ATIVIDADE COMPLEMENTAR VIRTUAL	DATA: 13/04/2020
ÁREA: OPEE / 3º ANO	PROFESSORA: PAULA

Srs pais, ou responsáveis
Essa atividade poderá ser copiada no caderno caso você não consiga fazer a impressão.
Estamos trabalhando para melhor atendê-los.
Contamos com a compreensão Professora Paula

TRABALHANDO O CAPÍTULO ERROS E MEDOS

Responda as perguntas abaixo:

1. Você fica triste quando erra?

_____

_____

- LEMBRESE: TODOS NÓS ERRAMOS E SENTIMOS ALGUM TIPO DE MEDO. VOCÊ NÃO É O (A) ÚNICO (A)!

2. Você tem medo de errar?

_____

_____

- MUITAS VEZES GRANDES ATLETAS E ATÉ NOSSOS SUPER-HERÓIS PASSAM POR MOMENTOS DE DIFICULDADE. É JUSTAMENTE NESSE MOMENTO QUE ELES SE REINVENTAM, SE ENCHEM DE FORÇAS, SEJA SOZINHO OU COM AJUDA DE ALGUÉM E CONSEGUEM VENCER!

3. Como você costuma lidar com seus erros?

_____

_____

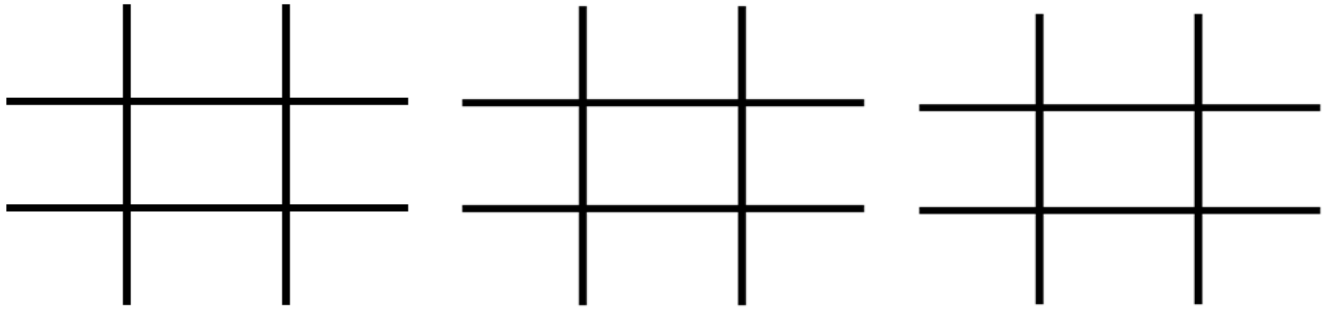
- LEMBRE-SE, É IMPORTANTE FALAR SOBRE SEUS MEDOS, MAS NUNCA ACREDITE QUE O SEU **MEDO É MAIOR QUE VOCÊ!**

ATIVIDADE PRÁTICA/ JOGO DA VELHA

Os jogos são uma ótima estratégia para trabalhar erros e medos. Por isso:

Jogue em família algumas partidas de Jogo da velha com alegria e segurança. Se errar, ou perder a partida, lembre-se que todo mundo erra, e que o erro é uma oportunidade de aprender e de crescer!

Para esta atividade precisará de uma folha em branco para desenhar seu próprio tabuleiro.



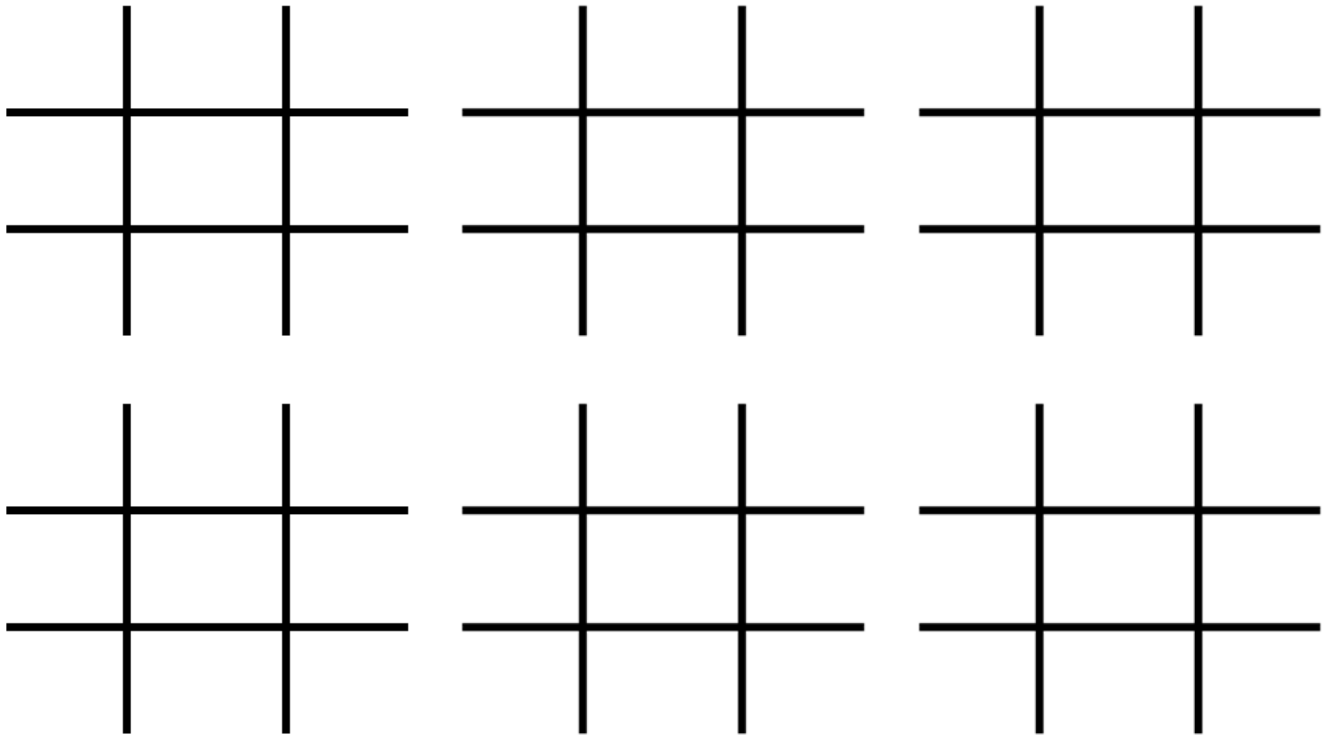
Regras do Jogo da Velha

•O tabuleiro é uma matriz de três linhas por três colunas.

•Dois jogadores escolhem uma marcação cada um, geralmente um círculo (O) e um xis (X).

•Os jogadores jogam alternadamente, uma marcação por vez, numa lacuna que esteja vazia.

•O objetivo é conseguir três círculos ou três xis em linha, quer horizontal, vertical ou diagonal , e ao mesmo tempo, quando possível, impedir o adversário de ganhar na próxima jogada.

•Quando um jogador conquista o objetivo, costuma-se riscar os três símbolos.

Faça esta atividade com ajuda da sua família até o dia 20/04/20