

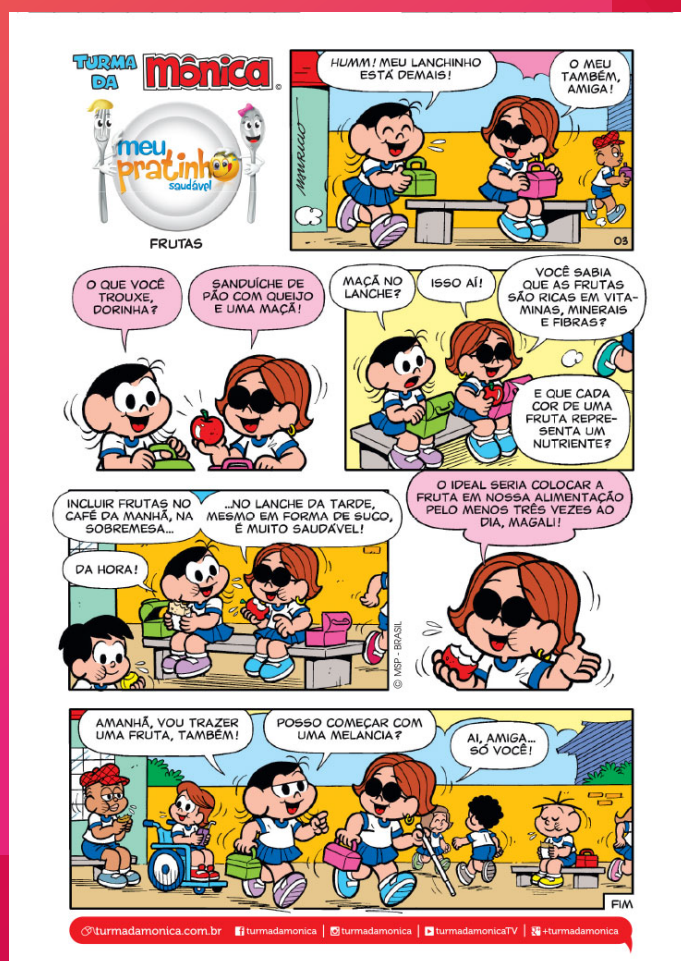
Habilidades priorizadas: Tomada de decisões; trabalho em equipe; diálogo e negociação de ideias na tomada de decisões.

Objetivos de ensino: Estimular a tomada de decisão; refletir sobre a importância de estudar novamente um conteúdo já conhecido.

Atividade Desafio Mind Lab – 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 – ALIMENTAÇÃO SAUDÁVEL



Fonte: <http://turmadamonica.uol.com.br/turma-da-monica-meu-pratinho-saudavel/>

Exercícios – Reflita e responda

Utilize a página 76 (Anotações) do Livro do Aluno para registrar as respostas.

1. Por que você acha que Magali se surpreendeu com o fato de Dorinha levar uma fruta para o lanche?
2. Segundo Dorinha, o que as cores das frutas representam?
3. Você e sua família costumam se alimentar de frutas? Em quais momentos?
4. Quais as frutas preferidas de cada membro da família?

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.

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

Componentes do jogo: 36 cartas *Mindsters*.

Participantes: Jogo para 2 a 4 jogadores.

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).

VÍDEO DA REGRA



mlbr.com.br/mindreg



Se um jogador receber inicialmente quatro cartas do mesmo *Mindsters*, 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. O jogo termina quando um dos jogadores consegue coletar 4 cartas do mesmo *Mindsters*.

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

Atividade Desafio Mind Lab – 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. REFLETINDO SOBRE O JOGO

Utilize a página 76 (Anotações) do Livro do Aluno para registrar as respostas.

- a. Quem conseguiu reunir quatro cartas da mesma família e vencer o jogo? Como pensou para conseguir atingir o objetivo? Foi difícil ou foi fácil?
- b. Alguém descartou uma carta que deu vitória a um outro jogador? Como foi? Não teve opção ou não percebeu? (não usou o Método do Semáforo)
- c. Assim como no jogo, quando por distração descartamos ou deixamos virada para cima uma carta que dá a vitória para um oponente, que atenção precisamos ter com os alimentos que consumimos?
- d. Os descuidos com a alimentação podem causar problemas? Quais? E o que você e sua família podem fazer para superar esses problemas?

2. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

Já sabemos que sentir medo é algo normal. Todo mundo tem medo de algo ou alguma coisa, embora não seja algo que gostemos. Mas, no que o medo pode nos ajudar em relação à alimentação saudável? O consumo de alimentos saudáveis proporciona saúde e bem-estar, enquanto a má alimentação está ligada, em parte, ao desenvolvimento de algumas doenças que podem prejudicar sua qualidade de vida. O que você e sua família podem fazer em relação a isso?

Leia a Hora da Conversa na página 71 do Livro do Aluno e, junto com sua família, reflita sobre a questão apontada ao final.

Utilize o Livro da Família, páginas 28 e 29, e realize as atividades propostas do Desafio Mind Lab para que possamos ter mais conhecimento e, assim, pensar em iniciativas que modifiquem a sua rotina alimentar e de sua família.



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!