

Habilidades priorizadas: Reconhecer elementos de orientação espacial e temporal (ordem, sequência, distância, proximidade, causa e efeito); perceber a importância do apoio mútuo na realização de um objetivo.

Objetivos de ensino: Construir a noção de ajuda mútua e as noções de orientação espacial e temporal; apresentar o jogo *Damas Chinesas*.

Atividade do jogo *Damas Chinesas* - 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

Há muito tempo, na China, chegou uma mensagem ao imperador chinês de que o exército huno estava prestes a atacar seu reino. O Imperador sabia que ele tinha apenas duas semanas para treinar seu exército, então convocou os generais para uma reunião de emergência. Os generais disseram que a melhor maneira de preparar rapidamente o exército seria com um treinamento intensivo em arco e flecha, corrida, esgrima e muitas outras coisas. Mas todas essas ideias já haviam sido tentadas no passado, então o imperador mandou-os pensar em algo novo e criativo.

De repente, o imperador viu um jovem garoto, filho de um famoso general, sentado no canto da mesa. O jovem permaneceu quieto durante toda a reunião, mas seu olhar dizia que ele tinha pensado em algo especial que poderia salvar o reino chinês. O imperador perguntou: "Meu jovem, você tem alguma ideia nova e criativa"? O rapaz estava com vergonha e não queria responder, mas o imperador insistiu. O jovem levantou-se e disse: "Eu tenho uma ideia original, algo que ninguém nunca pensou antes". Todos os generais olharam para o rapaz, incrédulos. "Eu sugiro ensinar aos generais um jogo especial, um jogo de raciocínio, que irá ajudá-los a derrotar os hunos". Os generais caíram na gargalhada, alguns disseram que o rapaz ainda estava na pré-escola e não tinha em mente que a segurança da nação inteira estava em risco. Entretanto, o imperador ignorou esses comentários negativos e perguntou: "Que jogo você tem em mente?". E o jovem rapaz respondeu: "Um jogo de Damas especial".

Ele puxou o tabuleiro e as peças de sua bolsa e mostrou ao imperador. O imperador ficou fascinado com o jogo: "Este é um maravilhoso jogo para se trabalhar em grupo; se todos os soldados chineses aprenderem este jogo, nós com certeza derrotaremos os hunos".

Todo o exército chinês aprendeu e jogou esse jogo, que ficou conhecido como "Damas Chinesas", e num esforço concentrado conseguiram derrotar o exército huno. O imperador organizou uma celebração em nome da vitória e nomeou o jovem como Ministro Júnior de seu governo, o Ministro dos Jogos de Raciocínio.

Desde aquele dia, os jogos de raciocínio passaram a fazer parte do plano de treinamento do exército chinês.



Exercícios - Reflita e responda com sua família

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

1. Você sabe o que é ajuda mútua?
2. Quando trabalhamos em equipe, um precisa apoiar o outro. Você acha que o exército chinês trabalhou em equipe para conseguir derrotar o exército huno? Por quê?
3. E na escola, será que podemos trabalhar em equipe, um ajudando o outro? Como?

2. VAMOS CRIAR O JOGO DAMAS CHINESAS

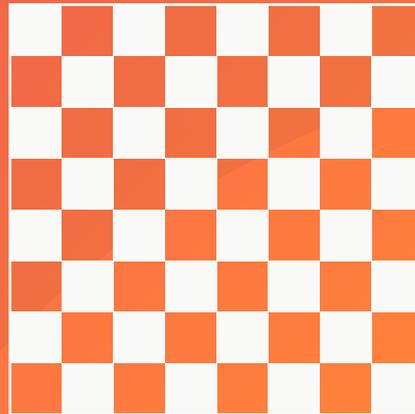
Para fazer, você vai precisar de:

- 1 folha grande de papel
- Um papel duro (pode ser papelão, cartolina ou até mesmo EVA preto e branco)
- Lápis de cor
- Régua e tesoura

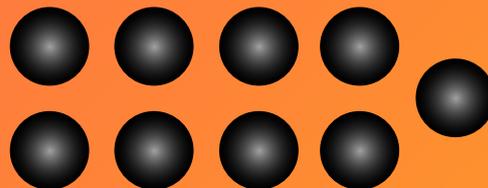
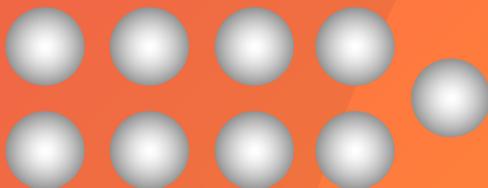
- 1 Em uma folha, recorte um quadrado 24 cm x 24 cm.



- 2 Faça uma malha quadriculada de 3 cm por 3 cm e pinte alternadamente como na figura.



