Habilidades priorizadas: Atitude exploratória; classificação de objetos/seres de acordo com diferentes características.

Objetivos de ensino: Explorar processos classificatórios;a presentar e explorar o jogo *Mindsters*.

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

Diga que antes de conhecer o jogo, você vai contar uma história e vão conversar sobre ela.

Hora da história: "Meus monstros e eu"

"Ao cair da noite, a primeira estrela brilha no céu escuro. Em um pequeno quarto, debaixo do lençol e do cobertor, eu fui dormir. O ursinho estava dormindo, a boneca estava dormindo, o coelhinho na prateleira já estava dormindo. Eu, usando meu pijama, coloquei minhas roupas na cadeira e deitei na cama. Tirei meus óculos, apaguei a luz e fechei os olhos. De repente, que susto! Que assustador! Havia um elefante no meio do quarto!"

Pare a história e pergunte se um elefante poderia aparecer de repente em um quarto durante a noite. Por que isso não pode acontecer? Elefantes vivem em casas com as pessoas?
Questione: o que será que estava acontecendo? O que será que a personagem da história estava de fato vendo? Continue a história:

"Eu levantei rapidamente, acendi a luz, coloquei meus óculos, me escondi embaixo das cobertas, espiei um pouco e, de repente, tudo o que eu conseguia fazer era rir e rir. O elefante não era um elefante! Eram as roupas que eu havia colocado na cadeira. Peguei todas as roupas e as coloquei em um grande cesto. Tirei meus óculos novamente, apaguei a luz, fechei os olhos e quase adormeci. De repente... Que susto! Havia um monstro de pé no meio do quarto! Eu pulei da cama e acendi a luz, coloquei meus óculos, me escondi embaixo das cobertas e estremeci um pouquinho. Espiei e comecei a rir porque não era um monstro, eram as roupas que eu havia colocado no grande cesto. Peguei toda a roupa e as joguei dentro do guarda-roupa. Mais uma vez tirei meus óculos, apaguei a luz, fechei os olhos e quase adormeci. Então de repente... O que está acontecendo? Eu não entendo, está claro e ensolarado, mas estou dormindo? Eu estava feliz e ri, acordando o coelho, a boneca e o ursinho: 'Acordem bonitinhos!' – eu chamei, bocejando, olhando ao redor e pensando... 'Onde é que eu coloquei toda a roupa?' "

Exercícios – Reflita e responda

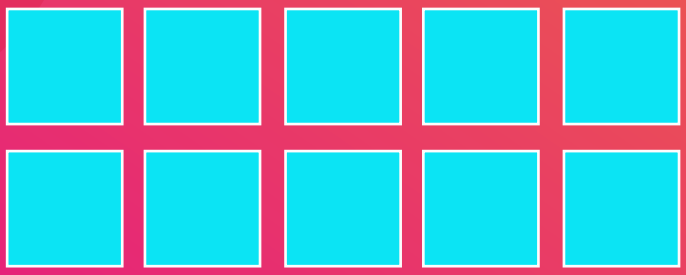
1. Pergunte o que assustou a criança na história.
2. Realmente havia um elefante e um monstro no quarto? O que estava no quarto que, no escuro, parecia um elefante e um monstro?

2. VAMOS CONSTRUIR O JOGO MINDSTERS

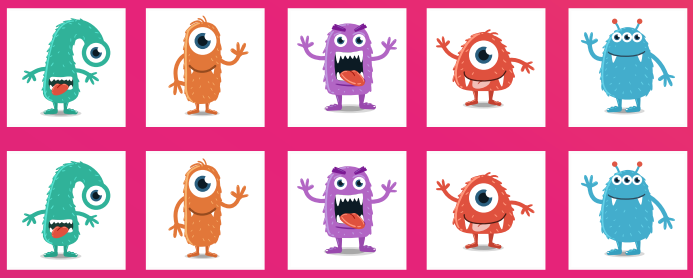
Explique para a criança que antes de conhecer o jogo *Mindsters*, primeiro vão exercitar a atenção e a concentração com o jogo da memória que vocês construirão juntas seguindo o passo a passo:

1 Com a ajuda de uma régua, faça 10 quadrados de 6 cm × 6 cm e, em seguida, recorte.

2 Após recortar, pinte apenas um lado de cada um dos quadrados, usar uma única cor. Por exemplo: a cor escolhida foi azul, todos os lados escolhidos deverão ser pintados de azul.



3 Agora é a hora de soltar a criatividade! Desenhe 5 pares de monstrinhos nos lados dos quadrados que não foram pintados. Veja o exemplo:



Agora vamos aprender as regras e jogar!

