

Habilidades priorizadas: Usar vocabulário e conceitos apropriados, buscando utilizar o significado exato das palavras; considerar conjuntamente várias fontes de informação para a compreensão de uma situação-problema.

Objetivos de ensino: Estabelecer diferenças entre perguntas que levam a respostas precisas e perguntas com respostas múltiplas; apresentar o jogo *Os Animais de Lucas*.

Atividade do jogo *Os Animais de Lucas* - 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 - A HISTÓRIA DA FESTA DE ANIVERSÁRIO DE LUCAS

Algumas semanas atrás, Lucas queria comemorar seu aniversário. Ele queria dar uma festa e convidar todos os seus amigos, já estava tudo planejado.

Uns dias antes do seu aniversário, a mãe de Lucas chegou com uma notícia não muito agradável, de que eles teriam que repensar a festa de aniversário porque devido à pandemia de coronavírus que estava preocupando a todos, estava proibido realizar eventos com aglomeração de pessoas.

Lucas ficou muito triste com a notícia, mas entendeu a situação. Enquanto estava pensando na festa que seria cancelada, seu cachorrinho foi lhe fazer companhia, e foi aí que ele teve uma grande ideia! "Vou fazer uma festa de aniversário com meus amigos animais: cachorros, gatos e ratinhos". Mas para isso, teria que planejar como seria essa festa. Ele fez uma lista para comprar o alimento favorito de cada um: osso, peixe e queijo.

Mas ele pensou bem e duvidou que os animais fossem se comportar bem na festa – porque na sua casa, o gato não se dá bem nem com cachorro nem com o rato. Os cachorros bravos viviam brigando entre si, com os cachorros mansos e com os gatos. Já o cachorro manso adorava correr atrás do gato, mas se dava muito bem com o rato.

Depois de pensar e pensar, ele decidiu cancelar a festa porque não havia solução! Que tipo de festa seria aquela em que os convidados poderiam brigar?

Mas a mãe de Lucas deu uma sugestão perfeita para o problema! Ela sugeriu que ele colocasse lado a lado os animais que se davam bem, como o cachorro e o rato, e que colocasse perto de cada animal apenas um alimento de que eles não gostavam – assim todos se divertiriam e não haveria brigas!



Exercícios – Reflita e responda

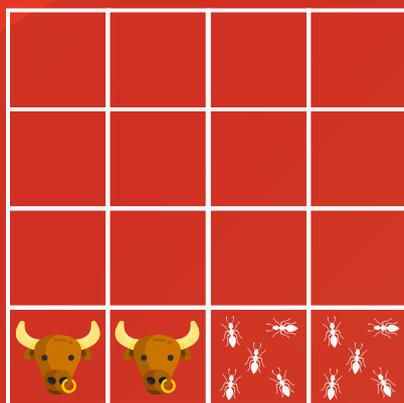
Com sua família, leia as perguntas, reflita sobre elas e responda em seu caderno:

1. Que animais participam da história?
2. Quais são os alimentos preferidos de cada animal?
3. Na história, que animais não se dão bem?
4. Que animais podem ficar perto de forma harmoniosa na festa de aniversário?

2. VAMOS CRIAR O JOGO OS ANIMAIS DE LUCAS

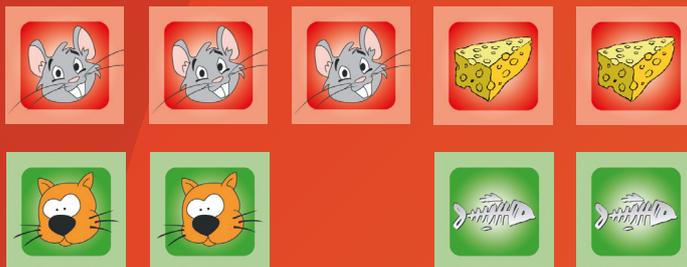
Esse jogo é baseado na história de aniversário de Lucas, e para fazê-lo, siga as instruções a seguir:

- 1 Recorte 16 quadrados de 4 cm e desenhe formigas dentro de 2 quadrados e um touro dentro de outros 2 quadrados. Veja o exemplo na imagem.



- 2 Para as peças, você vai precisar desenhar e recortar 17 quadrados (4 cm x 4 cm) com as seguintes imagens:

- 2 peças com o desenho do GATO;
- 3 peças com o desenho do RATO;
- 3 peças com o desenho do CACHORRO MANSO;
- 3 peças com desenho do CACHORRO BRAVO;
- 2 peças com o desenho do OSSO;
- 2 peças com o desenho do QUEIJO;
- 2 peças com o desenho do PEIXE.