- 3 No papel mais duro, faça 18 círculos do tamanho de uma moeda de vinte e cinco centavos (2,5 cm de diâmetro). Pinte 9 dos círculos da cor preta e os outros pode deixar sem pintar (cor branca). Depois recorte os 18 círculos, que vão ficar mais ou menos assim:

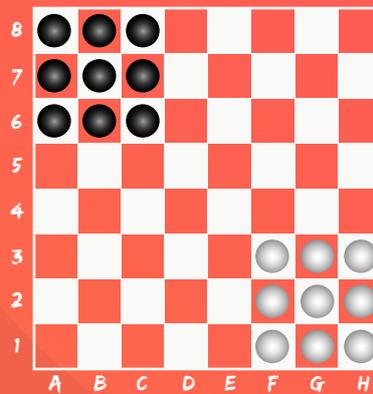


Agora que já está pronto, vamos aprender como se joga?

3. É HORA DE JOGAR!

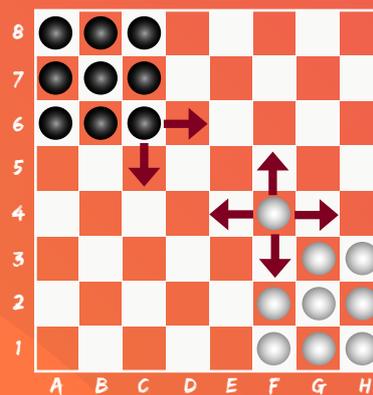
Objetivo do jogo: Mover todas as nove peças para o outro lado do tabuleiro, colocando-as na posição em que as peças do oponente começam o jogo.

Posição inicial:

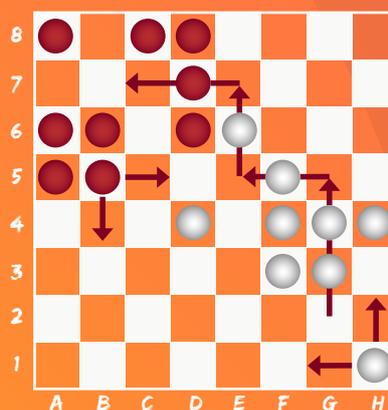


Como jogar:

1. Jogo para dois jogadores.
2. Cada peça pode se mover uma casa para frente, para trás ou para os lados, desde que a casa esteja livre. Não há movimentação na diagonal.



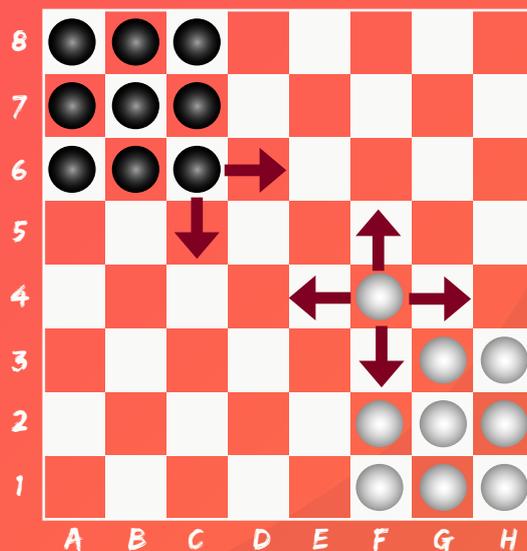
3. Uma peça pode pular sobre outra, tanto sua como do oponente, nas mesmas direções dos movimentos, desde que a casa subsequente esteja livre.
4. Não há captura neste jogo. Isso significa que uma peça que for saltada não deve ser retirada do jogo.
5. Uma peça pode fazer vários pulos em uma mesma jogada.



Agora é a sua vez! Chame alguém para jogar com você!

3. REFLETINDO SOBRE O JOGO

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



1. Familiarização com o tabuleiro:

- Qual é a forma do tabuleiro de Damas?
- Quantos quadrados escuros há no tabuleiro?
- Quantos quadrados brancos há no tabuleiro?

2. Responda:

- Como é o movimento das peças neste jogo?
- Neste jogo existe captura de peças?
- Quem ganha o jogo?
- Como você pode fazer para chegar mais rápido?

4. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

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

- Por que vocês acham que o jogo ajudou o exército chinês a derrotar o exército huno?
- No jogo, o que uma peça faz pelas outras? O que vocês imaginam que os soldados podem fazer pelos outros?
- Na escola, como podemos ajudar os colegas? Será que vocês podem ajudar também os adultos - professores, funcionários, direção... Como poderia ser esta ajuda?
- E na nossa casa, como podemos aplicar esse exemplo do exército chinês?

