

**Habilidades priorizadas:** Concentração, prestar atenção em uma história; empatia colocar-se no lugar dos personagens; cooperação.

**Objetivos de ensino:** Explorar noções de ajuda mútua e colaboração; conhecer os personagens que compõem o jogo.

### Atividade do jogo Rebanho - Parte 1

**Carga horária sugerida:** 2 horas (tempo para leitura dos textos, realização das atividades propostas, confecção do jogo e momentos de jogo em família).

## 1. CONTEXTUALIZAÇÃO – O CONTO DA PASTORA



Em uma pequena cidade da Islândia, ao pé de uma linda montanha, uma pastora observava seu rebanho de ovelhas pastar na grama que ali crescia.

Totó, seu cão pastor, amigo inseparável, latia e corria alegremente, aproveitando o dia.

Era uma tarde de outono e começava a esfriar, anunciando a aproximação do inverno.

A pastora estava muito feliz! Durante a primavera e o verão, enchera seu celeiro de feno para alimentar os animais durante o outono e o inverno.

Um vento forte começou a soprar. Chegara a hora de voltar para a casa, de recolher o rebanho e levar todas as ovelhas de volta ao aprisco.



### Atividade dirigida:

1. Pergunte para seu filho (a) o que faz um pastor/pastora? Explique que é uma ocupação, um tipo de trabalho que envolve levar um rebanho de ovelhas ou cabras para pastar, num campo cheio de grama. O pastor garante alimento e água para os animais, guia-os para abrigos em caso de mau tempo, leva-os para casa no final do dia, além de protegê-los de predadores. Converse sobre como este trabalho é feito no Brasil.

2. Pergunte ao seu filho (a) o que ele (a) acha do cachorro da pastora? Ele é também um pastor? Explore as colocações da criança e explique que o cão da pastora a ajuda a guardar o rebanho e impede que as ovelhas se percam. Ele as mantém unidas, juntando-as. Quando ele corre atrás ou ao lado das ovelhas e late, elas sabem em qual direção devem seguir. O cão pastor sempre fica atrás das ovelhas, para cuidar delas.
3. Explique ao seu filho (a) que um aprisco é um tipo de "casa" construído para abrigar as ovelhas. Diga que no meio do caminho de volta para casa havia uma ponte. Explique que a pastora ficou com medo de que o vento ficasse forte demais e pudesse derrubar a ponte que existe sobre o rio.
4. Pergunte ao seu filho (a) você acha que a pastora conseguirá descer a montanha trazendo seu rebanho, passar pelo caminho, cruzar a ponte e entrar no aprisco?
5. Em uma folha de papel ou em seu caderno, vamos desenhar os personagens da história? (use lápis de cor, giz de cera, canetinhas ou outros materiais que você tiver disponível).

## 2. VAMOS CONSTRUIR O JOGO REBANHO

### Materiais necessários:

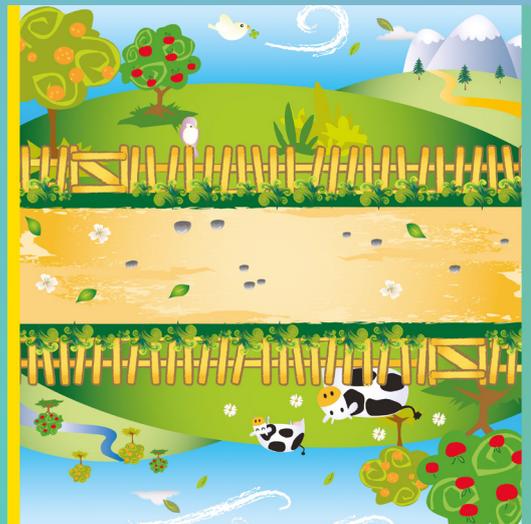
- Quatro quadrados grandes de papel cartão, para as partes do tabuleiro.
- Dez retângulos de papel cartão, para os pilares da ponte.
- Fita adesiva para grudar a ponta dos retângulos, formando pilares cilíndricos.
- Um cartão recortado no formato de um dado planificado.
- Quadrados de papel cartão branco, para produzir as peças do jogo.
- Um retângulo para a ponte.
- Papéis cartão recortados para formar as partes do aprisco.
- Um palito de sorvete ou um palito de churrasco.

