

1. CONTEXTUALIZAÇÃO – UM PROBLEMA DIFÍCIL

“Era um problema dos grandes. A turminha reuniu-se para discuti-lo e Xexéu voltou para casa preocupado. Por mais que pensasse, não atinava com uma solução. Afinal, o que poderia ele fazer para resolver aquilo? Era apenas um menino! Xexéu decidiu falar com o pai e explicar direitinho o que estava acontecendo. O pai ouviu calado, muito sério, compreendendo a gravidade da questão. Depois que o garoto saiu da sala, o pai pensou um longo tempo. Era mesmo preciso enfrentar o problema. Não estava em suas mãos, porém, resolver um caso tão difícil.

Procurou o guarda do quarteirão, um sujeito muito amigo que já era conhecido de todos e costumava sempre dar uma paradinha para aceitar um cafezinho oferecido por algum dos moradores. O guarda ouviu com a maior das atenções. Correu depois para a delegacia e expôs ao delegado tudo o que estava acontecendo. O delegado balançou a cabeça, concordando. Sim, alguma coisa precisava ser feita, e logo! Na mesma hora, o delegado passou a mão no telefone e ligou para um vereador, que costumava sensibilizar-se com os problemas da comunidade.

Do outro lado da linha, o vereador ouviu sem interromper um só instante. Foi para a prefeitura e pediu uma audiência ao prefeito. Contou tudo, tintim por tintim. O prefeito ouviu todos os tintins e foi procurar um deputado estadual do mesmo partido para contar o que havia. O deputado estadual não era desses políticos que só se lembram dos problemas da comunidade na hora de pedir votos. Ligou para um deputado federal, pedindo uma providência urgente. O deputado federal ligou para o governador do estado, que interrompeu uma conferência para ouvi-lo.

O problema era mesmo grave, e o governador voou até Brasília para pedir uma audiência ao ministro. O ministro ouviu tudinho e, como já tinha reunião marcada com o presidente, aproveitou e relatou-lhe o problema. O presidente compreendeu a gravidade da situação e convocou uma reunião ministerial. O assunto foi debatido e, depois de ouvir todos os argumentos, o presidente baixou um decreto para resolver a questão de uma vez por todas.

Aliviado, o ministro procurou o governador e contou-lhe a solução. O governador então ligou para o deputado federal, que ficou muito satisfeito. Falou com o deputado estadual, que, na mesma hora, contou tudo para o prefeito. O prefeito mandou chamar o vereador e mostrou-lhe que a solução já tinha sido encontrada.

O vereador foi até a delegacia e disse a providência ao delegado. O delegado, contente com aquilo, chamou o guarda e expôs a solução do problema. O guarda, na mesma hora, voltou para a casa do pai do Xexéu e, depois de aceitar um café, relatou-lhe satisfeito que o problema estava resolvido.

O pai do Xexéu ficou alegíssimo e chamou o filho. Depois de ouvir tudo, o menino arregalou os olhos:

- Aquele problema? Ora, papai, a gente já resolveu há muito tempo!”

Pedro Bandeira, autor deste conto, é escritor.



Exercícios - Reflita e responda

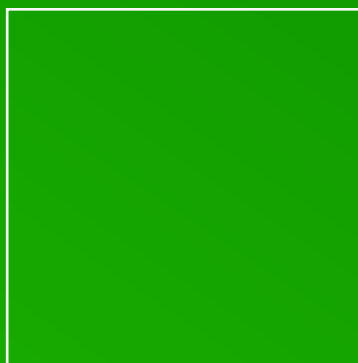
Junto com sua família, leia as perguntas, reflita sobre elas e responda em seu caderno:

1. Qual será o grande problema que a turminha estava passando?
2. Você já se deparou com um problema? E como você reagiu?
3. Xexéu recorreu ao pai para tentar resolver o tal problema. Quando você se depara com um problema, a quem você recorre?

