

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 nas páginas 34 e 35 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:** Utilize as páginas 41 e 42 para montar seu próprio tabuleiro do jogo e jogar. Leiam as regras do jogo na página 36 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 das páginas 37 a 40 mostre para a criança que os veículos possuem tamanhos diferentes e como podem ser movimentados.
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. Assistam juntos o vídeo do Método da Tentativa e Erro mlbr.com.br/tentmetc