

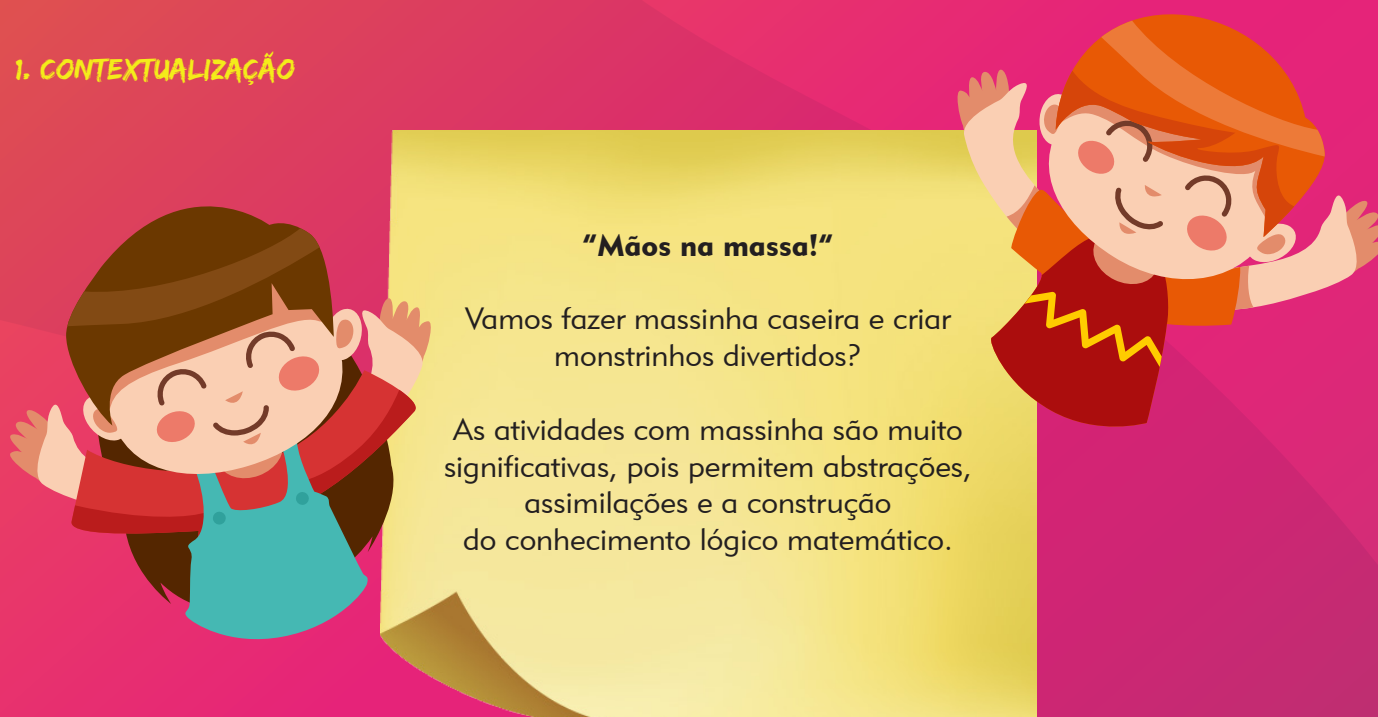
Habilidades priorizadas: Proporcionar a descoberta das linguagens sensitivas através das alterações feitas devido a pressão aplicada tanto durante o preparo como durante suas criações; Estimular a concentração, a livre expressão e a autoconfiança; Desenvolver o raciocínio lógico.

Objetivos de ensino: Aprimorar habilidades de percepção visual; Estimular a tomada de decisões.

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



Ingredientes

- 2 xícaras de farinha de trigo
- 1 pacote de suco em pó de sua preferência
- 1 colher de sal
- 1/2 copo de óleo
- 1 copo de água, aproximadamente

Modo de fazer

- Misture os ingredientes secos
- Aos poucos, acrescente o óleo e a água
- Sove a mistura até formar uma massa homogênea



A MASSA DEVE SER CONSERVADA EM POTE OU SACO PLÁSTICO BEM FECHADO.

Créditos: <https://www.instagram.com/lieduca.infantil/?hl=pt-br>

Atividade dirigida

- 1- Você gostou de fazer a sua massinha caseira?
- 2- Qual suco em pó você usou? Ficou de qual cor?
- 3- Com sua massinha, use a imaginação e construa muitos monstros divertidos com sua família.

Dica: aproveite utensílios de cozinha como: espremedor de alho, batata, escumadeira, colheres e diversos objetos que tenha em casa... Criatividade a todo vapor!



2. 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.



3. REFLETINDO SOBRE O JOGO

- 1- Nesse jogo, olhar só para as nossas cartas é suficiente? Devemos olhar também para as cartas dos outros jogadores? Por que isso é importante?
- 2- Você sentiu dificuldade porque tinham que olhar muitas cartas de uma vez, as suas próprias e a dos outros jogadores também, e ficar alerta o tempo todo? Explique.
- 3- Faça um desenho numa folha de sulfite, ou em seu caderno, da sua família jogando "Mindsters".

4. SUGESTÃO DE FILME / DESENHO / HISTÓRIAS



O SEU MONSTRINHO • CANÇÕES INFANTIS • MÚSICAS EDUCACIONAIS PLAYKIDS

youtube.com/watch?v=E-HZEH2_DkY

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

"Monstro"

Todos os dias de manhã, Euclides saía de sua casa e caminhava com uma tesoura nas mãos. As crianças da rua ficavam desesperadas tentando imaginar o que aquele monstro poderia fazer...

