

Habilidades priorizadas: Imaginação e criatividade; autoconhecimento.

Objetivos de ensino: Possibilitar a produção e autoria das crianças em relação ao tema proposto; utilizar a produção artística como recurso mediador para conversar sobre emoções.

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

Monstro das emoções

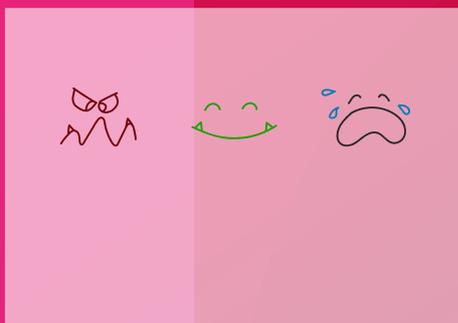
As emoções são reações do corpo às situações pelas quais passamos. Existem diferentes emoções e cada uma delas nos leva a agir de formas diferentes. Hoje iremos trabalhar com três emoções: felicidade, tristeza e raiva.

Para construir o monstro das emoções você irá precisar de alguns materiais, que são:

- Rolo de papel higiênico;
- Folha sulfite;
- Tesoura sem ponta;
- Régua;
- Cola;
- Lápis, lápis de cor e canetinhas.

1 Na folha sulfite, desenhe um retângulo para encapar o rolo de papel higiênico. Tire as medidas do rolo para que fique do tamanho correto (mais ou menos 15 cm por 10 cm). No retângulo, você vai desenhar três rostos com as emoções: raiva, felicidade e tristeza (alinhadas e no topo do retângulo desenhado).

2 Em seguida, faça outro retângulo do mesmo tamanho que o anterior e recorte um círculo do tamanho dos rostos desenhados (no meio e no topo do retângulo). O que sobrar, será o corpo do monstro, então use sua criatividade e o enfeite do jeito que quiser. É através do círculo vazio que as carinhas irão aparecendo ao girar o tubo de dentro.



- 3 O retângulo com os rostos deverá ser bem colado no rolo de papel higiênico, enquanto o outro retângulo deverá ser colado apenas na pontas, ficando flexível. Isso permitirá que, ao girar o rolo de papel higiênico dentro, as carinhas apareçam no círculo vazio.



- 4 Ao final, seu monstro das emoções irá ficar parecido com o do vídeo a seguir: <https://vimeo.com/164279454>

Fonte: www.criandocomapego.com/monstro-das-emocoes-feito-com-rolo-de-papel-higienico/

Exercícios – Reflita e responda

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

1. Qual o nome do seu monstro? Onde ele vive?
2. O que faz seu monstro ficar triste? E com raiva? E feliz?
3. O que faz você e os membros da sua família ficarem com raiva, felizes e tristes?
4. Quando você está triste, como você reage? O que você costuma fazer para superar?
5. Quando você está com raiva, como você reage? O que faz para controlar essa emoção?
6. Quando você está alegre, como você reage? O que gosta de fazer quando está assim?

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. QUE TAL ESTUDAR MÉTODOS DE PENSAMENTO?

As emoções são algo natural dos seres humanos e precisamos aprender a lidar com elas para que possamos controlá-las e enfrentarmos as mais diferentes situações da vida. Mas, de que forma podemos fazer isso? Vamos pensar em métodos que nos ajudem a lidar com as emoções não só nos jogos, mas na vida?



O Método do Semáforo nos ajuda a controlar nossa impulsividade para que nossas ações e reações não sejam exageradas, e assim, tenhamos mais controle da situação e possamos achar solução para os problemas que aparecem.

VÍDEO DO MÉTODO



mlbr.com.br/semametc

Por exemplo: um amigo seu quebra, acidentalmente, um dos seus brinquedos favoritos e você fica com muita raiva. Deixar essa raiva sem controle e querer bater no seu amigo irá ajudar a solucionar o problema?

O Método do Detetive nos ajuda a pensar no problema, avaliar a situação e nos questionar sobre o que e como podemos agir para solucionar o problema.

Por exemplo: na mesma situação acima, do amigo que quebra seu brinquedo acidentalmente. Bater no seu amigo não irá solucionar o problema, e o que você poderá fazer? Como você irá fazer isso? Talvez pedir a ajuda do seu amigo e tentar concertar o brinquedo possa solucionar o problema.

VÍDEO DO MÉTODO



mlbr.com.br/detemetc



Faça a Atividade 3 na página 67 do Livro do Aluno para refletir sobre o jogo *Mindsters*. Tente utilizar os métodos que acabamos de estudar.

2. É HORA DE JOGAR!

Agora vamos jogar o jogo “Mindsters” utilizando os Métodos do Semáforo e Detetive? Vamos refletir sobre o jogo e suas possibilidades antes de virar, pegar ou descartar uma carta – Método do Semáforo.

Que perguntas poderemos nos fazer para avaliar a situação do jogo, pensando as consequências das nossas ações e agir da melhor forma possível? – Método do Detetive.

VÍDEO DA REGRA



mlbr.com.br/mindreg

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

Participantes: Jogo para 2 a 4 jogadores.

Componentes do jogo: 36 cartas Mindsters.

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: Escolher alguma forma para decidir quem irá iniciar o jogo (ímpar ou par) 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.

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.

Fim do jogo: O jogo termina quando um dos jogadores consegue coletar 4 cartas do mesmo Mindster.

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

3. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

Agora que jogamos o jogo "Mindsters", você e sua família irão falar sobre os sentimentos que tiveram nas diferentes situações do jogo:

1. Que sentimento tiveram os jogadores que ganharam o jogo?
2. Que sentimento tiveram os jogadores que perderam o jogo?
3. Quem chegou muito perto de vencer o jogo, mas não conseguiu, o que sentiu?
4. Que outros sentimentos e emoções apareceram durante o jogo? Alguém foi muito ansioso ou não quis mais jogar?
5. Não saber lidar com algumas emoções e sentimentos atrapalhou você ou alguém a jogar?

Sugestão de atividade: Construir um cartaz com as emoções, representadas por cores, e as coisas que fazem você e sua família senti-las.

- Na tristeza, que pode ser suave como o mar cabe:
- A alegria, que brilha como o sol têm:
- Na raiva, que queima como o fogo encontramos:
- O medo, que é covarde e nele se esconde:
- Na calma, que é leve como uma folha ao vento, vemos:



TRISTEZA

MEDO

RAIVA

CALMA

ALEGRIA

Sugestão de leitura: *O Monstro das Cores*, de Anna Llenas.

Sugestão de leitura para os responsáveis: soumamae.com.br/como-explicar-as-emocoes-para-as-criancas/

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!