

L _ /
| I /
/ _ V

EM CASA

ENSINO FUNDAMENTAL

4° E 5° ANO



BOM DIA!

Oi, pessoal!
Olha o LIV chegando na sua casa novamente. :)

Como tem sido este período para vocês? Nós aqui estamos com saudades das escolas, sabiam? E passeando pela história da Malala dá mais saudade ainda! O coração fica apertado, vem uma vontadezinha de chorar até. Um medo (ou supermedo) de isso tudo demorar demais da conta a passar.

Isso faz lembrar um trecho do livro, em que Adriana Carranca fala de um sentimento que acompanhou bastante Malala:

“‘Estou com medo’. Mas Malala era uma menina muito corajosa, porque ter coragem não quer dizer não ter medo, mas enfrentar os medos que a gente tem. E todo mundo tem medo de alguma coisa, não é?”.

Imaginem o tanto de medo que Malala sentiu! Sim, todos sentimos medo. Cada um de nós tem suas histórias com ele. E hoje deu uma vontade de falar sobre essas histórias com vocês.

ENCONTRO 04

OBJETIVOS

Estimular a comunicação; desenvolver o autoconhecimento, a empatia e a percepção de formas de autorregulação.


MATERIAL NECESSÁRIO

Papel, caneta, uma caixinha ou sacolinha.

ATIVIDADE 1

Hoje é dia de jogo da memória. Mas este é diferente. Vamos falar como é: reúnam todos da casa para um momento em que a memória deverá ser exercitada. Vocês vão precisar de papel, caneta e uma caixinha ou uma sacolinha. Todos devem responder às perguntas escrevendo as respostas no papel de forma que mais ninguém veja. Cada resposta deve estar em um pedaço diferente de papel, está bem? E também não devem ser identificadas com o nome do autor das respostas, devem ser anônimas. Depois que vocês escreverem suas respostas, dobrarão seus papeizinhos e colocarão no recipiente escolhido. Ué! Mas e as perguntas?!

Elas estão logo aqui embaixo. É que ficamos aqui pensando que a gente vai crescendo e os nossos medos vão mudando. Então queríamos saber se os medos de vocês mudaram também.

 Quais eram seus medos, antigamente?

 Quais são seus medos, atualmente?

Depois que todos responderam e colocaram seus papéis dobrados na caixinha, chacoalhem bem para que as respostas se misturem. E agora vamos ver as respostas? O desafio é adivinhar os “donos” de cada medo e também exercitar a empatia durante essa conversa.

Retirem um papel por vez e leiam em voz alta o conteúdo. Quem retirou o papel tem que adivinhar de quem é aquele medo e se ele é um medo antigo ou um medo atual.

ATIVIDADE 2

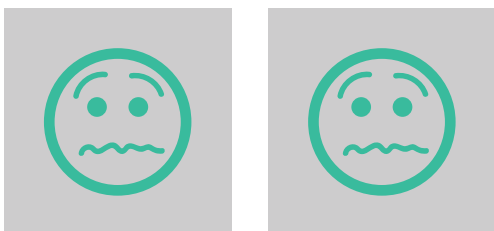
Juntos em família conversem sobre estes medos que vão sendo retirados da caixinha: outras pessoas da família têm ou tiveram esses medos também? Como agem quando estão com estes medos? Este é o momento de juntos descobrirem formas de lidar com os medos, tanto viajando no tempo (como foi que eu agi quando tive medo do primeiro dia na escola, por exemplo?), quanto pensando em possíveis formas de lidar com os medos atuais. Este é o famoso trabalho de autorregulação. ;)

ENCONTRO 04

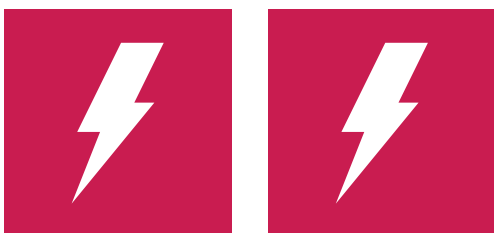
ATIVIDADE 3

Agora que vocês se conhecem mais um pouquinho, vamos concluir esse jogo da memória diferente? Então é o seguinte: cada medo descrito por vocês deve virar um par de cartas do Jogo da Memória dos Medos da família. Vocês não podem escrever o medo, o desafio é criar um símbolo para representar cada um dos medos. Símbolo, como assim? Vamos dar um exemplo:

Medo de levar uma bronca



Medo de raio



E então este jogo da memória diferente é composto por pares de cartas com os medos antigos e atuais da família de vocês. Uma dica boa é usar papelão ou um papel mais grossinho para a confecção das cartas, para não ficar muito fácil memorizar o local das cartas na hora de jogar.

Com todas as cartas prontas, vocês podem jogar este jogo que é bem antigo, mas que agora tem uma forma renovada e bem personalizada por vocês. O jogo da memória tem por objetivo aumentar a concentração e a memória. E nesse que criamos junto com vocês também trabalhamos as emoções, a empatia, o autoconhecimento e a autorregulação. ;)

Como jogar?

O jogo da memória pode ser jogado por um único jogador ou vários. Comece o jogo colocando todas as cartas viradas para baixo sobre uma superfície. Uma jogada é quando um jogador vira duas cartas e coloca-as para cima, para que todos os jogadores possam ver, buscando sempre virar a carta em busca do par equivalente. Se o jogador virar duas cartas que não são pares, ambas as cartas devem ser viradas para baixo novamente no mesmo local.

Se o jogador vira um par de cartas iguais em uma jogada, o jogador ganha o par de cartas e recebe outra chance de jogar. O objetivo do jogo é virar o maior número possível de pares de cartas. O vencedor é o jogador que reúne o maior número de pares. No modo de único jogador, o objetivo é identificar todos os pares no menor período de tempo possível.

Bom jogo, família! Ah! Estamos aqui imaginando como ficou o jogo de vocês. Queremos saber, hein! Deixamos nosso afetuoso abraço, ele também envolve carinhosamente todos os nossos medos. Até a próxima.



<https://inteligenciadevida.com.br/>

laboratoriointeligenciadevida