**Siga as instruções para conhecer o jogo e aprender com diversão! Faremos agora um projeto de arte com toda a família, por meio do trabalho em equipe. Construiremos um grande tabuleiro e as peças do jogo, que usaremos para jogar Rebanho. Divida a família em grupos, cada um com tarefas diferentes:**

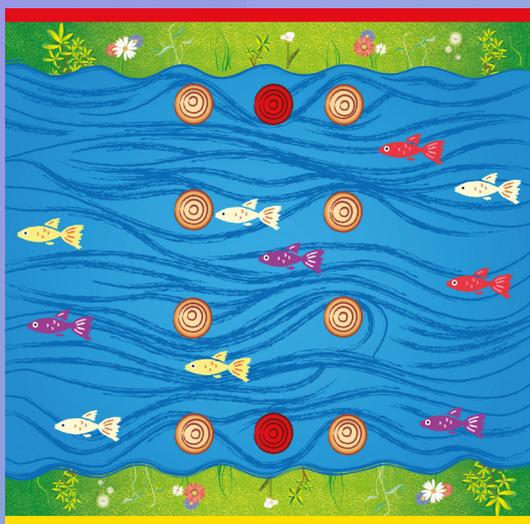
- 1 Desenhe e pinte o primeiro quadrado: uma paisagem com montanha, um gramado e árvores.



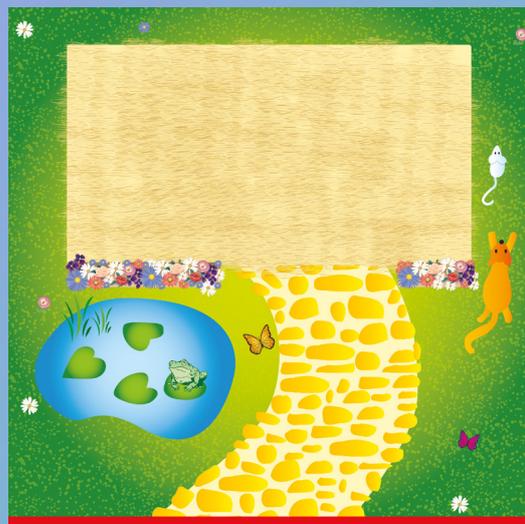
- 2 Desenhe e pinte o segundo quadrado: um caminho com cerca em ambos os lados, com flores, pássaros e árvores.



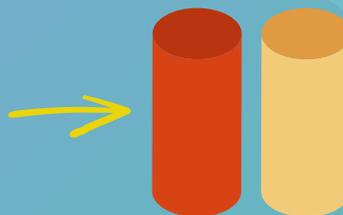
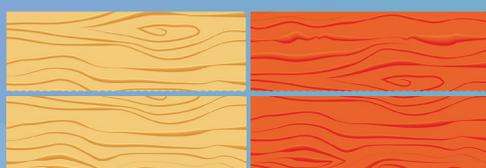
3 Desenhe e pinte o terceiro quadrado: um rio com peixes.



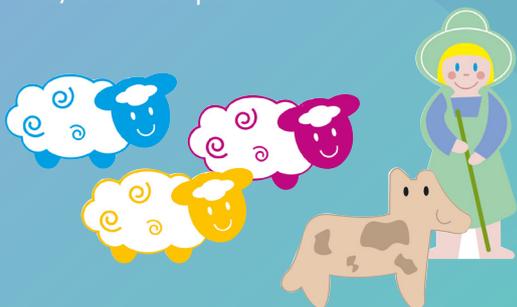
4 Desenhe e pinte o quarto quadrado: um lugar com grama verde, uma lagoa com sapos e um espaço para o aprisco.



5 Pintar os cartões para fazer os pilares, sendo 8 marrons e dois vermelhos. Enrolar como cilindro e grudar a ponta com fita adesiva.



