

## 1. CONTEXTUALIZAÇÃO – UBUNTU

Um pesquisador visitou um povoado africano com a intenção de conhecer a sua cultura e averiguar quais eram os seus valores fundamentais. Assim, lhe surgiu a ideia de uma brincadeira para as crianças. Ele colocou uma cesta de frutas perto de uma árvore e disse o seguinte às crianças:

- *A primeira que chegar até a árvore ficará com a cesta de frutas.*

Quando o homem deu o sinal para que começasse a corrida em direção à cesta, aconteceu algo inusitado: as crianças deram as mãos umas às outras e começaram a correr juntas. Ao chegarem ao mesmo tempo, todos desfrutaram do prêmio. Elas se sentaram e repartiram as frutas. O pesquisador lhes perguntou por que tinham feito isso, quando somente uma poderia ter ficado com toda a cesta. Uma das crianças respondeu:

- *'Ubuntu'. Como uma de nós poderia ficar feliz se o resto estivesse triste?*

O homem ficou impressionado pela resposta sensata do pequeno.

Ubuntu é uma antiga palavra africana que na cultura Zulu e Xhosa significa *'Sou quem sou porque somos todos nós'*. É uma filosofia que consiste em acreditar que cooperando se consegue a harmonia, já que se consegue a felicidade de todos.



### Exercícios – Reflita e responda

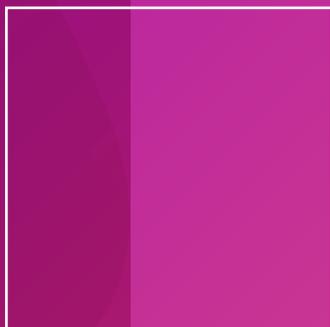
Junto com sua família, leia as perguntas, reflita sobre elas e responda em seu caderno:

1. Por que as crianças resolveram correr todas juntas?
2. O que você faria nesta situação? Seria uma atitude de Cooperação?
3. O que você costuma dividir com seus amigos?
4. Como você se sente quando seus amigos não dividem com você?

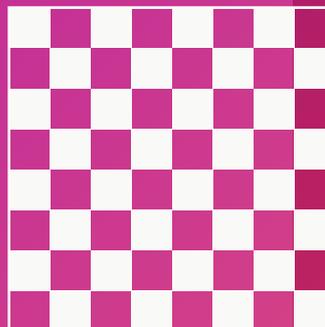
## 2. VAMOS CRIAR O JOGO CAT AND MICE

Você pode seguir o passo a passo a seguir ou imprimir os desenhos no final dessa atividade.

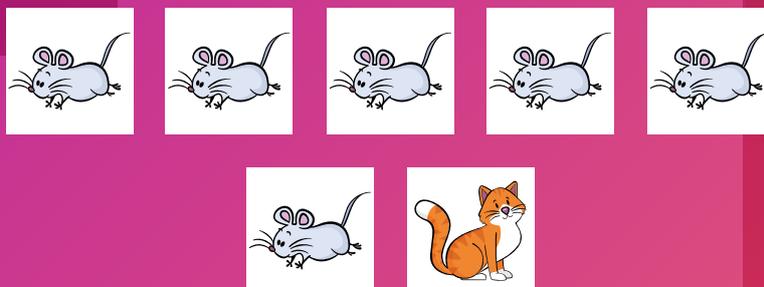
- 1 Em uma folha, recorte um quadrado 16 cm x 16 cm.



- 2 Desenhe quadrados de 2 cm e pinte alternadamente como na figura.



- 3 Utilizando as sobras de folha, recorte 7 quadrados de 2 cm e desenhe 6 ratos e 1 gato:



**Sugestão:** A construção de um tabuleiro gigante é uma ideia interessante. Utilizando fita crepe, fita adesiva colorida ou fita isolante, você e sua família podem construir a malha quadriculada no chão de sua casa. Os ratos e o gato podem ser desenhados em uma folha de sulfite cortada em formato quadrado ou, dependendo do número de pessoas, os personagens podem ser os membros da família.

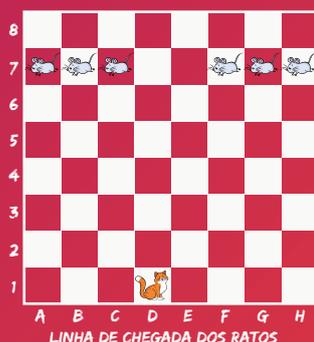
## 3. É HORA DE JOGAR

Junto com sua família, leia as regras do jogo para que possam jogar juntos.

**Objetivo do gato:** Capturar todos os ratos.

**Objetivo dos ratos:** Chegar ao outro lado do tabuleiro com um dos ratos. Se um rato chegar ao final do tabuleiro, vence o jogo, mesmo que na jogada seguinte fosse possível ao gato capturá-lo. Se o gato for capturado, o rato vence.

**Posição inicial:** Os seis ratos posicionados na segunda linha do tabuleiro agrupados de três em três e o gato em uma das casas centrais na última linha.



VÍDEO DA REGRA



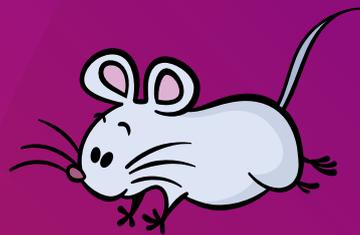
[mlbr.com.br/catareg](http://mlbr.com.br/catareg)

**Como jogar:** Jogo para 2 jogadores: um será o "Gato" e o outro os "Ratos";

**Regras de movimento e captura:**

**a. Os ratos**

1. Na sua vez, o jogador com os ratos pode mover apenas um de seus ratos.
2. O rato só pode mover-se para frente.
3. O rato avança uma casa por vez.
4. Apenas em seu primeiro movimento, cada rato pode escolher entre avançar uma ou duas casas.
5. O rato só pode capturar na diagonal.
6. O rato não pode mover-se para trás, nem capturar para trás.



