

**Habilidades priorizadas:** Reconhecer linhas e colunas; comparar e relacionar diferentes possibilidades de jogadas e resultados; considerar uma ou mais fontes de informação na tomada de decisão.

**Objetivos de ensino:** Explorar as habilidades de comparar; noções de linha e coluna; explorar o Método do Detetive.

### Atividade do jogo Sudoku Animal - 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 – A HISTÓRIA DO SUDOKU

Há muitos anos, no distante Japão, vivia uma família de humildes agricultores. Um casal de adultos e seus filhos – Sujai e Karigo - moravam em uma modesta casa com o velho e sábio avô. Todos os dias, em qualquer estação do ano, os pais saíam para trabalhar nos campos para sustentar a família enquanto as crianças ficavam em casa com seu amado avô.

Um dia, as crianças estavam entediadas. Elas não podiam brincar de pega-pega ou de esconde-esconde porque o chão estava enlameado da chuva da noite anterior. As doces crianças estavam tão entediadas que resolveram pedir ao seu avô que lhes ensinasse um jogo. Seu avô concordou com alegria e imediatamente pegou uma vara longa e desenhou estranhos quadrados na terra úmida. Ele desenhou animais diferentes em alguns dos quadrados e os netos se entreolharam, sem entender o estranho jogo que o avô queria ensiná-los.

Eles olharam ansiosamente para o que o avô estava fazendo e viram uma grande borboleta, um sapo, um cão e uma formiga. Quando o avô terminou, disse: "Aqui está um jogo para vocês. Não é apenas um jogo - vocês precisam pensar, analisar e fazer perguntas a fim de alcançar o objetivo".

*"Mas vovô", os netos murmuram, "como se joga esse jogo?"*

## Atividade dirigida

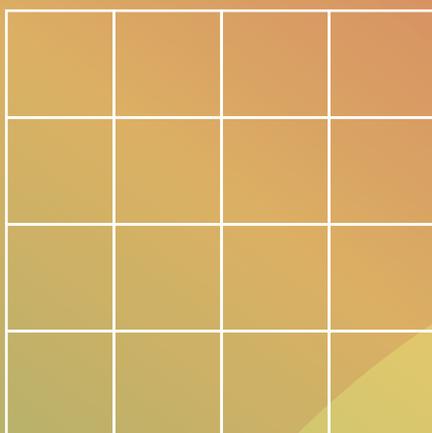
1. Você gostou da história do jogo *Sudoku*?
2. Nessa história, as crianças ficaram entediadas. Você já ficou entediado?
3. O que você e a sua família fazem nessa época de quarentena, por causa do Covid-19, para não ficarem entediados?
4. Desenhe, em seu caderno ou em uma folha, você e sua família realizando atividades interessantes e divertidas.

## 2. VAMOS CRIAR O JOGO SUDOKU ANIMAL

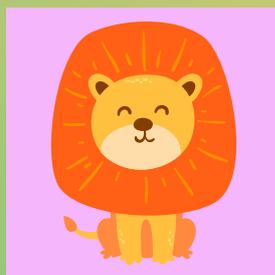
Sudoku é um quebra-cabeça milenar de origem japonesa. Esse jogo estimula o raciocínio lógico-matemático, além de estimular o pensamento estratégico.

**Materiais:** Caneta ou lápis, papelão ou sulfite, régua e tesoura.

- 1 Desenhe um quadrado de 16 cm com uma malha quadriculada de 4 cm como na figura:

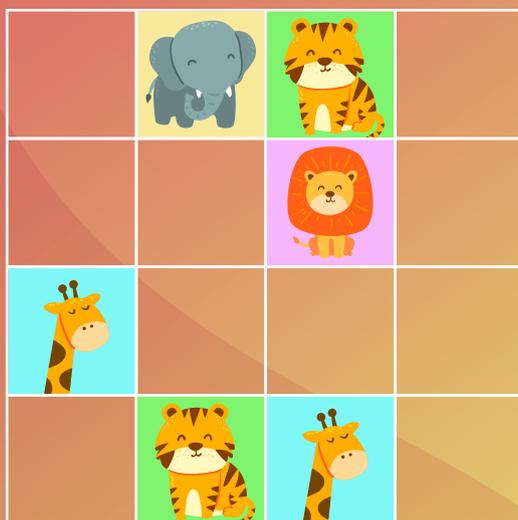


- 2 Desenhe em outra folha sulfite ou papelão 16 quadrados com 4 cm e os recorte com ajuda de sua família.
- 3 Escolha 4 animais de sua preferência. Cada animal deverá ser desenhado em 4 quadrados (um total de 4 quadrados com cada animal desenhado) conforme figura abaixo:



### 3. VAMOS EXPLORAR O TABULEIRO E AS PEÇAS DO JOGO

- Peça ao seu filho para descrever a forma do tabuleiro - direcione a atenção dele para o fato de que o tabuleiro é um grande quadrado e que há pequenos quadrados dentro dele (16 quadrados, organizados em 4 linhas e 4 colunas).
- Conte o número de pequenos quadrados no tabuleiro de jogo.
- Agora, coloque suas peças no tabuleiro, de acordo com o modelo a seguir.



- Peça a ele que diga quais animais aparecem no tabuleiro (nesse exemplo são: elefante, tigre, leão e girafa).
- Pergunte se existe um animal que aparece no tabuleiro mais de uma vez (nesse exemplo: o tigre e a girafa).
- Peça a ele para contar quantos quadrados no tabuleiro do jogo estão vazios (10 quadrados).
- Agora, apresente as demais peças do jogo. Peça a ele que observe quais animais aparecem nas peças e quantas peças existem para cada animal.
- Pergunte quantas linhas há no tabuleiro de jogo. Para tornar mais fácil, corra seus dedos por toda a extensão da primeira linha. Explique que uma "linha" é definida como sendo o espaço horizontal que atravessa o tabuleiro de jogo.
- Você pode demonstrar o termo de uma forma divertida: peça que ele imagine uma linha imaginária que se estende horizontalmente de uma de suas orelhas até a outra.
- Agora, peça que diga quantas colunas há no tabuleiro de jogo. Mais uma vez, deslize seu dedo para cima e para baixo na primeira coluna. Explique que uma "coluna" é definida como sendo o espaço vertical subindo e descendo o tabuleiro de jogo.
- Você pode demonstrar isso mais claramente se pedir a ele para imaginar uma coluna como uma reta imaginária que se estende verticalmente a partir da testa até o queixo.
- Agora, peça para responder qual é a coluna do tabuleiro com mais animais (terceira coluna).
- Pergunte quais linhas têm a menor quantidade de animais (segunda e terceira linhas).
- Espalhe as peças de animais no chão e peça para seu filho que conte quantas peças há com cada animal.
- Organize as peças em uma longa linha e depois ao longo de uma coluna.

### 4. REFLETINDO SOBRE O JOGO

1. Você gostou de construir o jogo *Sudoku Animal*?
2. Quais os animais que você escolheu para fazer as peças? Por quê?
3. Desenhe em seu caderno ou em uma folha os animais que você escolheu e com a ajuda de sua família escreva o nome deles.

## Atividade do jogo Sudoku Animal - 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 – A HISTÓRIA DO SUDOKU

Em 1979, o arquiteto e designer de puzzles norte-americano Howard Garns inventou o Sudoku como conhecemos hoje. Sua criação foi publicada na revista Dell Pencil Puzzles and World Games, da Dell Magazines (editora especializada em jogos de raciocínio), com o nome de Number Place. Nos EUA, também é chamado de Nanpure.

