

Ramo Lobinho

## Quem não pertence?

### Informações

Duração: 40 minutos

Local: local aberto

Participantes: por matilha

### Área de desenvolvimento

Intelectual

### Materiais

Cartões impressos com as famílias de objetos (em anexo), duas sinetas, tinta de rosto.

### Descrição da atividade

Serão apresentados tipos de figuras geométricas, objetos e animais através de cartões contendo três elementos pertencentes a uma mesma característica e um objeto estranho.

Ex: No cartão abaixo qual figura não pertence à família?



Resposta: no cartão acima o elemento estranho é o picolé, por não ser uma bebida.

O Moderador do jogo tem em mãos os cartões com as famílias dos objetos. As crianças serão divididas em número par de equipes. Em cada rodada, um representante da equipe da vez vem à frente e se posiciona em frente às duas sinetas. Cada jogador ficará de frente para uma sineta e um potinho de tinta de rosto. O moderador pede que as crianças fiquem com as mãos erguidas e que só apertem a sineta depois da liberação pela palavra JÁ.

O moderador mostra o cartão aos competidores e dá uns segundos para que eles identifiquem as figuras e libera a tentativa. Quem apertar primeiro e responder corretamente pode fazer uma marca de tinta no rosto do oponente, se responder errado leva uma marca de tinta no rosto.

## Bibliografia

Objetivos da Base Nacional Curricular Comum:

Matemática: Desenvolver o raciocínio lógico, o espírito de investigação e a capacidade de produzir argumentos convincentes, recorrendo aos conhecimentos matemáticos para compreender e atuar no mundo.

(EF01MA10) Descrever, após o reconhecimento e a explicitação de um padrão (ou regularidade), os elementos ausentes em sequências recursivas de números naturais, objetos ou figuras.

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:

4.2.1.1. Matemática no ensino fundamental – anos iniciais: unidades temáticas, objetos de conhecimento e habilidades

**Esta ficha foi elaborada por**

Deise Adriana Bosco Maier

Ramo Lobinho

## Pesos e Medidas

### Informações

Duração: 1 hora

Local: local aberto

Participantes: por matilha

### Área de desenvolvimento

Física, intelectual, social e afetivo

### Materiais

Barbante, fita métrica, objetos de diferentes pesos, balança.

### Descrição da atividade

Mostrar às crianças que diferentes materiais podem conferir aos objetos peso maior, também apresentar algumas unidades de medida e como podemos utilizá-las para medir a altura ou comprimento das coisas.

Para esta atividade os adultos devem levar diferentes objetos com diferentes tamanhos e pesos, posicioná-los embaralhados em frente dos jovens e pedir que eles os enfileirem do mais leve ao mais pesado. Ao longo do processo solicitar que eles peguem o objeto sintam seu peso e comparem com os outros até que eles estejam satisfeitos com a posição de cada item na fileira, os adultos marcam a posição da distribuição que cada equipe fez. Após o término os adultos pegam uma balança e pesam na frente das crianças todos os objetos e fazem a correção. Neste momento explicar às crianças que os objetos são feitos de diferentes materiais e que tem diferentes tamanhos e que todos estes aspetos contribuem para o peso de cada objeto.

Em seguida vamos trabalhar as medidas com as crianças, cada criança pode pegar um pedaço de barbante e com a ajuda de um adulto cortá-lo conforme sua altura. Ainda sem usar uma fita métrica, explicar que diferentes unidades de medidas podem ser usadas para determinar a altura de uma pessoa, por exemplo no Reino Unido existe a unidade "Pé", que segundo alguns sites era a medida do pé do Rei Henrique VIII. Mas como as pessoas têm tamanhos diferentes precisa-se de um padrão, por isso foi padronizado o sistema de medidas. No Brasil usamos o sistema métrico.

Pergunta orientadora: Todos nós temos o mesmo tamanho dos pés , se eu usar a medida do meu sapato para medir meu colega , o resultado será o mesmo se eu usar o sapato de outra pessoa?

Pedir que as crianças usem seus próprios pés para medir os colegas e fazê-los perceber a diferença entre o número conseguido usando diferentes crianças. Ao final refletir com as crianças as diferenças que acharam nas medidas e introduzir a fita métrica para que agora usando este padrão de medida eles possam se medir. Como sugestão para acabar o assunto, pode-se aplicar o jogo da pele da Kaa.

