

1. CONTEXTUALIZAÇÃO – A FÁBULA DO CARANGUEJO, DO CISNE E DA FUINHA

“O que devemos fazer?” eles se perguntaram e começaram a discutir possíveis planos. *“Vamos levar a cesta para o limite da floresta onde podemos dividir as guloseimas entre nós”*, sugeriu a fuinha. Os outros dois imediatamente concordaram e começaram a tentar mover a cesta.

Mas que desastre! A cesta não se movia nem um centímetro. Eles tentaram muito, usando toda sua força, até que estavam a ponto de desistir.

“Vamos tentar mais uma vez”, disse o caranguejo. A fuinha e o cisne concordaram, porém mais uma vez eles se desapontaram. Sabem qual era o motivo de não conseguirem mover a cesta? Cada um estava puxando para um lado diferente: a fuinha puxava na direção da água, o caranguejo puxava para trás e o cisne puxava em direção ao céu.

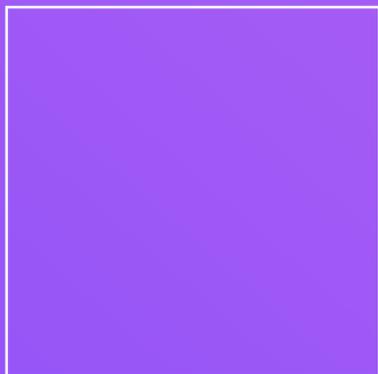
Moral da história: a cesta não sairá do lugar se eles não puxarem em conjunto, na mesma direção.

Converse com a sua família e responda em seu caderno:

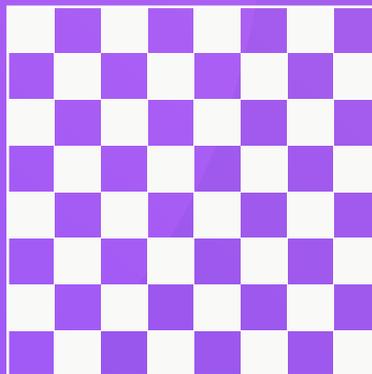
1. Por que o cisne, o caranguejo e a fuinha não conseguiam mover a cesta de guloseimas?
2. A história descreve uma situação de cooperação? Por quê?
3. O que poderíamos recomendar aos três amigos para que tivessem sucesso em sua tarefa?

2. VAMOS CRIAR O JOGO CAT AND MICE

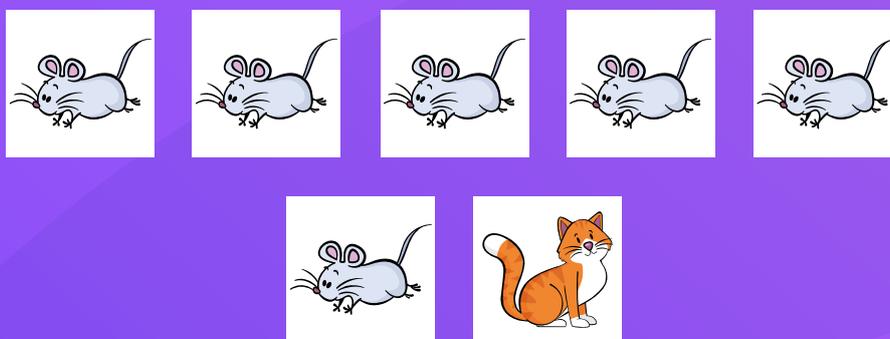
1 Em uma folha, recorte um quadrado 16 cm x 16 cm.



2 Desenhe quadrados de 2 cm e pinte alternadamente como na figura.



3 Utilizando as sobras de folha, recorte 7 quadrados de 2 cm e desenhe 6 ratos e 1 gato:



3. É HORA DE JOGAR!

Objetivo do gato: Capturar todos os ratos.