Sem repercussão imediata, o passatempo foi levado para o Japão em 1984 pela Nikoli (uma espécie de Coquetel oriental) e recebeu o nome de "suuji wa dokushin ni kagiru", que significa "o número que deve aparecer uma só vez". O presidente da companhia fez pequenas alterações e renomeou o jogo para Sudoku. Em japonês, "su" quer dizer "número" e "doku" corresponde a "único".

Um juiz neozelandês aposentado em Hong Kong, Wayne Gould, teve contato com a diversão em 1997 e dedicou seis anos para montar um programa de computador que gerasse novos jogos rapidamente. Com o software em mãos, ele ofereceu a novidade aos jornais britânicos e, em 12 de novembro de 2004, o The Times deu o pontapé inicial à mania.

Em abril de 2005, o jogo já havia conquistado muitos outros jornais. O The Guardian chegou a imprimir um Sudoku em cada página do jornal e o passatempo ganhou até um programa de rádio e outro de TV. Aqui no Brasil, o Sudoku era divulgado desde 1994 pela Coquetel, mas com o nome "de 1 a 9". Somente quando a brincadeira explodiu na Europa, a empresa rebatizou seus jogos e começou a ganhar público.

<http://japancultpopbr.blogspot.com/2011/10/historia-do-sudoku.html>

### 2. VAMOS CONHECER UM MÉTODO DE PENSAMENTO?

Para aprender o jogo *Sudoku Animal* vamos conhecer o Método do Detetive:

1. Qual é a função do detetive? Investigar!
2. Como ele investiga? Indo atrás de pistas!
3. Como ele vai atrás das pistas? Perguntando!
4. Perguntando? Sim, perguntando para as pessoas ou para ele mesmo igual estamos fazendo aqui.

Utilizar o Método do Detetive significa analisar bem a situação problema por meio de investigação e elaboração de perguntas!



### Atividade dirigida

1. Você conhecia a origem do jogo *Sudoku*?
2. O Método do Detetive vai nos ajudar a aprender o jogo *Sudoku Animal*. Você sabe o que faz um detetive?
3. Desenhe em seu caderno ou folha sulfite você como um bom detetive.

### 3. É HORA DE JOGAR!

**Objetivo do jogo:** Colocar todas as peças que ainda não estão no tabuleiro.

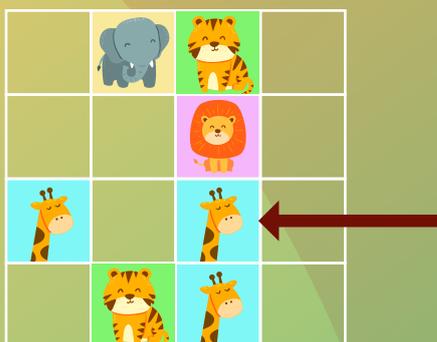
**Componentes do jogo:** 1 tabuleiro 4x4; desafios com o tabuleiro parcialmente preenchido com imagens e 16 peças, sendo 4 de cada animal.

#### Regras do jogo:

1. Uma mesma imagem não pode aparecer duas vezes na mesma linha.
  2. Uma mesma imagem não pode aparecer duas vezes na mesma coluna.
- Realize uma pequena atividade com seu filho para garantir que ele entendeu as regras. Utilize a situação-problema montada conforme a imagem abaixo:

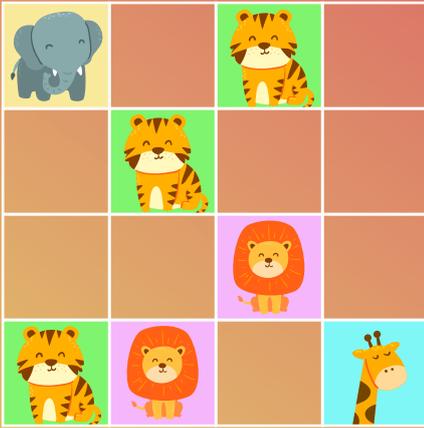


- Escolha uma das peças do jogo e coloque-a no tabuleiro de uma forma que não é permitida, por exemplo:

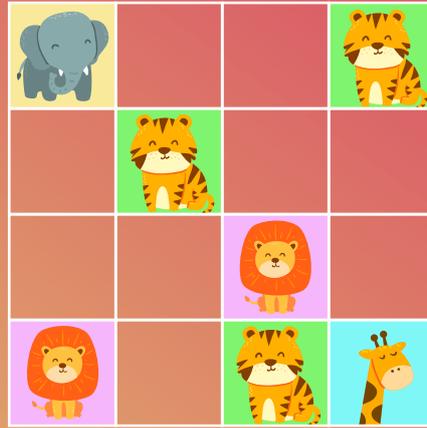


- Pergunte para seu filho se, de acordo com as regras do jogo, esta peça foi colocada corretamente.
- Pergunte: por que está incorreto? O que diz a regra? Onde é permitido colocar o cachorro (nesse exemplo)?
- Agora escolha mais uma peça e a coloque mais uma vez em um quadrado que não é permitido. Pergunte se a colocação da peça está correta. Por que não? Qual é a regra que está sendo quebrada?

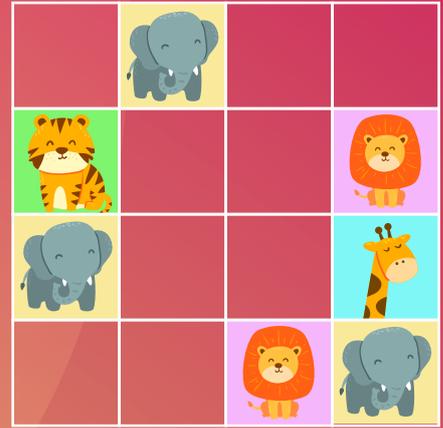
**Vamos resolver alguns desafios do jogo *Sudoku Animal* em que parte das peças já têm suas posições pré-estabelecidas.** Lembrando que os desenhos dos animais devem ser substituídos pelas imagens que a criança escolheu na construção do jogo.



DESAFIO 1



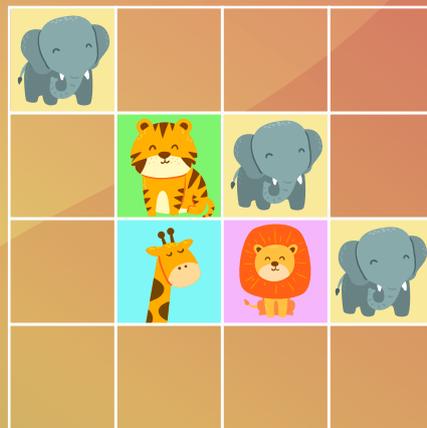
DESAFIO 2



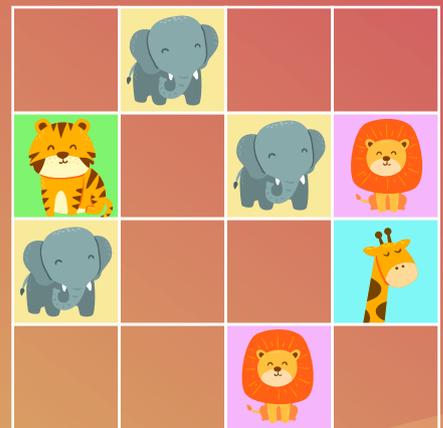
DESAFIO 3



DESAFIO 4



DESAFIO 5



DESAFIO 6

#### 4. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

1. Você gostou do jogo *Sudoku Animal*?
2. Precisamos pensar para jogar *Sudoku Animal*? Por quê?
3. Como o Método do Detetive pode nos ajudar a colocar os animais nos quadrados certos no tabuleiro do jogo?
4. Antes de colocar uma peça no tabuleiro, que pergunta é importante fazer?
5. Desenhe em seu caderno ou folha você e sua família jogando *Sudoku Animal*.

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!