Jogo: Nova pele da Kaa. Formar as equipes. Os jovens devem, ao sinal, usar peças de roupas, calçados e meias para construir a maior Kaa possível.

## Bibliografia

Objetivos da Base Nacional Curricular Comum:

Matemática: Desenvolver o raciocínio lógico, o espírito de investigação e a capacidade de produzir argumentos convincentes, recorrendo aos conhecimentos matemáticos para compreender e atuar no mundo.

EF03MA17) Reconhecer que o resultado de uma medida depende da unidade de medida utilizada. (EF03MA18) Escolher a unidade de medida e o instrumento mais apropriado para medições de comprimento, tempo e capacidade. (EF03MA19) Estimar, medir e comparar comprimentos, utilizando unidades de medida não padronizadas e padronizadas mais usuais (metro, centímetro e milímetro) e diversos instrumentos de medida.

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:

4.2.1.1. Matemática no ensino fundamental – anos iniciais: unidades temáticas, objetos de conhecimento e habilidades

Esta ficha foi elaborada por

Deise Adriana Bosco Maier

Ramo Lobinho

## Massinha de Modelar

### Informações

Duração: 1 hora

Local: local aberto

Participantes: por matilha

### Área de desenvolvimento

Física, intelectual, social e afetivo

### Materiais

Farinha de trigo, sal, água, óleo de cozinha, corante alimentício, bacias

### Descrição da atividade

Seguir uma receita de massa de modelar caseira para trabalhar tanto a coordenação motora quanto o seguir e entender um texto orientativo.

Nesta próxima atividade as crianças devem seguir a receita de massinha de modelar caseira para criarem sua própria massinha de modelar em alguns bonequinhos com ela.

- 2 copos de farinha de trigo, ½ copo de sal, 1 colher de sopa de óleo, 1 copo de água e corante alimentício.

Modo de preparo: coloque os ingredientes secos em uma vasilha, acrescente o óleo, em seguida vá adicionando a água até dar ponto. O ponto correto é firme nem esfarelenta, nem grudando nas mãos. Divida a massa em porções menores e adicione o corante de sua escolha.

Os adultos devem auxiliar os jovens nas medidas e após cada criança fazer sua massinha, os incentivar a modelar o que sentirem vontade.

### Bibliografia

Objetivos da Base Nacional Curricular Comum:

Desenvolver competências e habilidades que lhes possibilitem mobilizar e articular conhecimentos desses componentes simultaneamente a dimensões socioemocionais, em situações de aprendizagem que lhes sejam significativas e relevantes para sua formação integral.

(EI02TS02): Utilizar materiais variados com possibilidades de manipulação (argila, massa de modelar), explorando cores, texturas, superfícies, planos, formas e volumes ao criar objetos tridimensionais. (EF12LP04) Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor ou já com certa autonomia, listas, agendas, calendários, avisos, convites, receitas, instruções de montagem (digitais ou impressos), dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto e relacionando sua forma de organização à sua finalidade.

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:

4.2.1.1. Matemática no ensino fundamental – anos iniciais: unidades temáticas, objetos de conhecimento e habilidades

**Esta ficha foi elaborada por**

Deise Adriana Bosco Maier

Ramo Lobinho

## Memória afiada

### Informações

Duração: 1 hora

Local: local aberto

Participantes: por matilha

### Área de desenvolvimento

Físico, intelectual e social

### Materiais

Cartazes com o gabarito , tabuleiros em branco e peças contendo as figuras.

### Descrição da atividade

Preencher o tabuleiro à frente de cada equipe com diferentes figuras disponibilizadas, seguindo a posição de um gabarito.

Jogo da memória:

Providenciar duas ou três cópias (depende do número de equipes) em A3 do Gabarito em anexo. Este gabarito fica fixado em algum lugar que fique de costas para as equipes. Para as peças do jogo sugere-se imprimir o gabarito e o cortar formando assim as peças pequenas.