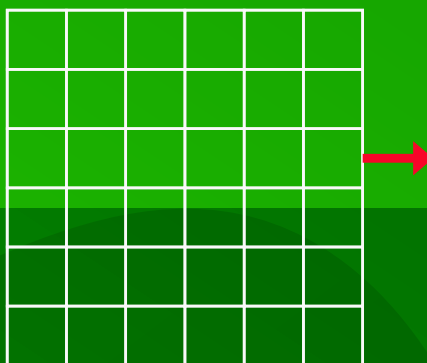
2. VAMOS CRIAR O JOGO HORA DO RUSH

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

- 1 Em uma folha sulfite desenha um quadrado 18 cm por 18 cm:



- 2 Em uma folha sulfite desenha um quadrado 18 cm por 18 cm:



- 3 Desenhe em outra folha sulfite: 12 carrinhos de 6 cm por 3 cm, 2 ônibus de 9 cm por 3 cm e 2 caminhões de 9 cm por 3 cm:



3. É HORA DE JOGAR!

Objetivo do jogo: Tirar o carro vermelho do estacionamento.

Regras do jogo:

1. Começar com a carta-desafio número 1 e trabalhar progressivamente, na sequência. Ajustar os veículos no tabuleiro de acordo com o diagrama contido na carta.
2. Cada carro pode mover-se para frente e para trás, na posição em que se encontra (horizontal ou vertical).

Jogando Hora do Rush: Este é um jogo colaborativo, cada dupla deve solucionar de maneira cooperativa os desafios do jogo na sequência. Primeiro a carta 1, depois a 2 e assim por diante.

VÍDEO DA REGRA



mlbr.com.br/horareg

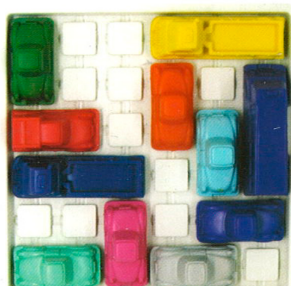
Hora do Rush



1

Iniciante

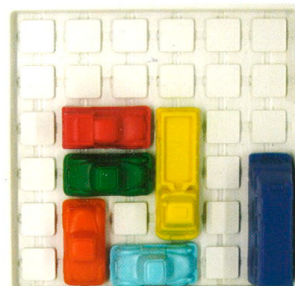
Hora do Rush



2

Iniciante

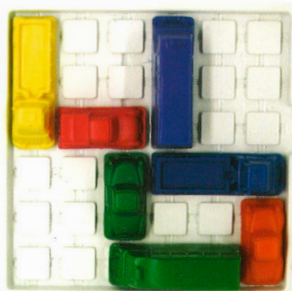
Hora do Rush



3

Iniciante

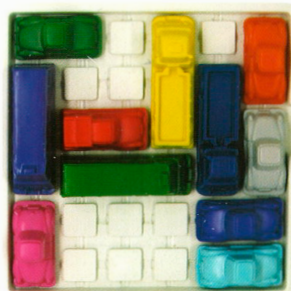
Hora do Rush



4

Iniciante

Hora do Rush



5

Iniciante

Hora do Rush



6

Iniciante

Sugestões para conversarem enquanto jogam:

1. Em que direções os carros podem se movimentar?
2. Quais são os movimentos possíveis nesse momento?
3. Travou tudo?! Que tal voltar a posição original e tentar novamente.

Atividade do jogo Hora do Rush - Parte 2

1. PENSE COMO UM DETETIVE

Resolva o enigma abaixo:

Cinco irmãs estão em um quarto: Ana está lendo, Teca está no celular, Kátia está jogando xadrez e Maria está fazendo a lição de casa. O que a quinta irmã está fazendo?

Agora vamos colocar mais pessoas para agir como detetives:

Leia para as pessoas da sua casa esse enigma, e eles terão que descobrir a resposta. Porém eles só podem fazer perguntas pra você. Só você sabe a resolução do enigma.

Jack foi trancado sem querer em uma sala com o chão de terra e uma janela localizada a tal altura que ele não poderia alcançar. Na sala não existe nada além de uma pá. Está fazendo muito calor, mas ele não tem nem água nem comida. Sendo assim, Jack tem apenas 2 dias para fugir, antes de começar a ficar fraco pela falta de alimento.

Como Jack poderia escapar, sendo que cavar um túnel não é uma opção, visto que isso levaria mais de 2 dias?



2. MÉTODO DO DETETIVE:

É um método que contribui na investigação de uma situação-problema, por meio de perguntas, para produzir e descobrir pistas, dados e informações que possibilite, criar soluções.

