

**Habilidades priorizadas:** Lidar com regras; desenvolver a atenção e percepção aos detalhes.

**Objetivos de ensino:** Ampliar o tempo de atenção.

## 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



#### O Método do Semáforo

*O semáforo é nosso amigo,  
Ele quer nos ajudar.  
É preciso obedecê-lo  
Pra nenhum carro nos atropelar.*

*Antes de atravessar,  
Temos sempre que ver o que ele nos diz.*

**Amarelo:  
ATENÇÃO!**

*Vá parando,  
O sinal vai fechar.*

**Vermelho:  
PARE!**

*Repare,  
É hora de outro atravessar.*

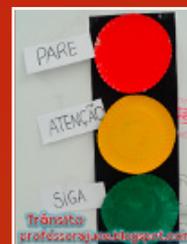
**Verde:  
SIGA EM FRENTE!**

*Escutando nosso amigo,  
Indo sempre contente!*

(Lauro Daniel)

### 2. VAMOS CONSTRUIR UM SEMÁFORO?

Construa um semáforo com a criança. Você poderá imprimir o semáforo que está na última página da atividade ou pode construir um utilizando materiais descartáveis, como caixa de leite, rolo de papel higiênico, pedaços de papéis coloridos, tinta ou canetinhas etc. Seguem abaixo algumas sugestões:



### 3. EXPLORANDO O SEMÁFORO

Pergunte à criança se ela sabe para que serve o semáforo? O semáforo serve para nos ajudar! Mas ele também serve para organizar nossos pensamentos e nos ajudar a escolher como devemos agir. Pergunte para as crianças quais regras elas conhecem (e que são usadas no dia a dia) além das existentes nos jogos. Por exemplo: não atravessar a rua quando o sinal está aberto. Se alguém não seguir esta regra, o que pode acontecer?

Explore o semáforo como organizador do trânsito e apresente o “Método do Semáforo”.



**Vermelho:**  
Tomada de  
consciência, análise  
do contexto, do  
entorno.

**Amarelo:**  
Introspecção,  
análise e  
planejamento  
da ação.

**Verde:**  
Ação, decisão  
e implementação  
da ação.

**Destaque a importância de parar antes de agir (vermelho), planejar a ação (amarelo), agir com as ações já planejadas (verde).**

#### 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. CONTEXTUALIZAÇÃO

Peça para a criança imaginar se é possível jogar um jogo sem saber qual é o objetivo e quais são as regras.

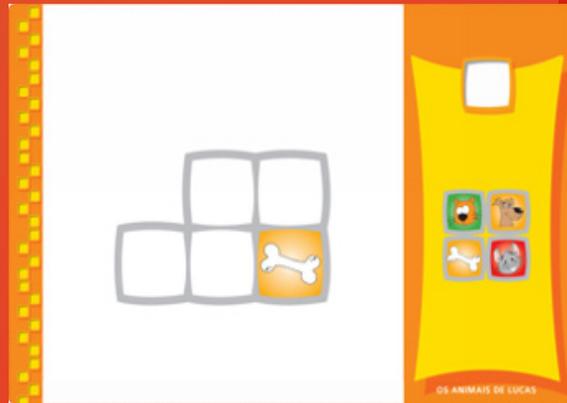
- Seria possível manter a ordem dos jogadores?
- Por que as regras são importantes?
- No jogo “Os Animais de Lucas”, seria possível cumprir o objetivo do jogo sem seguir as regras?

## 2. UTILIZANDO O MÉTODO DO SEMÁFORO NO JOGO OS ANIMAIS DE LUCAS

Chame a atenção da criança para o que devemos fazer na etapa VERMELHA do Método do Semáforo (Análise do Entorno).