Na frente de cada equipe se coloca um tabuleiro com todas as casas em branco. Ao sinal as crianças correm até o gabarito escolhem uma figura , verificam onde ela está posicionada e correm de volta colocando a peça no local que acham o correto conforme sua memória ( sugere-se imprimir as peças em papel mais espesso para que elas não saiam voando com a corrida dos jovens). Os jogadores vão se alternando na corrida para verem as peças até que o tabuleiro da equipe fique completo. Quando a equipe achar que completou tudo deve apertar uma das duas sinetas ao lado da pista de corrida para que os adultos confirmem o tabuleiro com o gabarito. Se alguma peça estiver errada o jogo volta a acontecer até que a próxima equipe aperte a sineta e a conferência diga que está tudo correto.

### Bibliografia

Objetivos da Base Nacional Curricular Comum:

Matemática: Desenvolver o raciocínio lógico, o espírito de investigação e a capacidade de produzir argumentos convincentes, recorrendo aos conhecimentos matemáticos para compreender e atuar no mundo.

(EF01MA11) Descrever a localização de pessoas e de objetos no espaço em relação à sua própria posição, utilizando termos como à direita, à esquerda, em frente, atrás.

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:

4.2.1.1. Matemática no ensino fundamental – anos iniciais: unidades temáticas, objetos de conhecimento e habilidades

Esta ficha foi elaborada por

Deise Adriana Bosco Maier



Ramo Lobinho

## Cabo de guerra elétrico

### Informações

Duração: 1 hora

Local: local aberto

Participantes: por matilha

### Área de desenvolvimento

Físico e intelectual

### Materiais

Balões, confetes, latinhas vazias de refrigerante, bacias.

### Descrição da atividade

Cada membro da equipe tem em mãos um balão cheio que ao esfregar nos cabelos criará um campo magnético capaz de atrair uma latinha vazia de refrigerante ou pequenos pedaços de papel.

Distribuem-se balões para as crianças e explica-se que ao esfregar o balão em nosso cabelo seco, ou em uma roupa de lã, cria-se um campo magnético que atrai carga elétricas opostas de outros corpos.

Formar equipes, em frente a cada equipe ficará uma mesa com uma pequena bacia e diversos confetes espalhados. Ao sinal cada criança corre para a bacia e ao friccionar o balão em seu próprio cabelo tentará colocar o maior número de confetes dentro da bacia. Assim, coloca os que grudaram no seu balão, volta para o final da fila liberando o próximo elemento.

Outra possível variação é colocar uma latinha de refrigerante vazia sobre a mesa e um jogador de cada time vai até lá fricciona o balão em seu cabelo e tenta atrair a latinha para o seu lado.

### Bibliografia

Objetivos da Base Nacional Curricular Comum:

Ciências da Natureza : possibilitar a eles, em sua formação científica, explorar aspectos mais complexos das relações consigo mesmos, com os outros, com a natureza, com as tecnologias e com o ambiente; ter consciência dos valores éticos e políticos envolvidos nessas relações; e, cada vez mais, atuar socialmente com respeito, responsabilidade, solidariedade, cooperação e repúdio à discriminação.

(EF05CI01) Explorar fenômenos da vida cotidiana que evidenciam propriedades físicas dos materiais – como densidade, condutibilidade térmica e elétrica, respostas a forças magnéticas, solubilidade, respostas a forças mecânicas (dureza, elasticidade etc.), entre outras.

[\[Faça Você Mesmo\] - Eletricidade estática com balões - MuseuLight Cabo de guerra elétrico](#)

Esta ficha foi elaborada por  
Deise Adriana Bosco Maier

Ramo Lobinho

## Acerte a cadeia alimentar

### Informações

Duração: 1 hora

Local: local aberto

Participantes: por matilha

### Área de desenvolvimento

Física, intelectual, social e afetivo

### Materiais

Cartazes com a impressão da pirâmide alimentar, painel com furos e plásticos para coletar as bolinhas, bolinhas com cores diferentes para diferenciar as equipes, impressões com nomes de alimentos, sacos plásticos.

