

Habilidades priorizadas: memória; atitude exploratória; atenção aos detalhes; classificação de acordo com atributos comuns; reconhecimento e valorização da diversidade entre as pessoas.

Objetivos de ensino: apresentar o jogo Mindsters; explorar processos classificatórios; configurar um espaço para as crianças conversarem sobre medos; desenvolver habilidades de percepção visual de medos infundados.

Atividade do jogo Mindsters – 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

"Meus monstros e eu"

A noite caiu, a primeira estrela brilhou no céu escuro.
Em um pequeno quarto, com um lençol e um cobertor, eu fui dormir.
O ursinho de pelúcia, a boneca e o coelhinho na prateleira já estavam dormindo.
Eu vesti meu pijama, coloquei as roupas sobre a cadeira e fui para cama.
Eu tirei meus óculos, apaguei as luzes e fechei os olhos.
De repente, que susto! Que assustador! Havia um elefante no meio do quarto.
Eu levantei da cama rapidamente, acendi as luzes, coloquei meus óculos,
me escondi debaixo das cobertas, espiei e comecei a rir e rir.
O elefante não era um elefante - eram as roupas que eu coloquei sobre a cadeira.
Eu peguei todas as roupas e as joguei dentro de um grande cesto.
Tirei meus óculos, apaguei as luzes, fechei meus olhos e quase adormeci.
De repente, que susto! Havia um monstro parado no meio do quarto!
Eu pulei da cama rapidamente, acendi as luzes, coloquei meus óculos,
me escondi debaixo das cobertas e tremi um pouco.
Espiei e, de repente, comecei a rir porque não era um monstro,
eram as roupas que eu havia jogado no cesto grande.
Eu peguei todas as roupas e as joguei dentro do armário.
Mais uma vez, eu tirei meus óculos, apaguei as luzes,
fechei meus olhos e quase adormeci.
E então, de repente... O que está havendo? Eu não entendo!
Está claro e ensolarado, mas eu estou adormecida.
Eu estava feliz e sorridente, acordando o coelhinho, a boneca e o ursinho de pelúcia:
"Acordem, gracinhas!" Eu chamei, olhei ao redor e pensei comigo mesma:
"Onde eu coloquei todas as minhas roupas?"

Atividade dirigida:

1. Você sabe o que assustou a criança nessa história?
2. Havia realmente um elefante e um monstro no quarto? Existem monstros de verdade ou é uma coisa da nossa imaginação?
3. Faça um desenho do seu maior medo. É importante que todos da família façam desenhos de seus medos e expliquem o porquê.

2. VAMOS CRIAR OS PERSONAGENS DO JOGO MINDSTERS

Materiais necessários:

- 6 folhas de sulfite ou 6 partes de uma caixa de papelão
 - Lápis de cor, canetinhas, papéis, tesoura, cola, giz de cera, tintas de várias cores etc.
- Use a imaginação e crie 6 monstrinhos diferentes (um em cada folha) usando as formas geométricas.



3. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

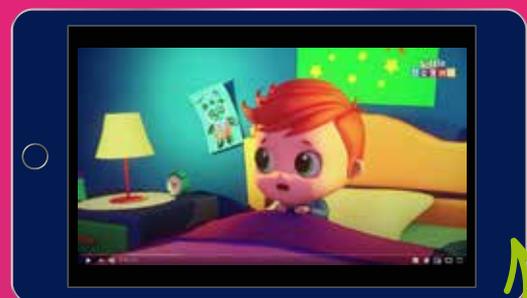
1. Após a criação dos monstrinhos, observe e descreva os detalhes diferentes e iguais em cada um. Por exemplo: todos os monstrinhos têm olhos? Possuem a mesma quantidade / cor / forma? Todos têm braços e pernas? Enfim, descrevam as características de cada um dos monstrinhos.
2. Os monstrinhos têm características em comum com as pessoas?
3. O que os monstrinhos estão fazendo?
4. Vamos colocar nomes nos monstrinhos?
5. Como você acha que os monstrinhos estão se sentindo? Felizes? Tristes? Animados? Por que você acha que eles se sentem assim?
6. Qual monstrinho é o seu favorito? Vamos desenhar em seu caderno e com ajuda da família escrever o nome que você escolheu para ele.