- 3 Prontinho! Agora que você já tem as peças para o tabuleiro e os personagens do jogo, é hora de aprender a jogar.

Você sabe o que é um jogo de parceria?

É um jogo onde devemos trabalhar como uma equipe, onde os jogadores jogam juntos com o objetivo de vencer o desafio. Trabalham trocando ideias e dividindo as dúvidas.



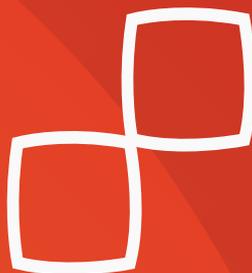
3. É HORA DE JOGAR!

Objetivo do jogo: Organizar os animais no tabuleiro de acordo com as regras das casas.

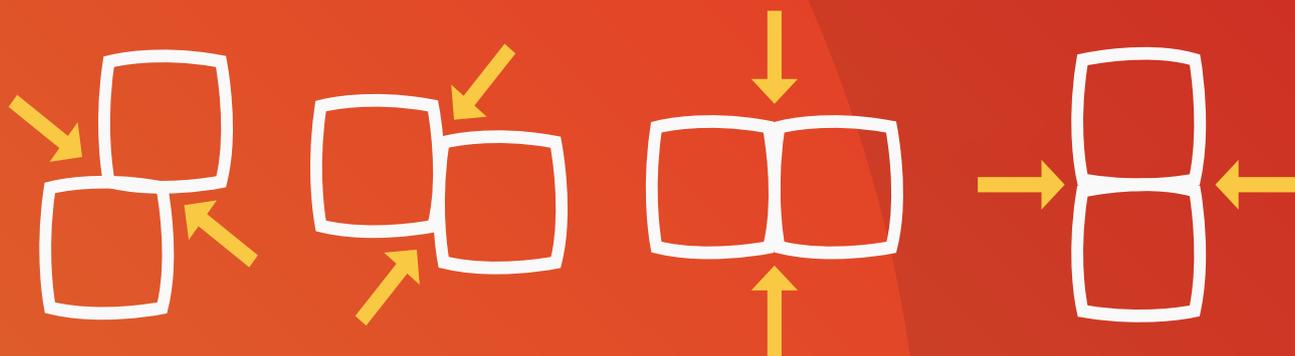
Como jogar:

1. Jogo para dois jogadores (parceria).
2. Montar o tabuleiro unindo os quadrados conforme os desafios.
3. As peças de animais e comidas que aparecem desenhadas no lado do cartão-desafio devem ser separadas para serem utilizadas no desafio.
4. As peças de animais e comidas devem ser colocadas nas casas vazias do cartão de acordo com as seguintes condições:
 - a. Um gato não pode ficar ao lado de um rato.
 - b. Um cão não pode ficar ao lado de um gato.
 - c. Um cachorro bravo não pode ficar ao lado de nenhum cão (os outros cães podem ficar lado a lado).
 - d. Um gato não pode ficar ao lado de um peixe.
 - e. Um cachorro não pode ficar ao lado de um osso.
 - f. Um rato não pode ficar ao lado de um queijo.
 - g. Nenhuma comida pode ser colocada sobre a casa com formigas.
 - h. Nenhum animal pode ser colocado sobre a casa do touro.

Observação: As peças que não podem ser posicionadas "lado a lado" devem ser colocadas em casas que não se tocam, ou que se tocam apenas pelo vértice.



As setas apontam para a linha comum entre as casas. No exemplo, as casas são consideradas "lado a lado".