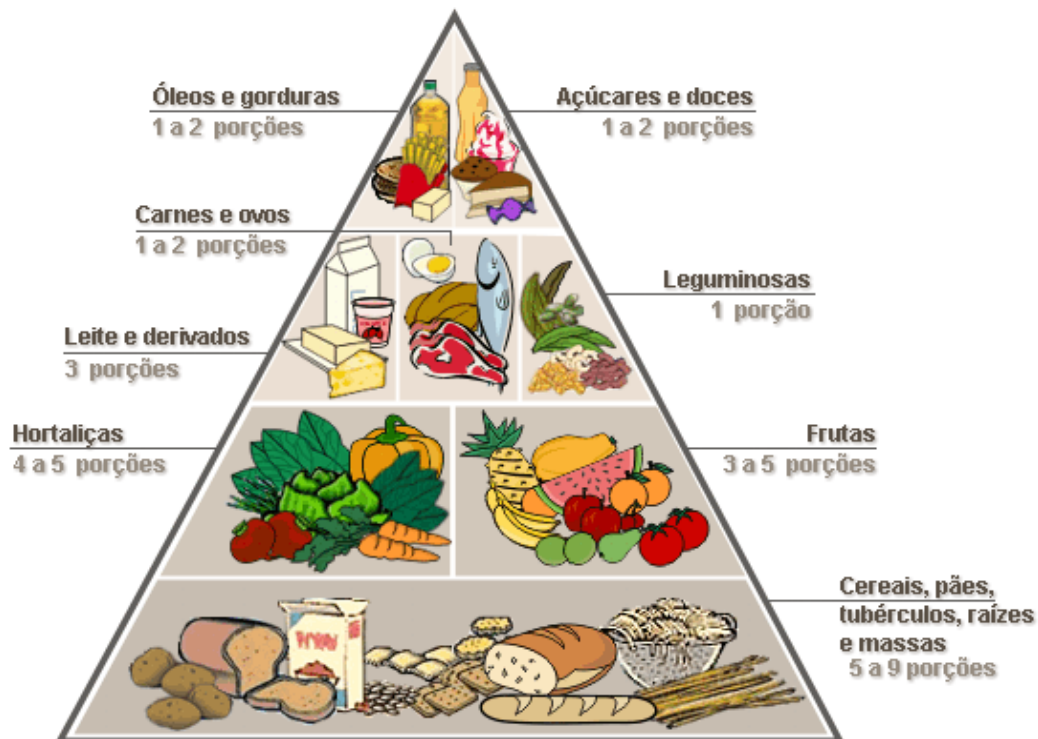
### Descrição da atividade

Jogar os alimentos corretos em cada linha da cadeia alimentar. Possuir um estilo de vida saudável evita o aparecimento de inúmeras doenças, como a obesidade e os problemas cardíacos e pulmonares. Além disso, retarda a perda de massa muscular por meio de uma associação entre alimentação balanceada e prática de exercícios regulares.

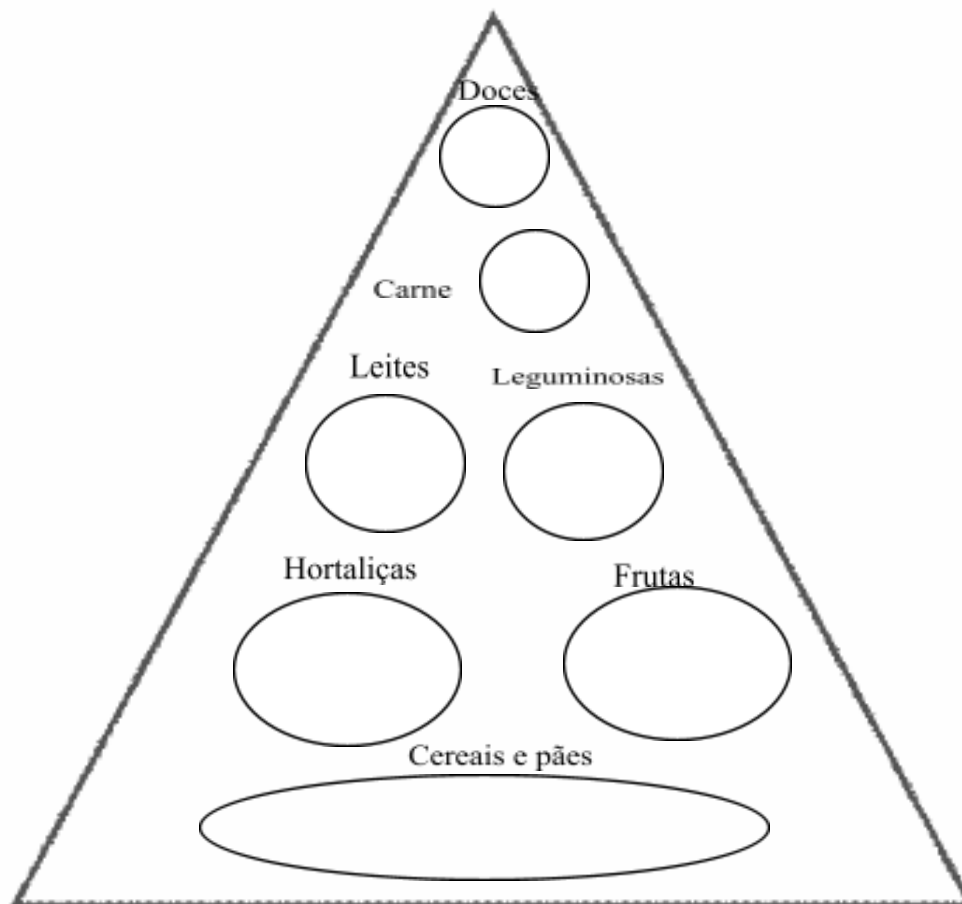
Para introduzir este assunto com as crianças, os adultos devem deixar a mostra uma impressão da pirâmide alimentar e irem conversando com sobre as escolhas alimentares de cada um e do como deveria ser um prato saudável.