4. SUGESTÃO DE FILME / DESENHO / HISTÓRIAS



**EU TENHO MEDO DO ESCURO! APRENDER
A DORMIR SOZINHO MÚSICA INFANTIL
LITTLE ANGEL**

youtube.com/watch?v=ao0vMUyhhEI



**UM MONSTRO EMBAIXO DA CAMA APRENDER
A DORMIR SOZINHO VÍDEO INFANTIL
youtube.com/watch?v=pZ6uxzSf0d0**

Atividade do Jogo Mindsters – 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

“Joaquim e os Monstros”

Joaquim não gostava de jantar. Mas isso não era por causa de ter que sentar-se à mesa, ou pelo que sua mãe cozinhava. Joaquim não gostava por saber o que viria depois. Pois sempre depois que jantavam, Joaquim teria que subir sozinho as escadas e ir sozinho ao banheiro escovar os dentes.

E como era assustador! Ele tinha que enfiar a mão dentro do banheiro escuro para alcançar o interruptor de luz. Antes mesmo de alcançá-lo, ele já conseguia imaginar a cara assustadora do monstro que estaria esperando-o dentro do banheiro. Ufa, nenhum monstro aqui! Mas só depois de checar cada cantinho do banheiro é que ele começava a escovar os dentes.

“Dessa vez eu escapei por pouco”, pensou Joaquim.

Batalha vencida, Joaquim voltava para junto de seus pais.

Eles gostavam de jogar jogos de tabuleiro antes de ir dormir, esta era a única atividade da noite que Joaquim não sentia medo. Nem de perder no jogo.

Mas todo jogo tem seu fim, e toda criança tem sua hora de dar boa noite e ir para cama.

Joaquim já sabia o que esperar quando a partida acabasse.

Seu pai começou a guardar o jogo e Joaquim já fazia manha:

“Pai, não quero ir para a cama! Eu juro que tem monstros no meu quarto!”

“Meu filho, já mostrei para você que não há monstro nenhum! Não tem do que ter medo.

Pode subir para o seu quarto, e quando for a hora eu vou te dar um beijo de boa noite.”

O beijo que seu pai lhe dá toda noite é o único conforto do filho. Joaquim sobe as escadas bem devagar, como se assim ele pudesse evitar o momento de entrar no quarto.

A porta está aberta e Joaquim consegue ver a mão do monstro que se estica para alcançá-lo!

“Ai, e agora?” Pensava ele, como vou passar pelo monstro sem que ele me pegue?

Joaquim se armava com tudo o que tinha: fechava o casaco e segurava os tênis na mão, pronto para arremessar em direção ao monstro. Decidido a atravessar o quarto correndo, Joaquim se preparou, respirou fundo e partiu em disparada em direção à sua cama.

Do andar de baixo só se ouviu um estrondo de coisas caindo no chão.

Que confusão! Na disparada para fugir do monstro Joaquim escorregou no tapete e foi tudo para o chão: Joaquim e sua armadura, e o monstro por cima dele!

“Socorro”, gritou Joaquim. Seu pai surgiu apressado acendendo a luz.

“O que foi que houve”, perguntou ele ao ver o filho no chão.

Joaquim abriu os olhos e descobriu que na verdade o terrível monstro era a toalha que ele havia pendurado sobre a porta. Seu pai o ajudou a arrumar a bagunça e explicou para ele que é normal sentir medo do escuro, mas que estaria tudo bem se ele acendesse a luz.

Joaquim vestiu o seu pijama e deitou-se na cama.

