

1. CONTEXTUALIZAÇÃO – REI DO PÂNTANO

Há muitos e muitos anos e muito longe daqui, havia um pequeno pântano habitado por sapos. Os sapos viviam no Pântano. Lá eles nadavam ou então ficavam sentados nas folhas verdes que flutuavam, e passavam o dia pegando moscas e pulando de uma folha a outra. Os sapos tinham um líder, que era conhecido como Sapo Rei. Ele era um bom rei: tomava conta do reino e pensava no bem-estar de todos os sapos; todos gostavam dele. Mas um dia, o Sapo Rei acordou se sentindo muito, muito triste. Ele não queria comer nem beber, não queria saltar nem dar um pulinho sequer. Ele simplesmente ficou lá, sentado...

Então os sapos pensaram e pensaram. Enquanto isso, quando ninguém estava olhando, o Rei mergulhou nas águas do pântano e nadou para longe, para ficar sozinho por um tempo.

De repente, adivinhe quem apareceu? Uma mosca que não gostava nem um pouco dos coaxados altos e alegres dos sapos, isso a incomodava demais. Então, para deixá-los tristes, a Mosca espalhou, nas folhas, uma cola especial que os sapos não conseguiam soltar sozinhos. Quando os sapos se sentaram: ah, não! Eles ficaram colados nas folhas e não podiam se mover!

A Mosca riu e disse bem alto: *“Agora vocês estão presos! Chega de pular de uma folha a outra! Vocês ficarão aí e ninguém virá salvá-los!”*
E quando terminou de falar, voou para longe.

É muito triste para um sapo ficar preso em uma folha! Ao ver tamanha tristeza, o Sapo Rei, que observava de longe, resolveu ajudar, pois percebeu como seus amigos são importantes. O Sapo Rei começou a pular sobre cada um dos sapos para desgrudá-los. Cada um dos sapos deu um grande pulo de alegria e todos caíram na água! Depois de salvar os sapos, o Sapo Rei voltou a ser feliz. E agora ele estava mais feliz que antes, porque tinham inventado um novo jogo para brincar: *“Liberte os Sapos!”* Ele ensinou este jogo a todos e desde aquele dia os sapos têm pulado uns sobre os outros, de folha em folha, muito felizes por estarem livres. E nós também podemos brincar de libertar os sapos!

Exercícios - Reflita e responda com sua família

1. O que é um pântano? Deixem as crianças pensarem em respostas.
2. Quem mora no pântano?
3. Pesquise com as crianças imagens de pântanos e converse com elas sobre os elementos das figuras. Converse sobre o Pantanal, importante região brasileira. Para ampliar seus conhecimentos sobre o tema, você pode pedir que as crianças registrem suas impressões através de desenhos.

2. QUE TAL ESTUDAR MÉTODOS DE PENSAMENTO?

Aprendendo sobre o Método do Detetive: Fale para a criança que vocês acabaram de fazer uma investigação.

Para conhecer melhor o pântano, fizemos algumas perguntas e pesquisamos imagens sobre ele. Pergunte para sua criança se ela sabe que existe um profissional que é especialista em fazer investigações. Em seguida diga para ela que é o detetive! Quando há algum mistério, o detetive é chamado para investigar, perguntar e descobrir as pistas.

É muito provável que sua criança conheça o seriado *Detetives do Prédio Azul*, converse com ela sobre o seriado.



3. É HORA DE BRINCAR!

Agora, vamos pular como os sapinhos?

Coloque no chão, à frente de cada criança, um bloco de madeira (ou peças de um brinquedo de encaixar) de modo que você crie um obstáculo.

1. Diga que esta brincadeira é uma preparação para o jogo que irão aprender.
2. Pergunte: Onde está o bloco em relação a você? Na frente ou atrás?
3. Explique que você dará algumas instruções que elas deverão seguir. As instruções são regras sobre como pular:
 - a. Pule no mesmo lugar três vezes.
 - b. Pule para frente sobre o bloco.
 - c. Com cuidado, pule para trás sobre o mesmo bloco, para voltar à posição inicial.
 - d. Fique à direita do bloco e pule sobre ele para cair do outro lado (esquerdo).
4. Agora coloque quatro blocos em fila, com um espaço entre eles.
5. Peça à criança que fique atrás do primeiro bloco e que salte por cima de cada um deles sem parar.
6. Depois de brincar de saltar por um tempo, diga que em breve você vai ensinar um jogo que envolve sapos e saltos.