Os alimentos contidos na base da pirâmide são os que devem ser consumidos em porções maiores e em mais vezes ao dia. Quanto mais ao topo, menor deve ser a ingestão daqueles alimentos.



Formam-se equipes com, pelo menos, 04 a 06 pessoas em cada equipe. O Coordenador da Atividade faz um painel de uma pirâmide alimentar com buracos nomeados com os grupos alimentares. Atrás de cada buraco colocar um saco plástico para coletar as bolinhas jogadas. Preparam-se bolinhas de plástico com cores diferentes (por exemplo verdes para a equipe 1 e vermelhas para a equipe 2) com nomes de alimentos que compõem a pirâmide.



## Bibliografia

Objetivos da Base Nacional Curricular Comum:

Ciências da Natureza : possibilitar a eles, em sua formação científica, explorar aspectos mais complexos das relações consigo mesmos, com os outros, com a natureza, com as tecnologias e com o ambiente; ter consciência dos valores éticos e políticos envolvidos nessas relações; e, cada vez mais, atuar socialmente com respeito, responsabilidade, solidariedade, cooperação e repúdio à discriminação.

(EF05CI08) Organizar um cardápio equilibrado com base nas características dos grupos alimentares (nutrientes e calorias) e nas necessidades individuais (atividades realizadas, idade, sexo etc.) para a manutenção da saúde do organismo.

(EF05CI09) Discutir a ocorrência de distúrbios nutricionais (como obesidade, subnutrição etc.) entre crianças e jovens a partir da análise de seus hábitos (tipos e quantidade de alimento ingerido, prática de atividade física etc.).

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:

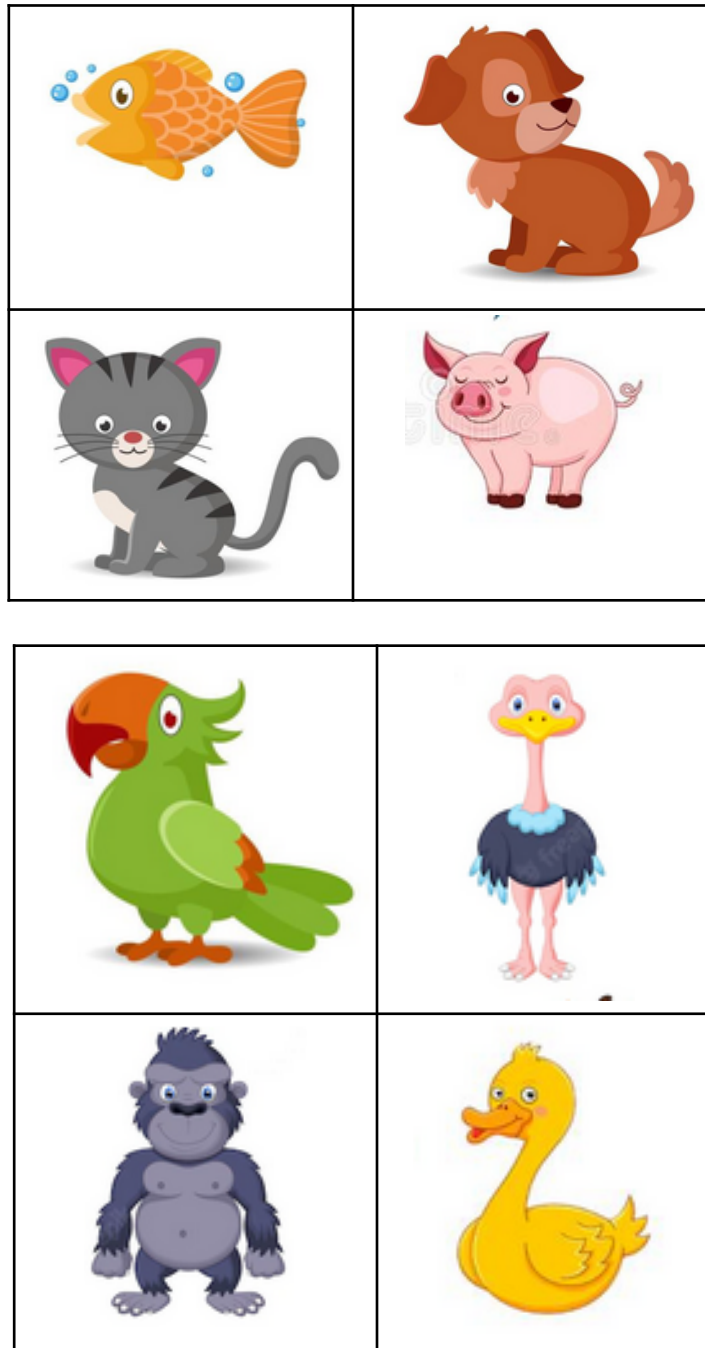
4.2.1.1. Matemática no ensino fundamental – anos iniciais: unidades temáticas, objetos de conhecimento e habilidades