Jogo da Memória
Número de jogadores: 2 a 4.

Regras do jogo:
1. Misturar e distribuir as cartas sobre uma mesa, com os desenhos virados para baixo.
2. Fazer o par ou ímpar para ver que participante começa o jogo.
3. Cada jogador deve virar duas cartas buscando um par igual.
4. Se o jogador consegue encontrar duas cartas iguais de primeira, o mesmo tem direito a jogar outra vez ou tentar outro par.
5. No caso do jogador virar duas cartas que os seus desenhos não coincidam, a jogada passa para o seguinte participante.
6. As cartas que formarem par devem ser retiradas do jogo e contam como ponto para o participante.
7. Ganha o jogo o participante que reunir mais pares de cartas.

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. CONHECENDO OS MONSTROS NO JOGO

Explique que agora vocês irão conhecer as peças do jogo *Mindsters*. Pergunte: você imagina como são as peças desse jogo? Explore suas colocações. São monstrinhos, é claro! Mas muito amigáveis e divertidos. Faça uma exploração com os monstrinhos do jogo *Mindsters*.

Peça para a criança descrever o que há nessas cartas. Espere, deixe ela pensar, ouça suas colocações e complementem.

Explique que esses são monstros fofos que querem brincar conosco. Peça que olhem cada carta e tentem descrever o "mindster" (esse é o nome deles no jogo): sua aparência, cor, roupas etc. O que está pensando? Está feliz? O que o faz feliz? Parece um ser humano? Ele tem duas mãos, duas pernas, dois olhos e dentes? Continue nesse processo promovendo a exploração das características de cada um dos outros monstros.

Peça para a criança destacar, com auxílio de um adulto, as 36 peças do jogo *Mindsters*. Agora, espalhe todo o baralho na mesa ou no chão (cartas do jogo *Mindsters*). Pergunte para a criança se as cartas podem ser categorizadas de alguma maneira. Peça sugestões de como agrupar as cartas. Solicite que divida as cartas de acordo com as famílias.

Quantas famílias são? (6) Quantos mindsters há em cada família? (6) Peça para a criança dar nomes para cada monstrinho integrante de cada família, isso ajuda na identificação já que os monstros são parecidos.

3. QUE TAL ESTUDAR MÉTODOS DE PENSAMENTO?

Converse com a criança sobre como o Método do Semáforo pode ser usado no jogo para jogar bem. Diga que para não apresentar um comportamento impulsivo no jogo... **É preciso explorar a pausa: parar, pensar e agir! Pare, pense e organize seus pensamentos e siga em frente com mais responsabilidades e consciência em suas ações.**

mlbr.com.br/semametc

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

3. É HORA DE JOGAR!

Objetivo do jogo: Ser o primeiro jogador a conquistar 4 cartas do mesmo mindster.
Componentes do jogo: 36 cartas mindsters, sendo 6 tipos de mindsters e 6 cartas de cada tipo de mindster.
Início do jogo: Este é um jogo para dois a quatro jogadores. Comece misturando as cartas e distribuindo quatro delas para cada jogador. Cada jogador coloca as quatro cartas viradas para cima na sua frente (veja o esquema abaixo). **Atenção! Se um jogador receber inicialmente quatro cartas do mesmo mindsters, ele deve devolvê-las na pilha de cartas e pegar outras 4 cartas.**

Regras do jogo: Em cada rodada, o jogador da vez pode decidir entre:
a. Virar uma das cartas que estão com a face para baixo no centro da mesa e pegar para si próprio ou deixá-la virada para cima e não pegar nenhuma carta.
b. Pegar para si mesmo uma das cartas do centro da mesa que já estiver virada para cima. Quando um jogador opta por virar uma carta do centro da mesa, não é permitido pegar uma carta já aberta em rodadas anteriores.

VÍDEO DA REGRA

mlbr.com.br/mindreg

Um jogador deve sempre ter exatamente 4 cartas ao final de sua jogada. Escolha algum critério para a seleção de quem começará o jogo e siga em sentido anti-horário. O jogo termina quando um dos jogadores consegue coletar 4 cartas do mesmo mindster. O diagrama abaixo ilustra o final do jogo. Como o jogador A conseguiu reunir 4 cartas com o mesmo mindster, ele venceu o jogo.

4. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

1. Pergunte para a criança se assim como na história, ela tem medo de algo que criou com a sua imaginação.
2. Existem monstros de verdade? Ou é uma coisa da nossa imaginação?

Sugestão de leitura – *Chapeuzinho Amarelo: youtube.com/watch?v=Wvy560Pqz0c*

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!

JOGO - MINDSTERS

Recorte nas linhas tracejadas.