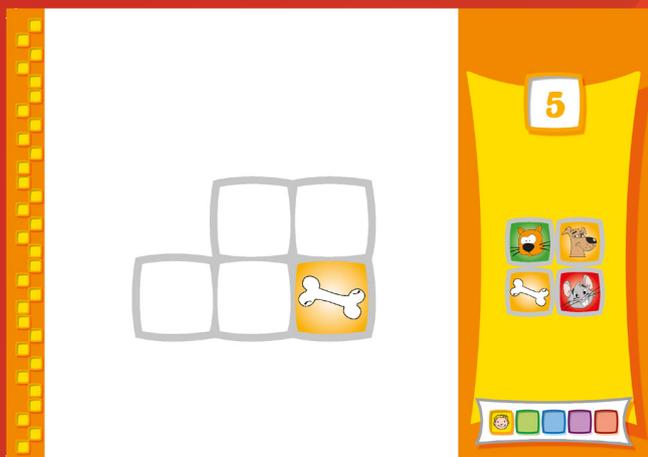
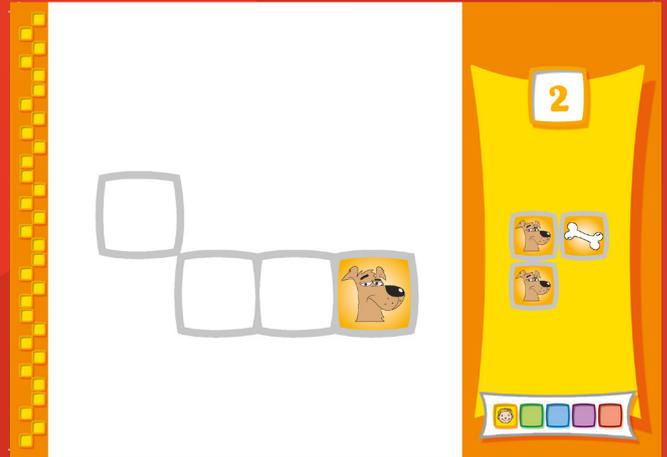
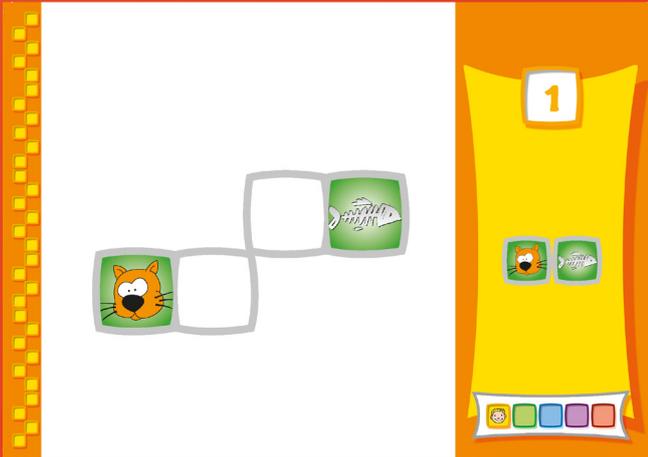
Dica: Para te ajudar a lembrar das regras do jogo, basta lembrar:

a. Os animais não podem ficar ao lado de seus "inimigos", para não "brigarem".

b. Os animais não podem ficar ao lado de suas comidas favoritas.

c. Há duas condições especiais, uma relacionada à casa com formigas (proibido comidas, para que as formigas não as "ataquem") e outra relacionada à casa com o touro (proibido animais, para evitar brigas).

Para jogar com a sua família, veja as cartas-desafio, monte o tabuleiro com os quadrados que você fez e em seguida preencha com os animais, conforme as regras:

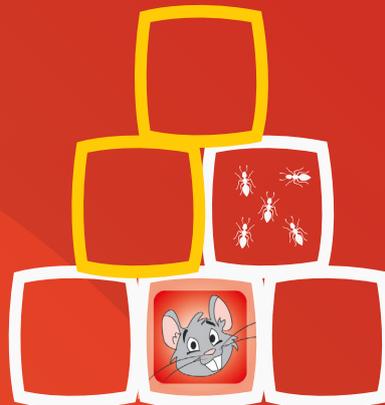




4. REFLETINDO SOBRE O JOGO

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

1. Analise o seguinte diagrama e responda as perguntas.



- De acordo com as regras do jogo, as casas destacadas são consideradas "lado a lado"?
- Quais peças não podem ocupar a casa com as formigas?

2. Quais peças não podem ocupar a casa destacada?



5. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

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

1. No jogo *Os Animais de Lucas* você viu que há regras que devem ser seguidas para os animais viverem de forma harmoniosa. E na escola e na sua casa também existem regras? Quais?
2. Nesse jogo é muito útil usar o Método do Detetive para buscar pistas de onde colocar os animais. Em que outras situações podemos usar o Método do Detetive?
3. O que é mais fácil para você: fazer ou responder perguntas? Por quê?

Glossário – Harmoniosa: Em que há acordo ou falta de conflitos. Com relação aos animais da história, a palavra “harmoniosa” está se referindo a ficar perto sem brigar.



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!