Habilidades priorizadas: Comunicação atenta e empática; exercitar habilidade de planejamento e foco.

Objetivos de ensino: Introduzir o Método do Semáforo; dar continuidade à exploração do tema "Planejamento do Futuro".

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 – TESTE DAS CORES

Olhe abaixo e diga as CORES, não as palavras:

VERMELHO AZUL VERDE LARANJA AMARELO
AMARELO LARANJA AZUL AZUL VERDE
AMARELO VERMELHO AZUL VERDE

Temos neste momento um conflito no cerébro: o lado direito do seu cérebro tenta dizer a cor, mas o lado esquerdo insiste em ler a palavra.

O teste das cores consiste numa matriz com palavras e cores. As palavras correspondem ao nome das cores, por exemplo: azul, verde e amarelo. Cada uma das palavras possui uma cor correspondente, por exemplo, a palavra "azul" escrita em amarelo e a palavra "amarelo" escrita em verde.

O objetivo deste teste é dizer a cor de cada uma das palavras evitando ler a palavra propriamente dita. Ou seja, na palavra "amarelo" escrita em verde, o indivíduo deve dizer verde e não amarelo.
Este exercício é muito estimulante, pois o lado esquerdo do cérebro irá tentar ler o texto e, por sua vez, o lado direito tentará dizer a cor.

Esta é uma maneira de exercitarmos os dois lados de nosso cérebro! E para refletirmos um pouco em como eu tenho organizado a minha atenção e o meu foco em determinadas situações no jogo e na nossa vida.

Exercícios – Reflita e responda

1. O que você consegue tirar como aprendizagem neste teste?
2. Que método você usaria nesta atividade? Por quê?
3. Pense nas etapas desse método. E tente fazer a atividade de novo.
4. Realize a atividade "Trocando Ideias" que tem como título "Como empinar uma pipa?" no Livro do Aluno, páginas 64 a 66.

2. QUE TAL ESTUDAR ESTRATÉGIAS?

Estratégia – Preparação passo a passo: No jogo *Ratinhos*, o resultado do jogo começa a ser determinado no momento em que as peças são colocadas no tabuleiro. Por isso que devemos escolher cuidadosamente a disposição de nossos ratinhos.

Quais são as vantagens e desvantagens em cada uma das seguintes disposições:
a. Alternar os valores dos ratinhos (números maiores e menores intercalados).
b. Deixar os valores mais altos à frente.
c. Colocar os valores mais baixos à frente.

3. REFLETINDO UM POUCO

Qual a relação entre a estratégia "preparação passo a passo" e o tema "planejamento do futuro"? Escreva um texto em seu caderno com as suas reflexões.

Aproveite para fazer as atividades do Livro da Família nas páginas 22 a 31. Caso já tenha feito, identifique se a situação atual interfere de alguma forma nas suas respostas.

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. É HORA DE JOGAR!

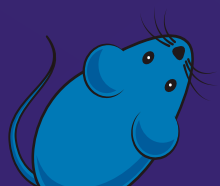
Vamos jogar *Ratinhos*, lembrando que temos algumas ferramentas que aprendemos e vamos colocar em prática.

Objetivo do jogo: Acumular o maior número de pontos. Os pontos são marcados quando o ratinho de um jogador chega ao queijo ou quando o ratinho de um oponente é capturado. O vencedor é o jogador com mais pontos no final do jogo. Este é um jogo para até 6 jogadores.

Componentes do jogo:
- 1 tabuleiro 12 cm x 12 cm;
- 42 ratos, sendo 7 de cada cor numerados de 1 a 7 (estes números estarão debaixo da peça para que ninguém visualize, somente seu próprio dono);
- 6 cartas retangulares que chamamos de carta tapete, que serão da mesma cor do ratinho que você representa;
- 1 dado comum numerado de 1 a 6;
- 1 dado numerado de 1 a 5.

Regras do jogo – preparação inicial:
1. Cada jogador escolhe um grupo de ratos de mesma cor e os coloca nas primeiras sete casas do tabuleiro que representam a sua cor.
2. Os jogadores podem olhar os valores dos seus ratos e organizar os ratos como desejarem, mas respeitando a regra de colocarem nas sete primeiras casas de sua cor representante. É permitido olhar os valores dos próprios ratos a qualquer momento da partida.
3. Cada jogador coloca à sua frente a carta da sua cor de ratos.

VÍDEO DA REGRA
mlbr.com.br/ratireg



Regras de movimentação:

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. Obs: cada número indicado em um dado será representado por um movimento de um ratinho, não sendo permitido somar os números dos dados e movimentar somente um ratinho.

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.

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. 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 (carta que representa a sua cor) que realizou a captura, com o valor exposto.

2. 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.

3. 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 do 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.

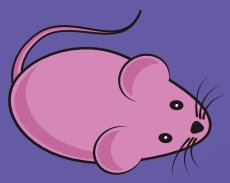
2. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

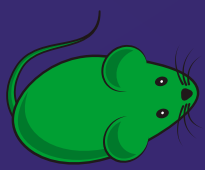
1. De acordo com as vivências realizadas, o que você considera como uma ameaça neste jogo? Por quê?

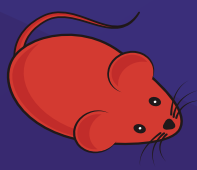
2. E o que você considera como uma ameaça em nosso dia a dia? Por quê?

3. Percebemos no jogo que devemos analisar muito bem o melhor momento de entrar com um ratinho na área pública do tabuleiro, pois os ratinhos correm o risco de serem capturados. Nesse momento, a recomendação é o isolamento social por conta do novo coranavírus. Como você relaciona o que estamos vivendo hoje com o jogo *Ratinhos*?

4. Pensando como aves migratórias (método) nós temos um objetivo em comum: diminuir a transmissão do vírus. Qual é o seu papel para atingirmos o nosso objetivo comum?







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!