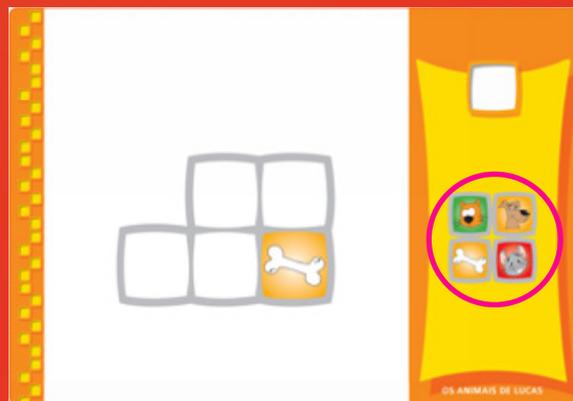
Vamos analisar a carta abaixo:

- Quantos quadrados vazios existem na carta?
- Quais peças devemos utilizar?



Depois da etapa vermelha, qual a próxima etapa? AMARELA!

O que sugere a etapa amarela? Que devemos nos planejar! Devemos então separar as peças que a carta-desafio está sugerindo! Um gato, um cachorro manso, um osso e um rato!



E a etapa VERDE, o que sugere? Ação!

Vamos então encaixar as peças selecionadas nos espaços vazios seguindo as regras do jogo!

## 3. É HORA DE JOGAR!

**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 [mlbr.com.br/osanreg](http://mlbr.com.br/osanreg) carta-desafio devem ser separadas.

VÍDEO DA REGRA



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:

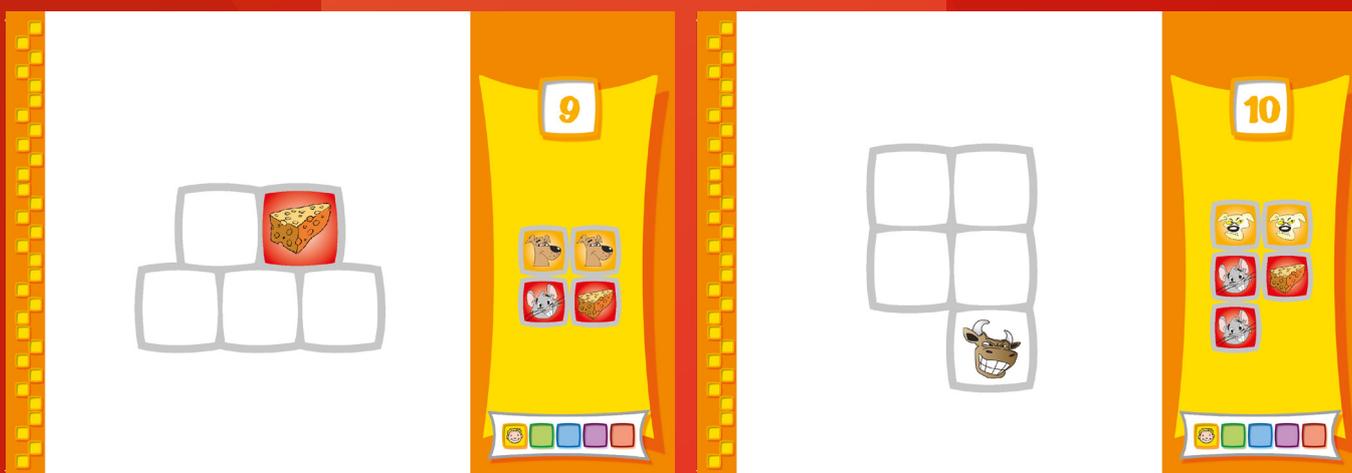
- a. Nenhuma comida pode ser colocada em cima das formigas.
- b. Nenhum animal pode ser colocado em cima do touro.



[mlbr.com.br/osandes](http://mlbr.com.br/osandes)







Permita que a criança avance nas cartas-desafios, sempre orientando-a a seguir o Método do Semáforo.

#### 4. REFLEXÃO EM FAMÍLIA

Agora, peça para ela imaginar como seria a casa de vocês sem regras.

1. Como seria a convivência de vocês?
2. Vocês conseguiriam manter a ordem das coisas?
3. Nesse momento que estamos vivendo (isolamento social), que é recomendado que fiquemos em casa, como seria se não tivéssemos regras, combinados?
4. Será que todos conseguiriam cumprir com suas tarefas?

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!

VAMOS COLORIR O MÉTODO DO SEMÁFORO?

