

1. CONTEXTUALIZAÇÃO – A FÁBULA DOS BODES E DA PONTE ESTREITA

Um riacho corria através de uma fenda na rocha e desaguava no vale. Havia um tronco de uma antiga árvore caído na fenda, formando uma ponte que permitia que os animais na floresta atravessassem de um lado para o outro do riacho.

Um dia, dois bodes, Martelo e Teimoso, chegaram às margens opostas do riacho. Ambos queriam atravessar. Eles ergueram seus chifres, ameaçadoramente.

"Levante-se e saia da frente!", baliu Martelo.

"Eu não vou me levantar e não vou abrir caminho. Eu vou atravessar primeiro!", respondeu Teimoso. Dizendo isso, Teimoso saltou sobre a instável ponte. "Ei, espere!", berrou Martelo. "Somente um de nós pode passar por aqui!"

Martelo também pulou na ponte, que balançou abaixo dele.

- a. Na história, qual objetivo os bodes têm em comum?
- b. Você acha que eles serão capazes de alcançar esse objetivo? Por quê?

"Há espaço apenas para um", Martelo continuou, "que sou eu!"
"Eu sempre pensei que você fosse um bode velho", respondeu Teimoso, caminhando pela ponte. Sua audácia irritou Martelo, que também começou a atravessar a ponte. Ele havia decidido que não desistiria!
"Cuidado!", coxaram os sapos. "Cuidado!", gorjearam os pássaros. Mas foi tudo em vão! Os dois bodes, cada um se aproximando por um dos lados da ponte, encontraram-se no meio e... Bum! A ponte quebrou e os dois caíram dentro d'água...



Converse com a sua família e responda em seu caderno:

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

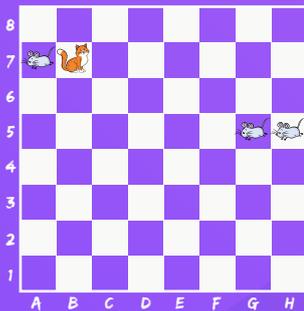
1. Esta fábula faz com que você se lembre de alguma coisa que já aconteceu com você? O quê?
2. O que você faria se estivesse no lugar de um dos bodes?
3. A disputa entre eles poderia ser resolvida de outra forma? Qual?
4. Faça um desenho que ilustre o que você faria se estivesse no lugar de um dos bodes.

2. VAMOS APRENDER A "ESTRATÉGIA DA CONCESSÃO"?

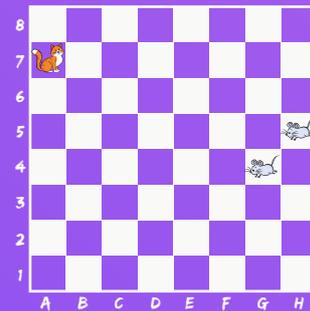
Você sabe o que é "concessão"? Que tal conversar com a sua família sobre o significado dessa palavra?

Quando duas ou mais pessoas compartilham do mesmo objetivo ou querem a mesma coisa, às vezes a melhor forma de satisfazer todos os envolvidos é fazer concessões, ou seja, abrir mão do seu interesse pessoal a favor da conquista do objetivo do grupo. No jogo Cat and Mice, o objetivo grupal dos ratos é levar um rato até o outro lado do tabuleiro. Para atingir tal objetivo, alguns ratos devem sacrificar-se, permitindo que o gato os capture.

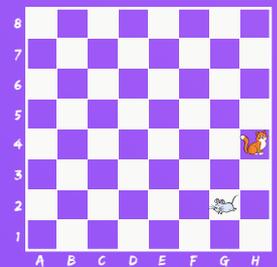
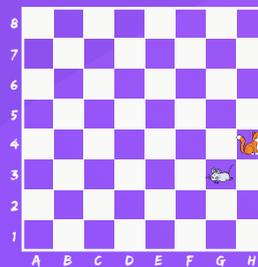
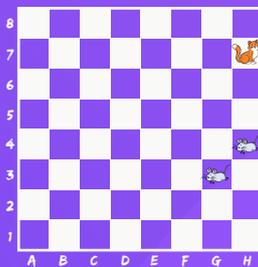
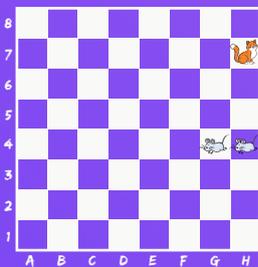
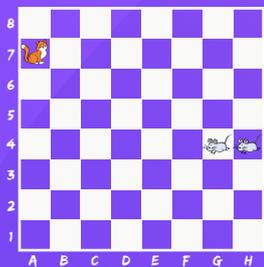
1. Na seguinte posição do tabuleiro, é a vez do jogador com os ratos. Qual movimento permitirá que eles escapem das garras do gato e atinjam o objetivo grupal?