Glossário – Ajuda mútua: Duas ou mais pessoas (ou animais, ou plantas, ou peças do jogo) ajudando uns aos outros. Ajuda mútua colabora para aproximar as pessoas, economiza tempo e esforço e torna o objetivo final muito mais fácil de ser atingido. Em "Damas Chinesas" as peças ajudam umas as outras a realizar saltos múltiplos.

Atividade do jogo Damas Chinesas - Parte 2

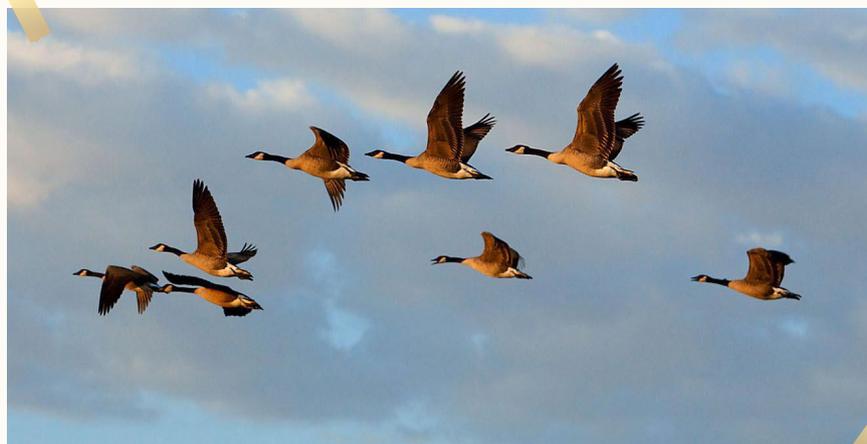
Carga horária sugerida: 2 horas (tempo para leitura dos textos, realização das atividades propostas e momentos de jogo em família).

1. CONTEXTUALIZAÇÃO

VOO DOS GANSOS

Você já teve oportunidade de ver gansos ou outra espécie de pássaros voando em bando em forma de "V"? Podemos nos perguntar por que escolheram voar dessa forma?

Porque quando um ganso bate as asas, cria um vácuo para quem vem atrás dele. Por isso, voando em formação em "V", o desempenho do bando é muito melhor do que se cada um voasse sozinho.



Sempre que um ganso deixa a formação, sente imediatamente como é difícil e cansativo tentar voar sozinho e, rapidamente, retorna à formação, aproveitando assim o vácuo criado pela ave imediatamente à sua frente.

Quando o ganso líder se cansa, vai para trás na formação e, imediatamente, outro ganso assume a liderança, assumindo a ponta da formação. Os gansos de trás grasnam para encorajar os da frente, e aumentar a velocidade.

Finalmente, quando um ganso adoece ou se fere, e deixa o grupo, dois gansos também saem da formação e o seguem para ajudá-lo e protegê-lo. Eles ficam com ele até que seja capaz de voar novamente, e só então começam uma nova formação ou partem em busca de seu grupo.

Glossário – Grasnar: Diz-se do som emitido por certos animais, como: pato, corvo, marreco, galha etc.

Exercícios - Reflita e responda com sua família

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

1. Conte a história dos gansos para alguém da sua família.
2. Na história dos gansos, você acha que eles estão usando a ajuda mútua? Por quê?
3. Você consegue pensar em algum outro animal que trabalhe em equipe, um ajudando o outro? Qual?

2. QUE TAL ESTUDAR MÉTODOS DE PENSAMENTO?

Aves Migratórias

Você sabia que nós também podemos trabalhar como aves migratórias? Pois é, podemos sim! E você sabe como? Quando estamos fazendo um trabalho em grupo e cada um faz a sua parte, todos se ajudando quando é necessário, sempre respeitando um ao outro, estamos trabalhando como aves migratórias. É isso aí! Quando a ave líder cansa, outra não assume seu papel? Então, quando estamos trabalhando em grupo, precisamos ser unidos, respeitar as ideias dos nossos colegas, ajudar e elogiar sempre que possível.