Objetivo dos ratos: Chegar ao outro lado do tabuleiro com um dos ratos. Se um rato chegar ao final do tabuleiro, vence o jogo, mesmo que na jogada seguinte fosse possível ao gato capturá-lo. Se o gato for capturado, o rato vence. **ATENÇÃO:** basta um ratinho chegar à última fileira para vencer o jogo, mesmo que o gato possa capturá-lo na próxima jogada.

Posição inicial: Os seis ratos posicionados na segunda linha do tabuleiro agrupados de três em três e o gato em uma das casas centrais na última linha.



Como jogar: Jogo para 2 jogadores: um será o "Gato" e o outro os "Ratos";

Regras de movimento e captura:

1. Na sua vez, o jogador com os ratos pode mover apenas um de seus ratos.
2. O rato só pode mover-se para frente.
3. O rato avança uma casa por vez.
4. Apenas em seu primeiro movimento, cada rato pode escolher entre avançar uma ou duas casas.
5. O rato só pode capturar na diagonal.
6. O rato não pode mover-se para trás, nem capturar para trás.

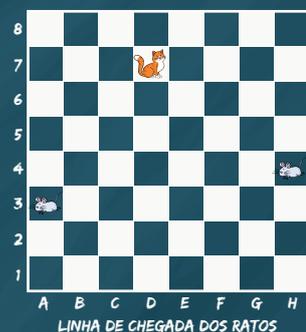
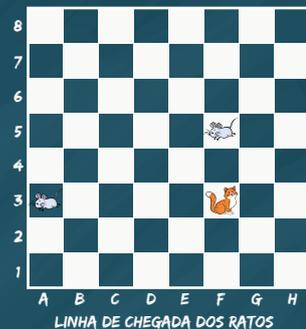


1. O gato pode mover-se para frente, para trás e para os lados, e pode capturar os ratos nestas direções.
2. O gato não pode mover-se nem capturar na diagonal.
3. O gato pode mover-se quantas casas quiser, desde que o caminho esteja livre.
4. Quando o gato captura um rato, passa a ocupar a casa em que o rato estava.
5. O gato só pode capturar um rato por jogada.

4. REFLETINDO UM POUCO

Escreva as respostas em seu caderno:

- De que lado você prefere jogar? Do gato ou do rato?
- Agora é a vez do gato. Qual rato o gato deve capturar? Por quê?
- Você conseguiu criar uma boa estratégia para o Rato vencer? Me conte o que pensou.
- Como o gato pode jogar para vencer? Conte sua estratégia, mas fale baixo para os ratos não ouvirem...rsrsrsrs
- Agora é a vez dos ratos. Com qual rato é melhor avançar? Por quê?



1. CONTEXTUALIZAÇÃO – A HISTÓRIA DAS POMBAS

Era uma vez um grupo de pombas que voava longe do ninho procurando por comida. Quando estavam voando sobre a floresta e ficaram cansadas, o rei das pombas decidiu que deveriam parar um pouco e descansar na floresta. Após alguns minutos circulando na floresta, encontraram um monte de arroz ao pé de uma velha árvore. Elas pousaram, começaram a ciscar e devorar os grãos de arroz.

De repente, a rede de um caçador caiu sobre elas e as capturou. As pombas começaram a se agitar, tentando se libertar. Cada pomba tentava voar em uma direção diferente para se libertar, mas em vão. O rei das pombas disse para seu grupo: *“Devemos fazer algo antes que o caçador chegue ou teremos um fim triste. Sugiro que tentemos voar todas juntas, ao mesmo tempo, na mesma direção. Cada pomba segura a rede com o bico e, juntas, batemos as asas e levantamos voo.”* E assim fizeram.