**b. O gato**

1. O gato pode mover-se para frente, para trás e para os lados, e pode capturar os ratos nestas direções.
2. O gato não pode mover-se nem capturar na diagonal.
3. O gato pode mover-se quantas casas quiser, desde que o caminho esteja livre.
4. Quando o gato captura um rato, passa a ocupar a casa em que o rato estava.
5. O gato só pode capturar um rato por jogada.

**ANTES DE INICIAR O JOGO É IMPORTANTE LEMBRAR QUE, EMBORA NO JOGO VOCÊS SEJAM Oponentes, O RESPEITO UNS PELOS OUTROS DEVE PERMANECER. DESTA FORMA, ANTES DE COMEÇAREM A JOGAR DESEJEM UNS AOS OUTROS UM BOM JOGO! AGORA, VAMOS JOGAR?**



## Atividade do jogo Cat and Mice - Parte 2

### 1. QUE TAL ESTUDAR MÉTODOS DE PENSAMENTO?



#### APRENDENDO SOBRE O MÉTODO DO SEMÁFORO

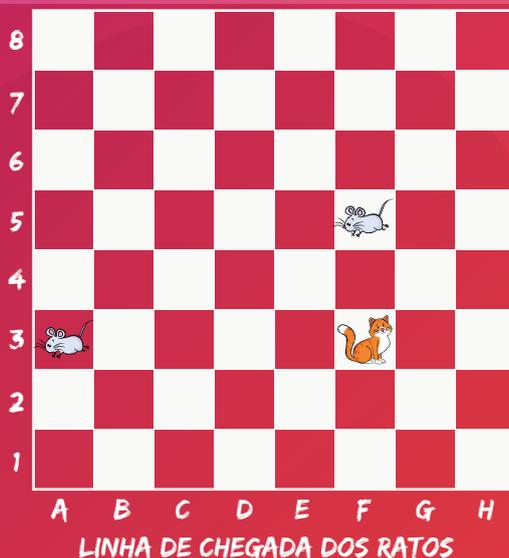
Você sabe para que serve um Semáforo? Ele ajuda na organização do trânsito, ordenando o parar, prosseguir e o prestar atenção nas ruas e avenidas. Junto de sua família, reflita sobre a atuação de um Semáforo interno, que nos ajude a organizar nossas ações de forma não impulsiva.

Em seu caderno, desenhe um Semáforo, colorindo-o com as suas três respectivas cores: vermelho, amarelo e verde. Em seguida, pense em que momento poderia usar o nosso Semáforo interno, pensando antes de agir. Registre no caderno suas reflexões.

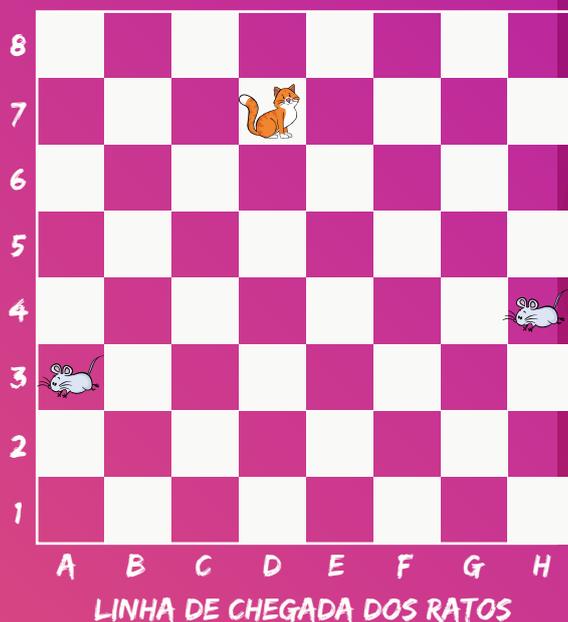
### 2. REFLETINDO SOBRE O JOGO

Junto com sua família, leia as perguntas, reflita sobre elas e responda em seu caderno:

1. De que lado você prefere jogar? Do gato ou do rato?
2. Agora é a vez do gato. Qual rato o gato deve capturar? Por quê? (esta questão pode ser respondida no Livro do Aluno na página 19).



3. Quem tem mais vantagens no jogo, os ratos ou o gato? Por quê?
4. Você conseguiu elaborar alguma estratégia para o GATO vencer? Descreva uma possível estratégia.
5. Você conseguiu elaborar alguma estratégia para o RATO vencer? Descreva uma possível estratégia.
6. Agora é a vez dos ratos. Com qual rato é melhor avançar? Circule-o e desenhe uma flecha indicando o seu movimento? (esta questão pode ser respondida no Livro do Aluno na página 19).



7. O jogo está no começo e é a vez do gato. Qual rato ele deveria capturar? ? (esta questão pode ser respondida no Livro do Aluno na página 21).



8. Assim como na história contada no início da atividade, a atitude das crianças em trabalhar juntas poderia ajudar os ratos? Dê que forma?

# JOGO - CAT AND MICE

Recorte nas linhas tracejadas e dobre nas linhas contínuas.