6 Desenhe e pinte a pastora, nove ovelhas e Totó, o cão da pastora.



7 Desenhe e pinte os símbolos no cartão com a planificação do dado.



**Observação:** Os tamanhos devem ser proporcionais, coerentes com o formato do jogo.

### 3. REFLETINDO SOBRE O JOGO

#### Materiais necessários:

1. Hoje você e sua família uniram esforços para confeccionar o jogo. Você gostou dessa atividade? Foi bom trabalhar em equipe? Por quê?
2. Como seria confeccionar o jogo sozinho?
3. Pode haver cooperação em qualquer tipo de atividade? Que atividades podem ser feitas com colaboração?
4. Desenhe com capricho você e sua família construindo o jogo Rebanho como uma equipe.

## Atividade do jogo Rebanho - Parte 2

**Carga horária sugerida:** 2 horas (tempo para leitura dos textos, realização das atividades propostas, confecção do jogo e momentos de jogo em família).

### 1. CONTEXTUALIZAÇÃO – AS FERRAMENTAS

Em uma carpintaria, um dia foi realizada uma assembleia entre as ferramentas. O martelo queria ser o chefe de todas elas:  
*“Eu sou o mais forte, devo ser o chefe das ferramentas!”*

Os participantes não aceitaram: *“Não, você faz muito barulho e gosta muito de bater!”* O martelo aceitou, mas exigiu que não fosse o parafuso: *“Tudo bem, desde que não seja o parafuso, ele dá muitas voltas para conseguir algo!”* O parafuso concordou, mas pediu que o chefe não fosse a lixa: *“Ok, mas não pode ser a lixa, que é muito áspera com os outros.”* A lixa acatou a decisão, com a condição de que não fosse o metro: *“Eu concordo, mas penso que não pode ser o metro, pois ele sempre mede os outros segundo a sua medida, como se fosse o único perfeito!”*

Nesse momento entrou o carpinteiro e começou a trabalhar. Utilizou o martelo, o parafuso, a lixa e o metro e, assim, transformou a madeira em uma linda mesa. Quando o carpinteiro saiu, as ferramentas recommçaram a discussão. Foi então que o prego tomou a palavra e disse:

*“Senhores, sabemos que todos temos os nossos defeitos, mas vocês não notaram? O carpinteiro trabalha com as nossas qualidades...”*

As ferramentas perceberam então que o martelo era forte, o parafuso unia, a lixa era boa para limar arestas e o metro era ótimo para garantir a exatidão das medidas. Juntos, formavam uma excelente equipe, cada um colaborando do seu jeito para o carpinteiro construir novas peças.

### Atividade dirigida:

1. Pergunte ao seu filho (a) o que achou da história das ferramentas. Ajude a criança a interpretar a história e refletir sobre seus ensinamentos.
2. Você sabe o que é uma carpintaria?
3. Por que o martelo, o parafuso, a lixa e o metro estavam discutindo, no início da história?
4. Uma ferramenta é mais importante do que as outras? Por quê?
5. Para trabalhar, o carpinteiro usa todas as ferramentas. Elas formam um grupo? Que nome você gostaria de dar a esse grupo?
6. Em que as ferramentas são parecidas e em que são diferentes?
7. Vamos desenhar as ferramentas da carpintaria no seu caderninho?