Seu pai o cobriu e lhe deu um beijo de boa noite.

“Durma com os anjinhos Joaquim”, seu pai disse ao sair. Apagou a luz e fechou a porta.

Joaquim agora sabia que não havia monstro nenhum em seu quarto, mas só para garantir passou o cobertor por debaixo dos seus pés para que nenhum monstrinho atrevido decidisse puxar seus dedos durante a noite!

Fonte: <http://diariodejardineira.blogspot.com/2013/12/dica-omo-historia-infantil-joaquim-e-os.html>

Atividade dirigida:

1. Você gostou da história do Joaquim?
2. Você tem medo? Qual o medo que você tem? De onde vem o medo? Por que temos medos?
3. Desenhe em seu caderno ou numa folha a história do Joaquim e os monstros.

Para refletir

Caros pais,

Medo de fantasmas, de bruxas, do escuro. São esses, entre outros medos e pavores, que surgem na imaginação das crianças e que fazem com que suas noites se tornem um pesadelo. Mas tais medos são normais na fase infantil, pois a criança possui uma imaginação muito forte que faz com que tudo que aprenda ou descubra torne-se real.

Os primeiros sinais de sustos e medos começam por volta dos 7 ou 8 meses, quando os bebês costumam estranhar ambientes e pessoas com as quais não estão acostumados. Já com 2 anos, é comum a criança ter medo de ser abandonada pelos pais.

Mas é a partir dos 3 anos de idade, quando sua imaginação está a todo vapor, que aparecem os medos mais intensos e abstratos, como do escuro, de bruxas, fantasmas, monstros e bichos-apões. Como resultado do pensamento mágico típico desta idade, todos os tipos de medos tornam-se reais e lógicos na mente da criança.

Frequentemente, os pais ficam confusos e não sabem como lidar com esta situação. Uma boa maneira de auxiliar a criança a vencer seu medo consiste em fazê-la participar da procura de métodos práticos de lidar com a experiência assustadora.

A cumplicidade também é um método eficaz: os pais podem ajudar seus filhotes contando que também tinham medos quando eram pequenos. E até mesmo reconhecer que ainda hoje têm alguns medos.

O medo faz parte da vida da criança, embora ela ainda não tenha condições emocionais para enfrentá-lo. Por esta razão, todos os medos de seu filho, alguns absurdos, outros nem tanto, merecem o maior respeito. De nada adianta o adulto fingir que não notou. E nem insistir em dizer que não tem bicho nenhum atrás da cortina ou que fantasmas não existem.

Conversar com a criança sobre o assunto, levá-la a revelar, no meio de uma historinha, o que a deixa assustada, isto sim, pode ajudar bastante. O simples fato de poder compartilhar com alguém querido qualquer experiência vivida traz alívio aos pequeninos. Deixe a criança falar, dividir o peso de suas angústias.

Fonte: <https://www.guiadobebe.com.br/voce-tem-medo-do-que/>

2. VAMOS CONSTRUIR O JOGO MINDSTERS

Materiais necessários:

- Cartolina, papelão ou outros materiais que a criança possa desenhar
- Lápis de cor, canetinhas, papéis, tesoura, régua, cola, giz de cera, tintas de várias cores etc.

1. Recorte 36 quadrados de 4 cm por 4 cm em cartolina ou papelão.
2. Agora é a hora de soltar a criatividade! Você pode fazer as imagens dos seus monstros de diversas formas. Uma delas é criar formas a partir de colagens feitas com papel colorido, pode também desenhar com canetas e lápis de cor ou até mesmo imprimir desenhos, colorir e colar em um dos lados do quadrado.
3. Faça um mesmo monstinho em 6 posições diferentes, conforme exemplo abaixo:



4. Atenção: é preciso que sejam recortados 6 quadrados para cada monstro, ou seja, teremos 6 monstinhos com 6 cartas cada totalizando 36. Logo, repita a construção das cartas com outros monstinhos (cada um com 6 cartas em posições diferentes).