Como podemos jogar melhor utilizando esse método? Se você tiver com o seu Livro do Aluno em mãos, vamos realizar as atividades 2 e 3 nas páginas 37 e 38.

VÍDEO DO MÉTODO

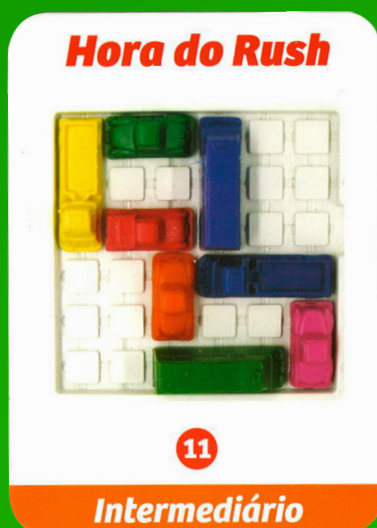
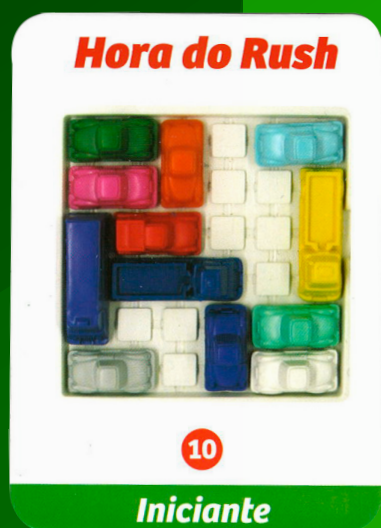
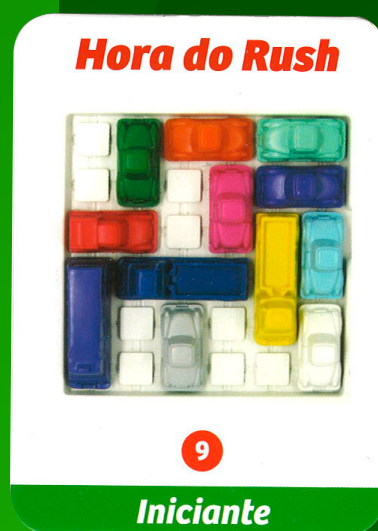
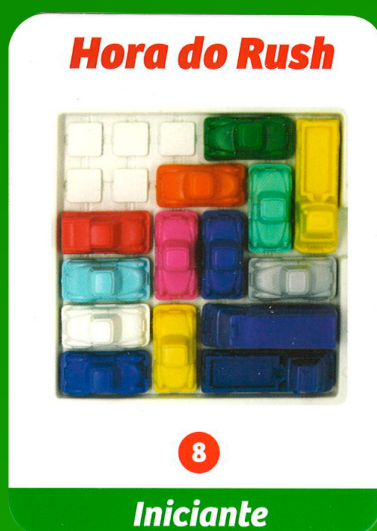
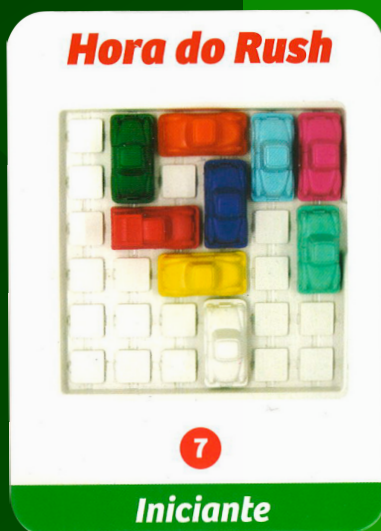


mlbr.com.br/detemetc



3. É HORA DE JOGAR!

Vamos colocar suas habilidades de resolução de problemas a prova mais uma vez, junto com o Método do Detetive para resolver os outros desafios do jogo Hora do Rush.