2. Temos um rato em perigo, mas se andarmos com ele, poderemos perder o jogo. É melhor mover o rato mais à frente, sacrificando o que está em perigo. Observe:



3. Além da cooperação e de trabalhar em conjunto, um princípio importante que devemos aplicar é o da concessão: devemos tentar movimentar um grupo de ratos para frente sabendo que podemos sacrificar alguns dos ratos, sempre pensando em atingir o objetivo comum. Veja a estratégia sendo colocada em prática



3. É HORA DE JOGAR!

Convide alguém da sua família para jogar com você o jogo Cat and Mice. Vamos tentar usar a estratégia do andando junto e da concessão? Lembre-se de desejar um bom jogo e cumprimentar seu oponente antes de começar a jogar!



4. REFLETINDO UM POUCO

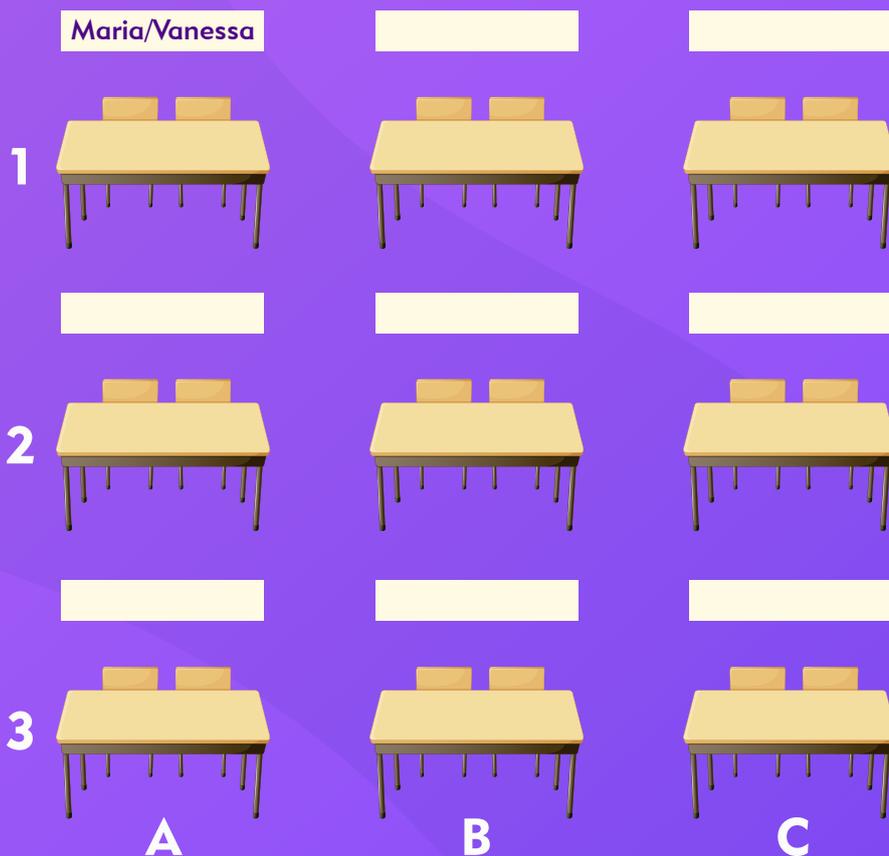
1. Pense nos diferentes grupos dos quais você faz parte (escola, amigos, família, futebol etc.), você sabe qual o objetivo de cada um deles? Qual?
2. Você acha que os animais também possuem objetivos grupais? Qual seria o objetivo das formigas e das abelhas?
3. A estratégia da concessão poderia funcionar com os bodes, da fábula que aprendemos?
4. E em casa, em que momentos podemos usar a estratégia concessão? Por quê?

Atividade do jogo Batalha dos Submarinos – Parte 1

1. CONTEXTUALIZAÇÃO

Agora nós vamos conhecer um jogo em que é muito importante a elaboração de perguntas! A atividade que faremos a seguir demonstra a importância de perguntas, respostas e coordenadas. Chame alguém para fazer essa atividade com você!

- 1 Desenhe uma sala de aula com mesas e cadeiras como as da figura e escreva os nomes dos alunos acima de cada cadeira, pode ser o nome dos seus colegas de sala. Veja o exemplo:



- 2 Depois que cada cadeira tiver um nome, converse com um adulto para ajudar você a melhor identificar as linhas (horizontais: representadas pelos números) e as colunas (verticais: representadas pelas letras).