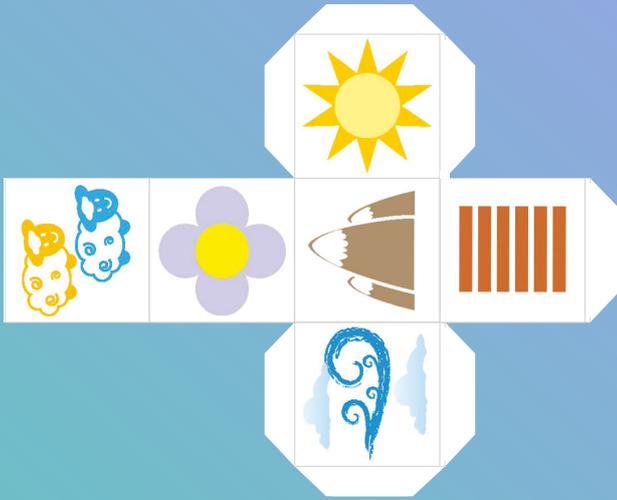
## 2. MONTANDO O JOGO

1. Pegue as partes do jogo que foram construídas e coloque-as aleatoriamente no chão. Junto com a criança, conte as 4 partes que compõem o tabuleiro do jogo.
2. Peça sugestões de uma ordem para colocar as peças. Monte-as de acordo com a sugestão. Elogie pelas ideias e pela participação, explicando que existem várias formas de montar. Entretanto, todos os jogos têm regras para poder jogar, e neste jogo há um jeito certo de colocar as peças.
3. A primeira parte do tabuleiro é a "Montanha", onde a pastora leva o seu rebanho para pastar. Coloque a montanha no chão, a pastora na beira da campina, do lado oposto às montanhas, atrás dela as ovelhas e Totó fechando o grupo.
4. Do lado do tabuleiro da "Montanha", coloque o tabuleiro do "Caminho Florido", em seguida o "Rio" e por fim o tabuleiro onde é montado o "Aprisco" (nome que recebe a "casa" onde as ovelhas moram).
5. Esta é a posição correta das partes do tabuleiro de acordo com as regras do jogo.
6. O objetivo da pastora é conduzir as ovelhas e o cão até o aprisco.
7. Questione como o grupo pode passar pelo rio. Explore as sugestões e explique que no jogo, há uma ponte sustentada por pilares. Construa a ponte com o seu filho (a) de acordo com as marcas coloridas no tabuleiro do "Rio".
8. Para terminar de montar o tabuleiro do jogo, o que falta? Construir o aprisco, é claro!!!



9. Para jogar, vocês precisarão de um dado especial. Construa e explore cada um dos símbolos: montanha, flor, ponte, sol, duas ovelhas e vento.

10. Para montar o dado, faça os desenhos em cada uma das faces, dobre e cole!



**Montanha:** Mover qualquer peça (pastora, ovelha ou cão) da "Montanha" para o "Caminho Florido".

**Flor:** Mover qualquer peça do "Caminho Florido" para a "Ponte sobre o Rio".

**Ponte:** Mover qualquer peça da "Ponte sobre o Rio" para o "Aprisco".

**Sol:** Mover qualquer peça, de livre escolha, do seu tabuleiro para o tabuleiro seguinte.

**Duas ovelhas:** Mover duas ovelhas de qualquer tabuleiro para o tabuleiro seguinte.

**Vento:** Retirar um pilar de sustentação da ponte, utilizando a vara de madeira.

### 3. É HORA DE JOGAR!

Nesse primeiro momento faremos o jogo sem utilizar a regra do vento.

**Objetivo do jogo:** Levar as ovelhas, a pastora e o cão para dentro do aprisco.

**Término do jogo:** quando todas as peças forem levadas para dentro do aprisco, o jogo termina.

#### Regras do jogo:

1. As peças devem se mover na seguinte ordem: a pastora na frente do grupo; as ovelhas sempre atrás da pastora e o cão ao final de todo grupo.
2. Um jogador por vez joga o dado.
3. O jogador realiza o movimento indicado pelo dado.
4. Se o movimento não for possível (ou se sair o vento), o jogador lança os dados novamente.

### 4. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

1. Pergunte ao seu filho (a) se está gostando do jogo. Do que mais gostou? Está curioso (a) para saber o que acontece quando sai o vento no dado?
2. Explique que o jogo Rebanho é diferente de outros que ela conhece: nesse jogo, todos jogam juntos e não um contra o outro, ou seja, todos são vencedores! Você conhece outros jogos assim?
3. Pergunte sobre o trabalho em equipe entre a pastora e o cão pastor. Explore suas colocações. Questione sobre os trabalhos em equipe que fazem em casa, com seus familiares: costumam ajudar seu pai e/ou sua mãe em alguma tarefa? Ou o irmão, avô, avó...
4. Hoje a pastora não pode levar as ovelhas no campo, pois teve que ir até a cidade. Quem vai guiar as ovelhas? Desenhe a sua resposta.