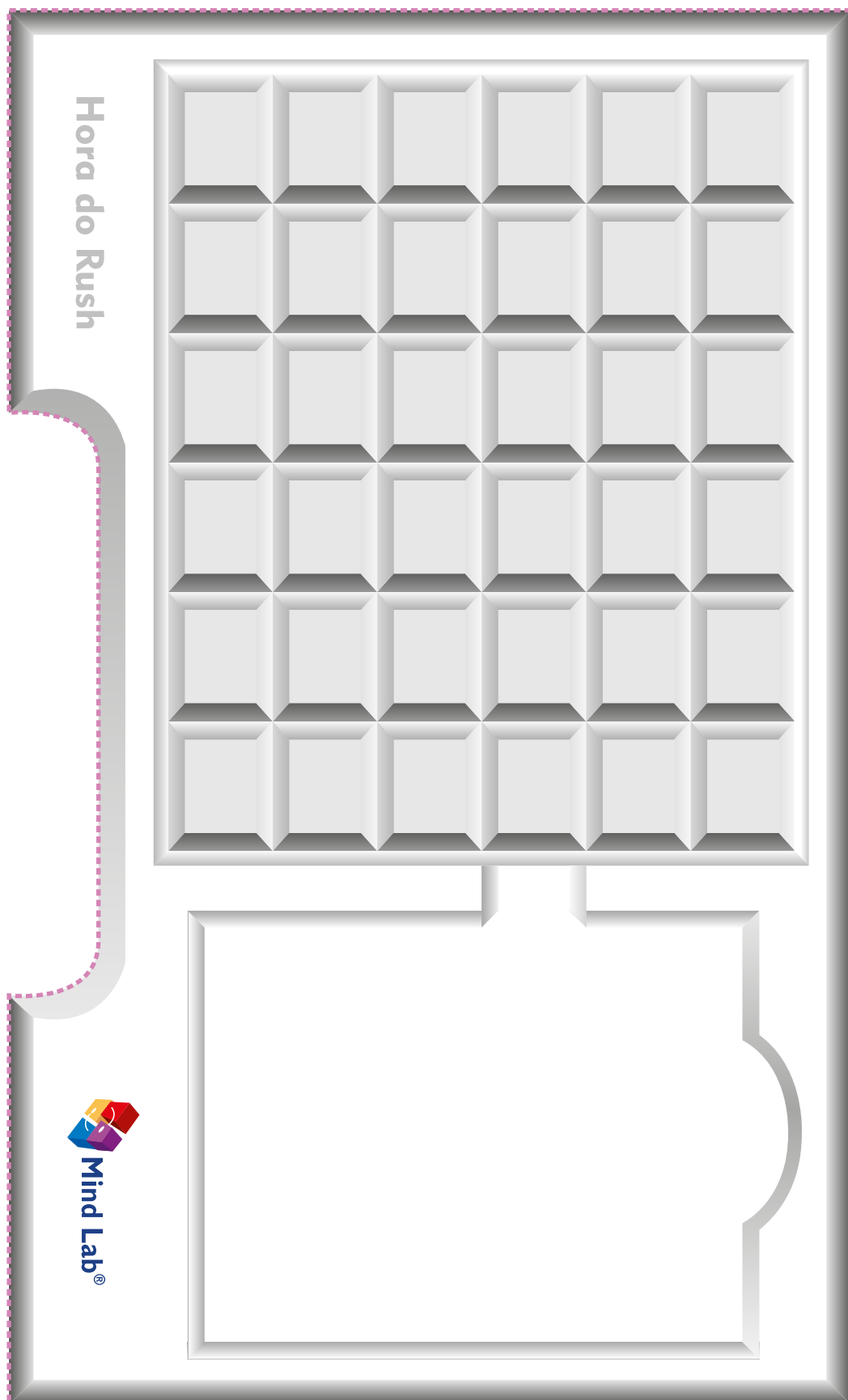
4. REFLETINDO UM POUCO

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

1. De que forma o método do Detetive nos ajuda a jogar melhor o jogo Hora do rush?
2. Como o jogo Hora do Rush poderia nos ajudar no nosso cotidiano? Vamos pensar em situações em que ele poderia ser utilizado?
3. Quais tipos de problemas as crianças precisam resolver em suas vidas? E seus pais? Sua escola? O seu país?
4. Seus pais ou familiares tem alguma estratégia para resolver problemas? Vamos conversar sobre isso?

JOGO - HORA DO RUSH

Recorte nas linhas tracejadas.



Recorte nas linhas tracejadas.

Recorte nas linhas tracejadas.