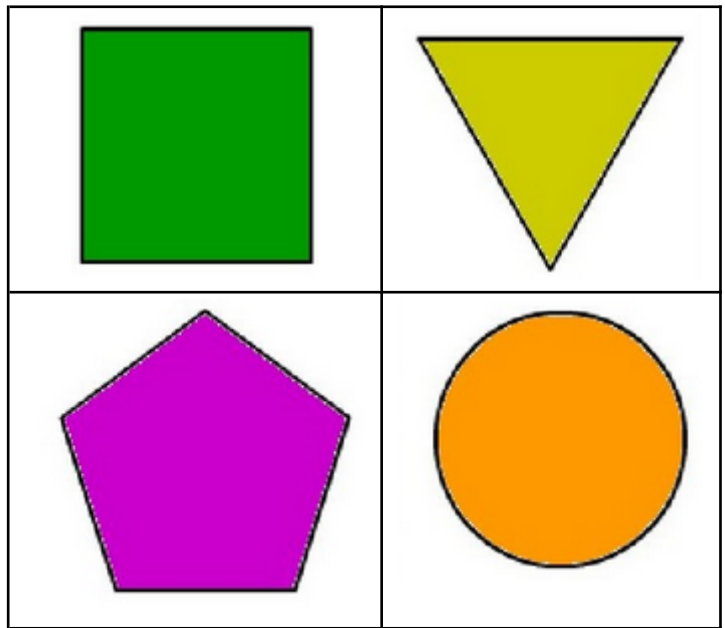
Esta ficha foi elaborada por

Deise Adriana Bosco Maier

## Anexos

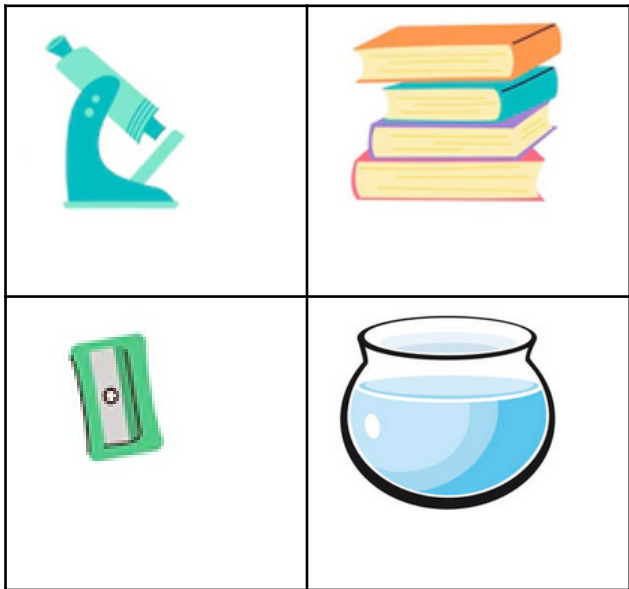
Cartões do jogo qual não pertence

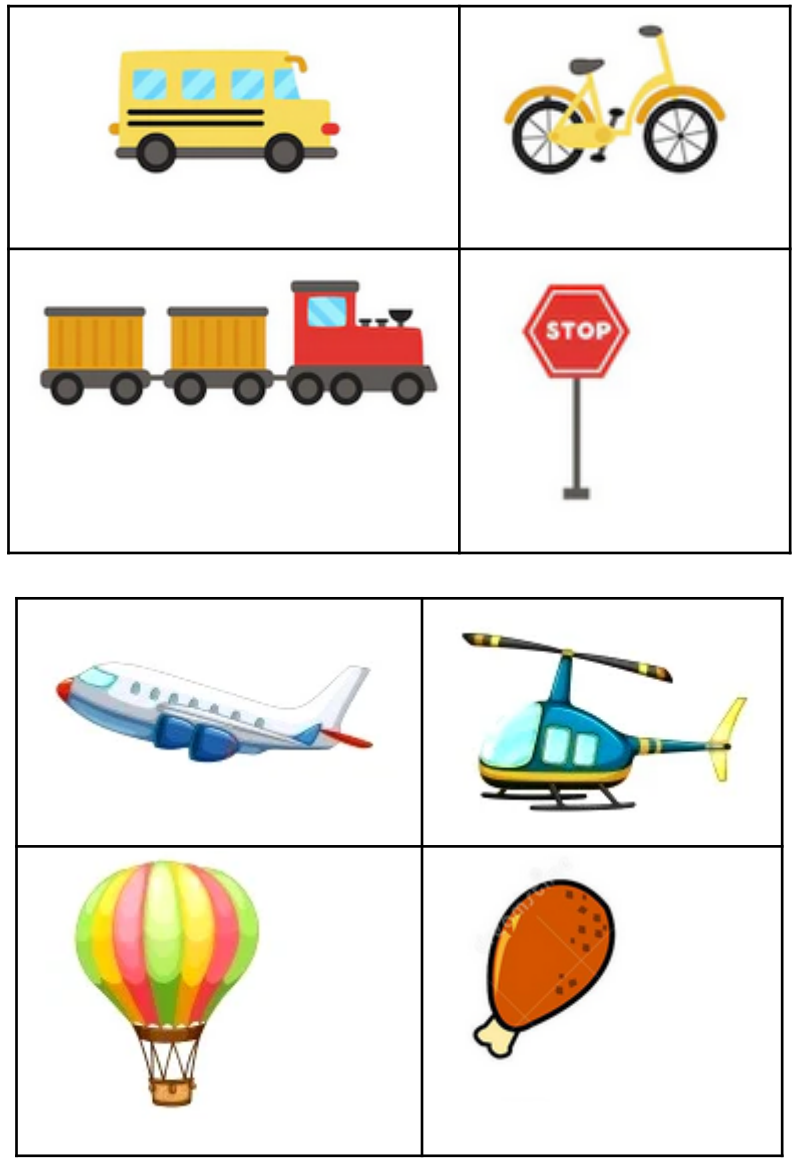