Do chão, o caçador viu estupefato seu prêmio voar para longe. Ele correu atrás das pombas, gritando, mas elas voaram cada vez mais alto e ele não conseguiu alcançá-las. Quando parecia que o perigo havia passado, o rei das pombas disse para o restante do grupo: *“Solucionamos um problema. Agora temos que resolver outro. Sugiro que voemos até a casa do meu amigo rato - ele me deve um pequeno favor. Pediremos para ele roer a rede e estaremos livres”.*

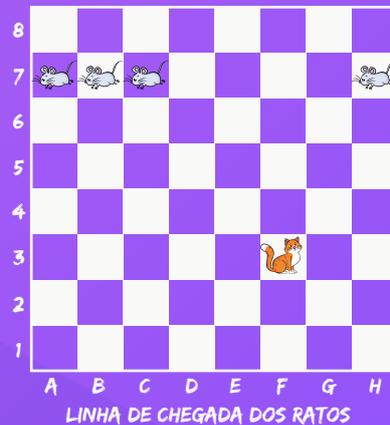
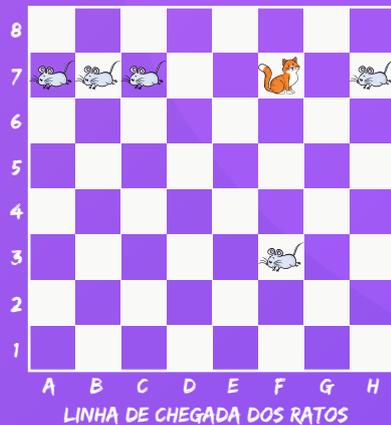
Todas as pombas concordaram e foram até a casa do rato. Quando explicaram o problema para o rato, ele assobiou e vários amigos ratos surgiram dos seus buracos para ver o que estava acontecendo. O rato explicou a missão e, em poucos minutos de trabalho cooperativo, os ratos roeram a rede e libertaram as pombas.

Converse com a sua família e responda em seu caderno:

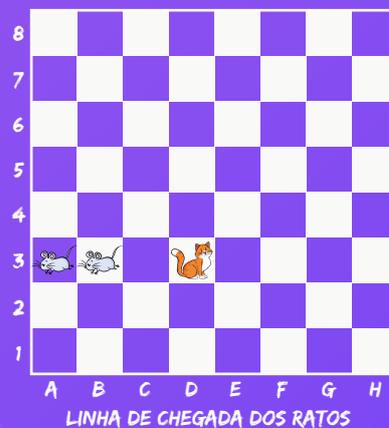
1. O que podemos aprender com a história das pombas?
2. Elas teriam escapado se cada pomba tivesse trabalhado sozinha e pensado somente em si mesma?
3. Qual é a moral da história?
4. Este ensinamento sobre cooperação pode ser aplicado aos ratos do jogo Cat and Mice? Como?

2. VAMOS APRENDER A ESTRATÉGIA "ANDANDO JUNTO" E O MÉTODO DAS AVES MIGRATÓRIAS?

1. A moral da história que você acabou de ler nos diz que os animais deveriam cooperar ao invés de trabalharem sozinhos. O mesmo princípio pode ser aplicado aos ratos no jogo Cat and Mice.
2. Para ilustrar esta ideia, veja uma situação na qual o jogador com os ratos moveu um rato para frente, em cada rodada, sem cooperar com os outros ratos. Observe que mesmo andando muitas casas com apenas um rato, os ratinhos não conseguem vencer.



3. Para derrotar o gato e escapar de suas garras, os ratos devem avançar em conjunto. Cat and Mice é um jogo no qual podemos aplicar os princípios do Método das Aves Migratórias. Veja exemplos de como os ratos podem trabalhar juntos:



3. É HORA DE JOGAR!

Agora é a hora de relembrar as regras do jogo Cat and Mice e colocar a estratégia do "Andando Junto" e o método das "Aves Migratórias" em ação! Que tal convidar alguém para jogar com você?

4. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

Converse com a sua família e responda em seu caderno:

- a. Pense sobre os benefícios das pessoas cooperarem umas com as outras. Vamos fazer um desenho sobre o tema "Como Cooperar" com base no que você refletiu?
- b. Converse com seus pais sobre a cooperação em sua família. Há momentos em que você não coopera o suficiente? Isso torna as coisas difíceis ou desagradáveis? Por quê?