

Habilidades priorizadas: Reconhecer as regras como elementos organizadores e de proteção; lidar com a frustração.

Objetivos de ensino: Ressaltar o papel das limitações como ação de proteção; promover reflexões sobre regras sociais e trabalho em grupo.

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

Faça as Atividades 3, 4 e 5 nas páginas 69 a 73 do Livro do Aluno.

Vamos conversar sobre a palavra "limitação". Essa palavra é parecida com a palavra "limite", que provavelmente as crianças já ouviram falar.



As limitações são coisas que não temos permissão de fazer. Podemos juntos conversar sobre algumas restrições ou limitações que temos em casa. Também podemos pensar em limitações que temos nas ruas. Para essa atividade, vamos parar e pensar, por isso, utilizaremos um método que nos ajuda muito quando desejamos agir de forma organizada e planejada.

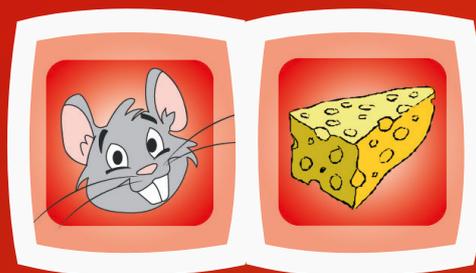
VÍDEO DO MÉTODO



mlbr.com.br/semametc

2. O JOGO

Vamos pegar duas peças, uma de animal e outra de alimento, exemplo: um rato e um queijo, um gato e um peixe ou um cachorro e um osso. Conversaremos sobre elas não poderem ficar lado a lado, nem se tocando pelo lado inteiro ou parcialmente, assim como mostra a imagem abaixo:





Agora, juntos como nos ensina o Método das Aves Migratórias, vamos resolver os desafios de 11 a 15. Lembrando que no desafio 15, temos duas casas com a imagem do touro, mas juntos tenho certeza que iremos conseguir.

VIDEO DO MÉTODO



mlbr.com.br/avesmetc

	<p>11</p>		<p>12</p>
	<p>13</p>		<p>14</p>
	<p>15</p>		<p>16</p>

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.

Casas especiais: Nas casas das formigas e do touro furioso, devemos respeitar todas as condições anteriores, mas:

- a. Nenhuma comida pode ser colocada em cima das formigas.
- b. Nenhum animal pode ser colocado em cima do touro.

VÍDEO DA REGRA



mlbr.com.br/osanreg

3. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

Hoje, começamos conversando sobre limitações. Vimos que no jogo, as limitações nos ajudam a tomar conta dos animais de estimação e de seus alimentos. Essas limitações que nos ajudam a aprender novas coisas e a progredir.

Vocês acham que as limitações são boas ou ruins? Por quê?

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. CONTEXTUALIZAÇÃO

Vamos fazer uma atividade prática para a criança refletir sobre que é permitido e o que não é permitido que ela faça. Para isso você vai precisar de:

- Uma folha de papel branco;
- Lápis de cor ou canetinhas vermelha e azul;
- 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 etc. Inserimos alguns exemplos no fim desta atividade, mas você pode complementá-las com as regras da sua casa.

1 Em uma folha de papel faça um quadro como o quadro abaixo:

PERMITIDO	NÃO PERMITIDO

2 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). Utilize situações hipotéticas além das imagens!

2. É HORA DE JOGAR!

Teremos mais um momento com o jogo "Os Animais de Lucas", onde realizaremos alguns desafios um pouco mais complexos, porém juntos conseguiremos resolver cada um deles.

Continuaremos fazendo boas perguntas, utilizando o Método do Detetive.

The image shows a grid of 12 cards for the game "Os Animais de Lucas". Each card has a number (17-20) and a set of images to be placed in a grid. The cards are arranged in two rows of six. Each card has a green border with a white dotted pattern on the left side. The cards are numbered 17, 18, 19, and 20. Each card has a set of images to be placed in a grid. The images include a mouse, a dog, a bone, a cheese, a fish, a cat, and a dog. The cards are arranged in two rows of six. Each card has a green border with a white dotted pattern on the left side. The cards are numbered 17, 18, 19, and 20. Each card has a set of images to be placed in a grid. The images include a mouse, a dog, a bone, a cheese, a fish, a cat, and a dog.

3. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

Faremos um desenho sobre o que trabalhamos no jogo “Os Animais de Lucas”: limites, restrições, trabalho em equipe e os métodos Semáforo, Detetive e Aves Migratórias. Depois, cada um poderá dizer sobre o que escolheu e o que desenhou. Podemos utilizar, papel, lápis preto e de cor, canetinha e giz de cera.

Aproveite esta atividade para reforçar as regras que vocês têm em casa, pedindo para que a criança faça um desenho contendo as atividades que são permitidas e que não são permitidas (coloque um símbolo de proibido nas que não são permitidas).



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!