Para fazer a atividade, uma pessoa deverá escolher uma cadeira e escrever o nome que está acima em um pedacinho de papel. Exemplo: Vanessa. E não poderá deixar o outro ver quem foi escolhido, isso mesmo! Ele terá que descobrir quem é, fazendo apenas perguntas nas quais as respostas possam ser: SIM ou NÃO.



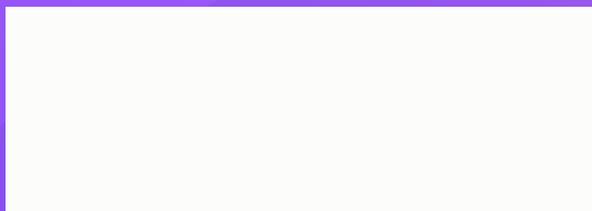
Veja alguns exemplos de perguntas:

1. "A "criança misteriosa" está sentada na terceira coluna C?" Não. Com essa resposta já eliminamos todas as crianças que estão na terceira coluna C.
2. "A "criança misteriosa" está sentada na primeira coluna A?" Sim. Com essa pergunta já sabemos que a criança escolhida só pode estar na primeira coluna, agora só precisamos saber na qual cadeira.
3. "A "criança misteriosa" está sentada na linha 1?". Sim. Agora já sabemos em qual linha a criança está, bastando descobrir na qual cadeira.
4. "A "criança misteriosa" está sentada na cadeira à direita?". Sim. Com essa última pergunta, já sabemos em qual carteira a criança misteriosa está.

Que tal jogar com alguém da sua família? Lembre-se que o primeiro passo é escolher alguma criança e depois responder as perguntas apenas com SIM ou NÃO.

2. VAMOS CRIAR O JOGO BATALHA DOS SUBMARINOS

- 1 Em uma folha sulfite, faça um retângulo de 21 cm por 16 cm:



- 2 Em uma folha sulfite faça 2 quadrados de 7 cm por 7 cm:



- 3 Faça uma malha quadriculada de 1,5 cm por 1,5 cm dentro desses quadrados, colocando as letras e números conforme mostra a imagem abaixo. Escreva acima dos quadrados "BATALHA DOS SUBMARINOS", abaixo de um dos quadrados "Mapa da frota" e de outro "Mapa dos Alvos". A sua folha deverá ficar assim como a imagem a seguir:

BATALHA DOS SUBMARINOS													
6													
5													
4													
3													
2													
1													
	A	B	C	D	E	F		A	B	C	D	E	F
MAPA DA FROTA						MAPA DOS ALVOS							

3. É HORA DE JOGAR!

1. O objetivo do jogo Batalha dos Submarinos é ser o primeiro jogador a localizar todos os submarinos do oponente. Mas nessa atividade vamos primeiro explorar o jogo, na próxima sim, jogaremos o jogo de forma completa!

2. Vamos imaginar que esse tabuleiro é o mar! Cada casa, ou seja, cada quadradinho será uma coordenada. Você sabe o que é uma coordenada? As coordenadas geográficas são algumas 'linhas imaginárias' que nos ajudam a encontrar nossa localização na superfície terrestre.

3. Há um combinado também em relação à ordem em que as coordenadas são faladas: primeiro a que indica a coluna, depois a que indica a linha (no caso do nosso tabuleiro: letra depois número). Veja dois exemplos:

6						
5		X				
4						
3						
2						
1						
	A	B	C	D	E	F

MAPA DA FROTA
O "X" está na coordenada: B5

6						
5						
4						
3		X	X			
2						
1						
	A	B	C	D	E	F

MAPA DOS ALVOS
Os "X" estão nas coordenadas: B3 e C3

4. AGORA É A SUA VEZ!

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

1. Em qual coordenada está o X?

6						
5						
4						
3						
2			X			
1						
	A	B	C	D	E	F

MAPA DA FROTA

6						
5					X	
4						
3						
2						
1						
	A	B	C	D	E	F

MAPA DOS ALVOS

2. Em quais coordenadas está o submarino?

6						
5						
4						
3						
2						
1						
	A	B	C	D	E	F

MAPA DA FROTA

6						
5						
4						
3						
2						
1						
	A	B	C	D	E	F

MAPA DOS ALVOS

5. REFLETINDO UM POUCO

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

1. Por que é importante os submarinos se esconderem no mar? Em que situações também é importante se esconder? Por quê?

2. Fazendo perguntas é possível descobrir onde estão situados os submarinos. Dê outros exemplos em que podemos descobrir objetos por meio de perguntas.

3. É importante utilizar o Método do Semáforo (parar, pensar, agir) para fazer perguntas e dar respostas? Por quê?

4. Dê exemplos de situações do cotidiano em que saber a localização precisa é importante.