3. É HORA DE JOGAR!

Objetivo do jogo: ser o primeiro jogador a conquistar 4 cartas do mesmo monstrinho.

Preparação do jogo:

1. Misturar as cartas, com as faces viradas para baixo, e distribuir quatro delas para cada jogador.
2. Cada jogador coloca as quatro cartas, com as faces viradas para cima, na sua frente (veja o esquema abaixo).
- 3- **ATENÇÃO!** Se um jogador receber inicialmente quatro cartas do mesmo monstrinho, reinicia-se o processo: misturar todas as cartas e distribuir 4 cartas para cada jogador.
4. As cartas restantes (20 cartas para partidas com 4 jogadores, 24 para 3 jogadores e 28 para partidas com 2 jogadores) são dispostas em linhas e colunas, viradas para baixo, no centro da mesa, como no exemplo.



Regras do jogo:

1. Jogo para 2 a 4 jogadores.
2. Escolher algum critério para a seleção de quem começará o jogo e seguir em sentido anti-horário.
3. Em cada rodada, o jogador da vez pode decidir entre:
 - a) Virar uma das cartas que esteja com a face para baixo no centro da mesa. Nesse caso, pode optar por:
 - Pegar essa carta para si próprio, trocando-a por uma carta sua, que deve ser deixada aberta na mesa
 - Deixá-la virada para cima, na mesa, não pegando nenhuma carta nessa rodada
 - b) Pegar para si mesmo uma das cartas do centro da mesa que já estava com a face virada para cima, trocando-a com uma carta que estava em seu poder, que deve ser deixada aberta na mesa
4. Quando um jogador opta por virar uma carta do centro da mesa, não é permitido pegar uma carta que já estava aberta desde rodadas anteriores.
5. Um jogador deve sempre ter exatamente 4 cartas ao final de sua jogada.
6. O jogo termina quando um dos jogadores consegue coletar 4 cartas do mesmo monstrinho.



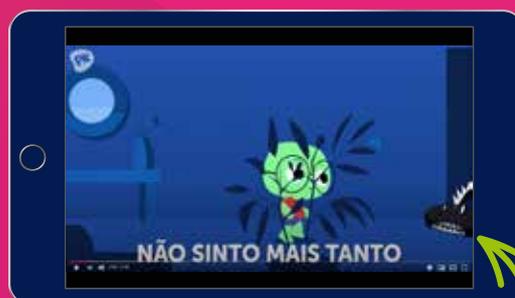
4. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

1. Você gostou do jogo Mindsters?
2. Explique que o jogo se chama "Mindsters" porque há uma relação entre o nome do jogo e os monstros, ou seja, o nome do jogo junta a palavra "mind", que significa "mente" em inglês, com a palavra "monster", que significa monstro em inglês. Os personagens do jogo são monstros pensantes e por isso eles aparecem em um jogo de raciocínio.
- 3- Você conseguiu reunir quatro monstros da mesma família e vencer o jogo? Como pensou para conseguir atingir o objetivo? Foi difícil? Foi fácil? Por quê?

5. SUGESTÃO DE FILME / DESENHO / HISTÓRIAS



MONSTROS S.A. 3D: TRAILER OFICIAL
youtube.com/watch?v=iRh2kF-1X2E



NÃO TENHO MAIS TANTO MEDO ASSIM EU AMO
APRENDER CANÇÕES EDUCACIONAIS PLAYKIDS
youtube.com/watch?v=pZ6uxzSf0d0

COMPARTILHE CONOSCO SUAS ATIVIDADES EM FAMÍLIA!

POSTE EM SUAS REDES SOCIAIS COM #MLEMFAMÍLIA OU NOS MANDE WHATSAPP.

MLBR.COM.BR / WHATS (11 96447-0332) E NÓS REPOSTAREMOS NOS CANAIS OFICIAIS DA MIND LAB!