dados mostra o lado vazio, apenas um rato poderá se movimentar.
3. Se um jogador tiver apenas um rato no tabuleiro, deve jogar os dois dados, mas usar apenas o de maior valor.

VÍDEO DA REGRA



[mlbr.com.br/ratireg](http://mlbr.com.br/ratireg)

### Regras de captura

1. Se o rato de um jogador passar por um dos ratos de outro jogador, ou parar na mesma casa que ele, o rato do oponente deve ser retirado do tabuleiro.
2. O seu valor será revelado e mantido até o final do jogo para fins de pontuação; o rato permanece sobre a carta de identificação do jogador que realizou a captura com o valor exposto.
3. Um jogador pode capturar seu próprio rato. Caso isto aconteça, não se revela o valor do rato e sua pontuação não entrará no total deste jogador; o rato permanece com o valor "fechado" fora da carta de identificação.
4. Quando um dos ratos chega ao queijo, é retirado do tabuleiro. Seu valor deve ser revelado e mantido para contagem final; o rato permanece sobre a carta de identificação do jogador com o valor exposto.

### Fim de jogo

1. O jogo termina quando um dos jogadores não tiver mais ratos no tabuleiro. Isto pode ocorrer de duas maneiras: quando o último rato de um jogador chega ao queijo ou quando o último rato de um dos jogadores for capturado.
2. Quando o último rato de um jogador é capturado, o jogador que realizou a captura ganha também, como bônus, o valor de seu próprio rato.
3. Os valores dos ratos que sobraram no tabuleiro não são computados.



## 3. QUE TAL ESTUDAR MÉTODOS DE PENSAMENTO?

### Método da Árvore do Pensamento

Quando precisamos tomar uma decisão é fundamental controlar nossa tendência de agir por impulso, pois quando agimos rápido demais corremos o risco de não pensar nas consequências das nossas escolhas ou de não perceber todas as possibilidades disponíveis. Por isso, é importante ter calma e atenção para identificar as opções, as suas possíveis consequências e somente depois fazer sua escolha. Por outro lado, é importante aceitar que, às vezes, precisamos escolher uma opção, um caminho, mesmo que não tenhamos certeza dos resultados, pois muitas situações não podem ser controladas ou não dependem somente da gente.



[mlbr.com.br/arvometa](http://mlbr.com.br/arvometa)



Responda no seu Livro do Aluno, página 68. Na sua opinião, como podemos aplicar o método da Árvore do Pensamento no jogo "Ratinhos"?

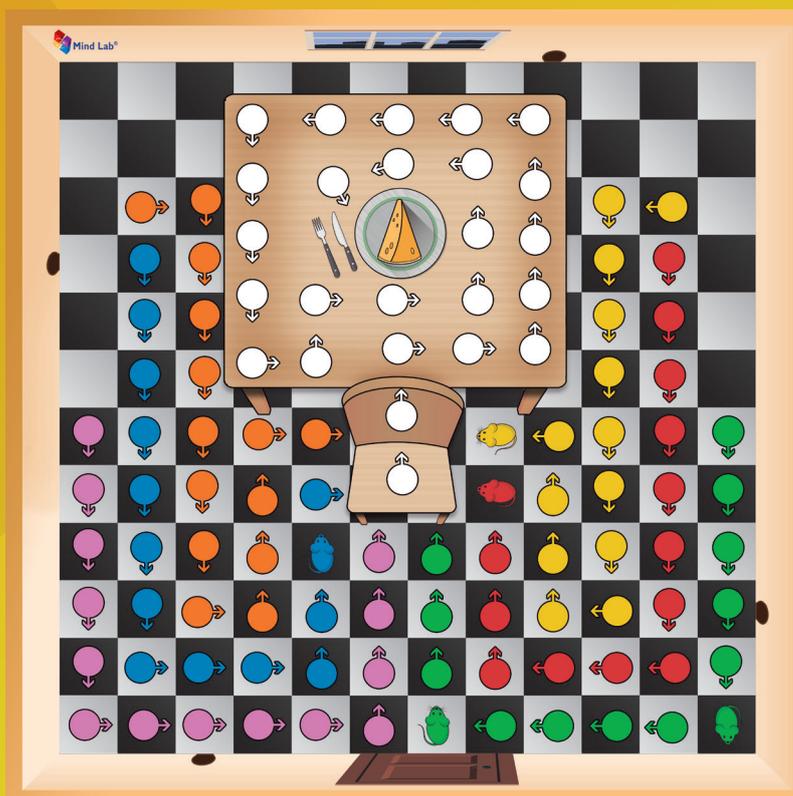
## Atividade do jogo Ratinhos - Parte 2

**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?

#### Estratégia "Avaliando de Risco"

Você percebeu que o tabuleiro do jogo "Ratinhos" é dividido em duas áreas de ação?



VÍDEO DA ESTRATÉGIA



[mbr.com.br/ratiestb](http://mbr.com.br/ratiestb)

**Área privada** – É um espaço sem confronto, onde os ratos de cores diferentes não entram em contato entre si e onde eles podem se movimentar sem medo de serem capturados (casas coloridas do tabuleiro).

**Área pública** – É um espaço no qual os ratos enfrentam seus oponentes e correm um risco constante de captura (casas brancas).

Entender a diferença entre os dois espaços é extremamente importante no que diz respeito aos riscos que estão à espera de nossos ratos.

Ao entrar no espaço público, estamos expostos a muitos riscos. Portanto, é importante planejar tal entrada com todo o cuidado possível. Se simplesmente avançamos sem pensar, os outros jogadores podem nos capturar com facilidade.

**Faça a atividade 3 e 4 no seu Livro do Aluno, páginas 60 a 63.**

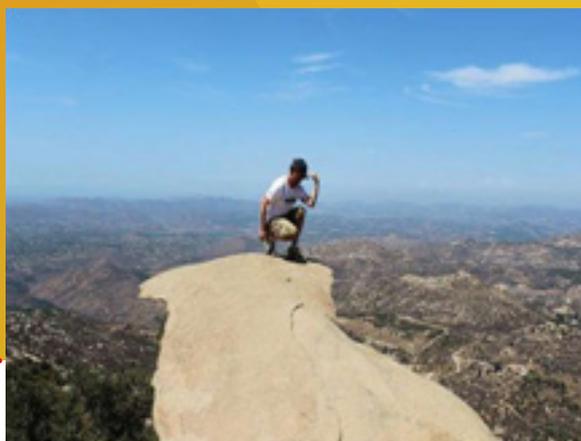
## 2. VAMOS JOGAR NOVAMENTE!

Antes de iniciar o jogo é importante lembrar que, embora no jogo vocês sejam oponentes, o respeito uns pelos outros deve permanecer. Desta forma, antes de começarem a jogar, desejem uns aos outros um "bom jogo!"

Não se esqueça de aplicar os métodos e estratégias que você estudou!  
Agora, vamos jogar?

## 3. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

Vamos praticar a estratégia "Avaliação de Risco" na vida real. Assim, podemos afirmar que para cada situação cotidiana há um possível risco. Observe a imagem abaixo e tente avaliar os riscos possíveis:



**Qual é o risco?**

**Como evitar esta situação?**



**Qual é o risco?**

**Como evitar esta situação?**



**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!