Atividade do jogo Sapinhos - Parte 2

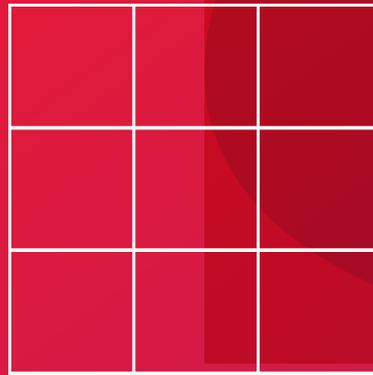
1. VAMOS CONSTRUIR O JOGO SAPINHOS

Para explorar o conceito de linha, coluna e diagonal, atividade com o jogo da velha.

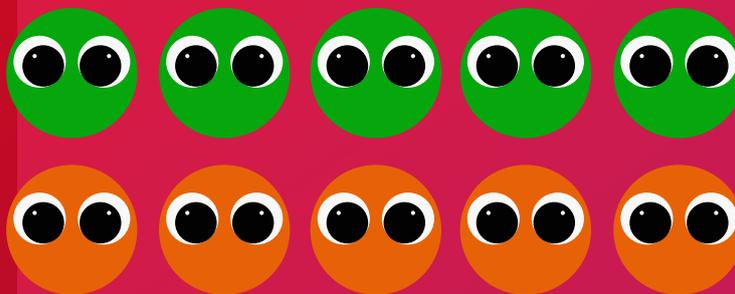
- 1 Em uma folha sulfite faça um quadrado de 15 cm por 15 cm:



- 2 Faça uma malha quadriculada de 5 cm cada quadrado com 3 quadrados por linha:



- 3 Agora vamos construir os sapinhos! Em uma folha de sulfite faça 10 círculos de 4 cm de diâmetro (mais ou menos do tamanho de um biscoito recheado). Pinte os círculos usando duas cores diferentes, cinco sapos de uma cor e cinco sapos de outra (escolha as cores que mais gostar para colorir). Não esqueça de desenhar os olhinhos.

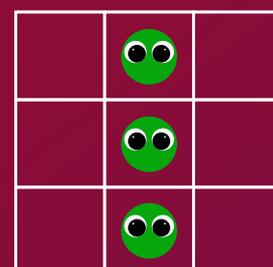
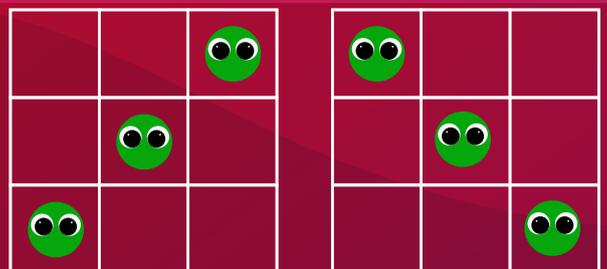


2. É HORA DE JOGAR!

Objetivo do jogo: Ser o primeiro a fazer uma sequência com três sapinhos iguais, seja em uma linha, coluna ou diagonal.

Regras do jogo:

1. Jogo para dois jogadores.
2. Cada jogador na sua vez, coloca um sapo de sua cor em um espaço vazio do tabuleiro, podendo ser posicionado, em uma linha, coluna ou diagonal.
3. Vence o jogo, o jogador que primeiro conquistar o objetivo.
4. Quando há empate costuma-se dizer que o jogo "deu velha".



3. REFLETINDO SOBRE O JOGO

Hoje nós conhecemos a história do Rei do pântano, saltamos como sapos e descobrimos muitas coisas novas através do método do detetive. Jogamos o jogo da velha com os sapinhos.

1. Você gostou da atividade? De qual parte você gostou mais?
2. Na história do rei do Pântano, os sapos ficaram preocupados com a tristeza do Sapo Rei. Você fica preocupado quando vêem alguém triste. O que você faz para ajudar?