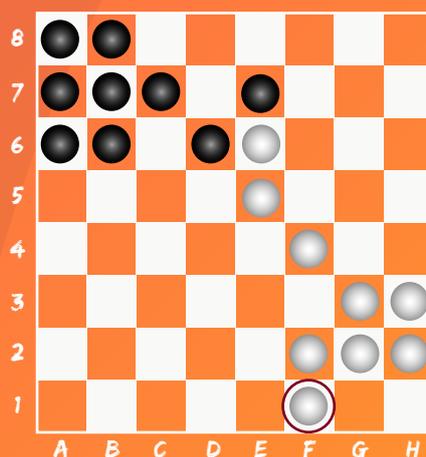


Esse método é dividido em quatro etapas:

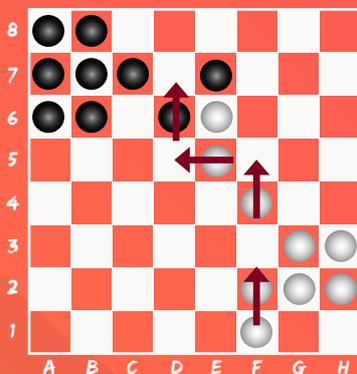
1. Definir um objetivo grupal (o que queremos fazer).
2. Construir uma estrutura grupal mais adequada para alcançar os objetivos (o que cada um pode fazer para atingir o objetivo).
3. Estar atento às necessidades de cada um (se tem alguém precisando de ajuda, de uma palavra amiga).
4. Buscar o equilíbrio entre os objetivos individuais e os objetivos do grupo (manter o grupo sempre

3. QUE TAL ESTUDAR ESTRATÉGIAS?

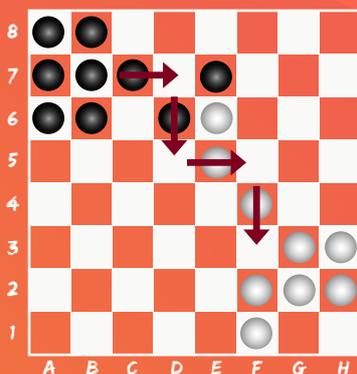
Estratégia – Modelo de Corrente: Observe o jogo a seguir, monte-o em seu tabuleiro e teste a estratégia.



- Quantos movimentos seriam necessários para a peça em F1 chegar a D7 sem realizar saltos?
- Tem algum caminho mais curto, que seja feito em apenas uma jogada, que faça a peça chegar mais rápido à casa D7?
- Observe que, com um salto múltiplo a partir de F1, é possível chegar em D7 em uma só jogada. Se todas as peças trabalharem juntas para fazer uma corrente, elas podem se ajudar a chegar do outro lado com muito mais rapidez. Veja o exemplo:



- Veja que também há uma peça escura que pode fazer saltos múltiplos.



Uma corrente é composta por anéis. Cada anel está conectado ao próximo. Numa corrente, como no jogo, as peças podem ser usadas de tal maneira que seus movimentos tornam-se interconectados. Não é uma boa ideia levar uma peça de cada vez para o outro lado, mas sim criar uma corrente pela qual as peças podem passar.

4. É HORA DE JOGAR!

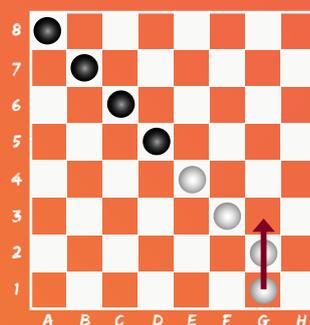
Convide alguém para jogar com você! Agora é o momento de colocar em prática a estratégia da corrente, o que você acha?



5. REFLETINDO SOBRE O JOGO

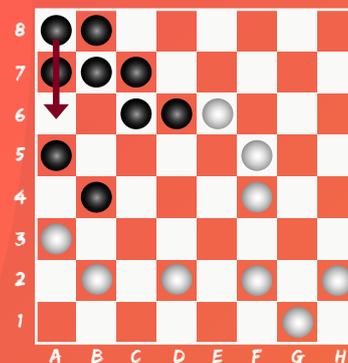
Junto com sua família, leia as perguntas, reflita sobre elas e responda em seu caderno:

1. O que é mais vantajoso: caminhar com uma peça por vez ou tentar avançar com várias ao mesmo tempo? Por quê?
2. Como as peças brancas podem fazer um grande salto-corrente? (descreva os movimentos)



3. Explique qual o maior salto-corrente que as peças pretas podem realizar.

Dica: pensem em saltos nos quais você também pode utilizar as peças do oponente.



6. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

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

1. Nesse jogo, podemos usar o Método do Semáforo (pensar, analisar antes de agir)?
2. Você aprendeu o Método das Aves Migratórias. Consegue pensar em como usar esse método na sua casa?
3. Na história dos gansos, você viu que quando um se distancia do bando para voar sozinho é mais difícil e cansativo. Nas situações do cotidiano é mais fácil trabalhar em equipe também? Consegue listar algumas situações?

Produção de brinquedo: Convide sua família para trabalharem como aves migratórias e produzirem um brinquedo que será usado para a diversão do grupo. Juntos, vocês podem confeccionar, por exemplo, pinos de boliche com garrafas pet e areia depositada em seu fundo para que, no fim, seja disputada uma partida de boliche entre vocês. Use a criatividade!



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!