- Lá vem ele! – diziam elas.

Com suas mãos e pés enormes, Euclides caminhava e seguia em direção aos fundos da casa...

- Mas, o que ele faz com aquela tesoura? – perguntou Clarinha.

- Eu nem imagino! – disse Juquinha.

- Vamos descobrir? – gritaram todos.

E assim, eles foram espiar Euclides...

Procuraram, procuraram... Até que encontraram aquele monstro que todos temiam!

- Olá, meus amigos! – disse Euclides às crianças.

- Por favor, venham até aqui! – completou ele.

- Mas você vai nos assustar! – falaram as crianças.

- Meus amiguinhos, sentem aqui comigo e me ajudem a podar estas belas flores...

Gosto muito de cuidar do meu jardim!

- Pensávamos que você fosse um monstro mau! Mas você é amigo da natureza! – disse uma delas.

E depois desse dia, Euclides ganhou novos amigos e ficou muito feliz! Aquelas crianças também aprenderam uma lição: nunca mais iriam julgar sem ter certeza.

<http://www.historiasinfantis.org/monstro/>

Atividade dirigida

- 1- Você gostou da história do monstro? Qual o nome dele?
- 2- Euclides era um monstro mau? Por quê?
- 3- O que aprendemos com essa história?
- 4- Em uma folha ou em seu caderno, desenhe o monstro Euclides e seu jardim

2. VAMOS FALAR SOBRE O MÉTODO DO DETETIVE

Na vida, mais do que conhecer as respostas é preciso aprender a fazer boas perguntas!

O Método do Detetive é um recurso da Metodologia Mind Lab para desenvolver nas crianças o espírito investigativo – o Método desperta a curiosidade intelectual, estimula a procura pelas informações, a elaboração de hipótese e a habilidade de argumentação.

Escolhemos esse método para fazer parte do ambiente de sua família para salientar a necessidade de se buscar as raízes dos problemas e das dificuldades. Inclusive nos conflitos naturais, nas relações pessoais...

Convidamos a sua família a usar o Método do Detetive para compreender melhor as situações e buscar por soluções. Uma dica: este é um ótimo recurso quando você perde alguma coisa. Use o Detetive para relembrar a sequência de fatos e começar a busca "do fim ao princípio".

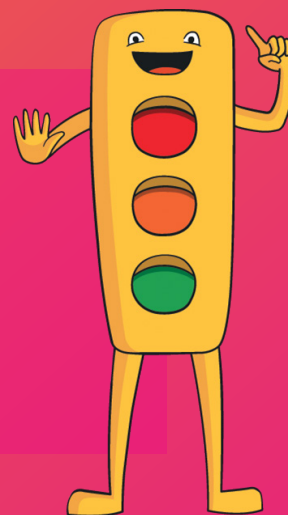


"Como um bom detetive,
é imprescindível perguntar,
buscar pistas e organizar as
informações para ter clareza
da informação."

"É um método que contribui
na investigação de uma
situação-problema, por meio
de perguntas, para produzir
e descobrir pistas, dados e
informações que possibilitam
criar soluções."

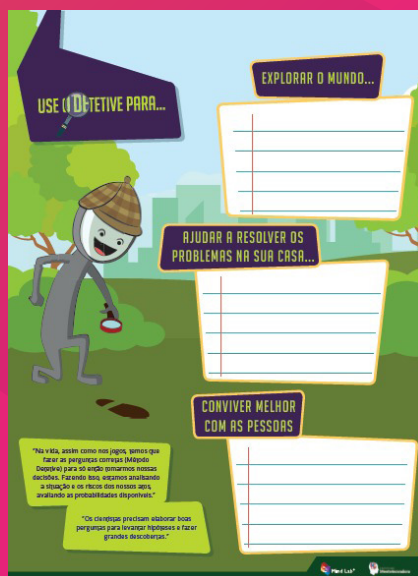
3. VAMOS JOGAR NOVAMENTE!!!

Agora o desafio da família será jogar utilizando o Método do Detetive! Lembre-se também de usar o Método do Semáforo para conter a impulsividade e conseguir elaborar mais a coleta de pistas!



4. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

1- Na vida, assim como nos jogos, temos que fazer as perguntas corretas (Método do Detetive) para só então tomarmos nossas decisões. Fazendo isso, estamos analisando a situação e os riscos dos nossos atos, avaliando as probabilidades disponíveis. Construa em seu caderno ou em uma folha de sulfite as formas que podemos usar o Método do Detetive para:



2- Revise as fases do Método do Semáforo (parar e pensar antes de agir) e pergunte como esse método pode ser usado nesse jogo. Explique que assim como o semáforo organiza o trânsito nas ruas, ele pode nos ajudar a examinar cuidadosamente todas as informações à nossa disposição antes de tomar as decisões (pegar uma carta já aberta ou abrir uma nova, ficar ou não com a carta aberta, que carta trocar...).

3- Como usar o Método das Aves Migratórias nesse jogo? Explore suas colocações. Explique que sempre que estamos realizando uma tarefa em grupo, esse método pode nos ajudar a tomar decisões juntos, como uma equipe.

4- O Método do Detetive pode nos ajudar nesse jogo? Que perguntas são importantes serem feitas para compreender melhor a situação?

5- Desenhe um detetive em seu caderno ou em uma folha de sulfite.

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!