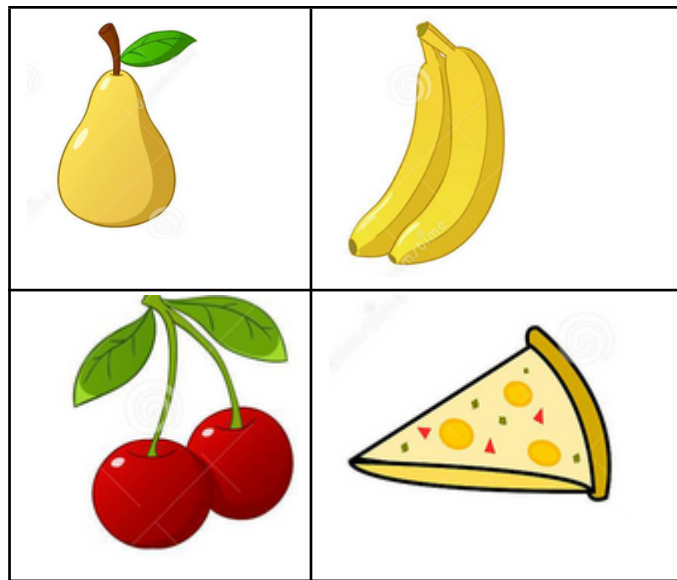
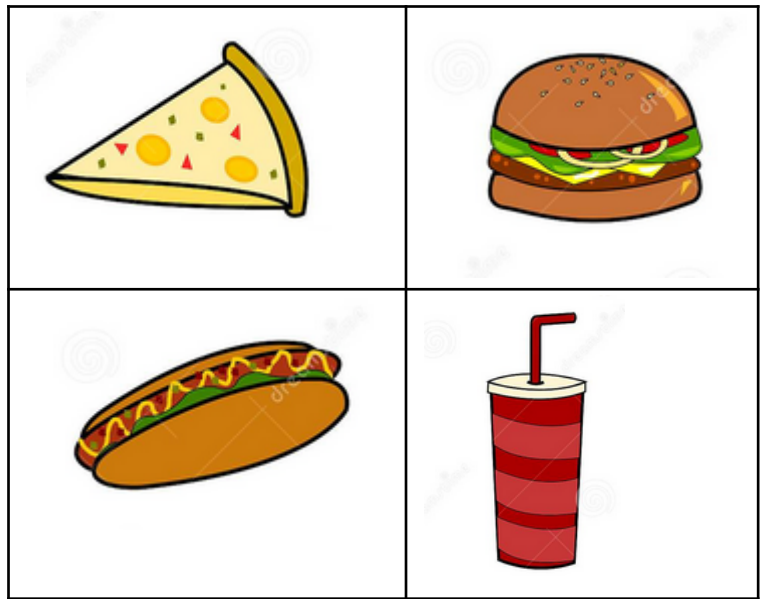


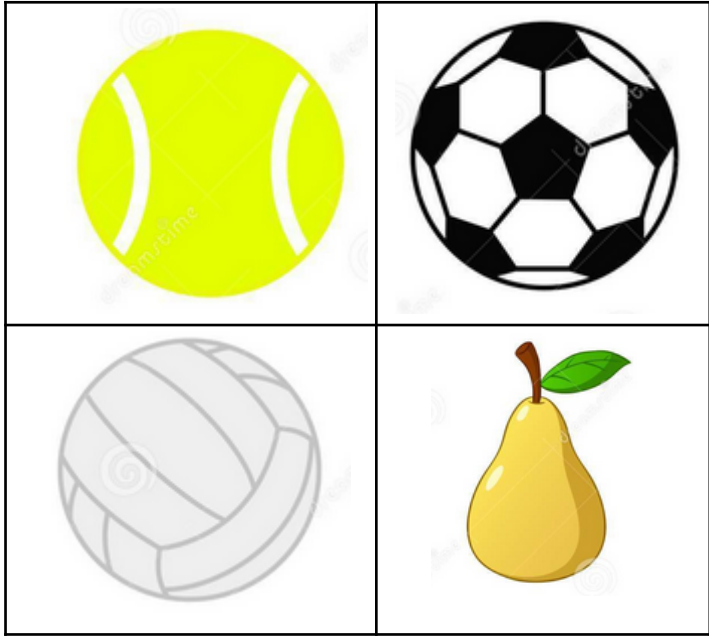














## Gabarito Jogo da Memória

Tabuleiro jogo da memória
