

5 anos – Orientações para realização das atividades do Livro do Aluno

Jogo: Hora do Rush

Habilidades:

- Percepção dos detalhes e atributos característicos de objetos e espaços
- Tentar, errar e aprender com os erros; voltar ao início e tentar novamente
- Planejamento antes da ação

Método priorizado: Tentativa e Erro

Regras do jogo: mlbr.com.br/horareg

1. **Contextualização:** Faça a leitura da história na página 47 do Livro do Aluno. Conversem sobre as diferentes festas que já foram juntos. Quais as brincadeiras que gostaram de fazer nelas ou quais as comidas que mais gostam em uma festa.
2. **Vivência:** Recorte o tabuleiro e as peças do jogo nas páginas 71 a 75 para jogar. Leiam as regras do jogo na página 49 e assistam o vídeo com as regras do jogo no link acima. Incentive a criança a realizar os movimentos mesmo que não resultem na solução do desafio, pois o erro faz parte do processo de aprendizagem.
3. **Atividades:** Explore os elementos do tabuleiro respondendo as atividades da página 51. Em seguida, faça a exploração do tamanho das peças utilizando a proposta da página 53. Façam juntos as atividades das páginas 55 e 57 conforme as orientações.
4. **Reflexões em família:** Conversem sobre a vivência perguntando como a criança se sentiu nos momentos em que fez um movimento que não ajudou a resolver o desafio. Explique que os erros cometidos foram importantes para concluir os desafios e que não há problema em errar em diversas situações. Utilize as reflexões da página 44 para te ajudar a conduzir a conversa com a criança e assistam juntos o vídeo do Método da Tentativa e Erro mlbr.com.br/tentmetc