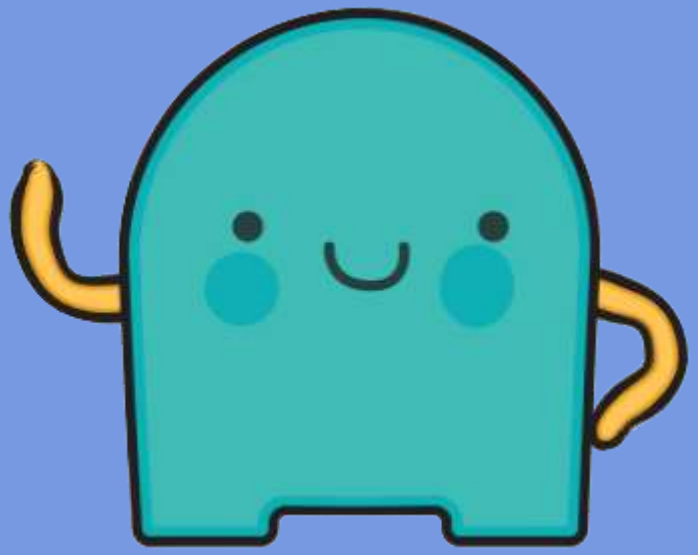


Nível 3 Lição 9

Sobrevivência do Mais Forte

Aquecimento

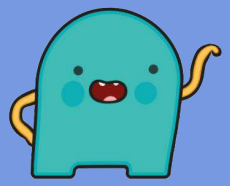
Jogo de Sobrevivência:

Quanto tempo demoraria a caçar todas as Gazelas?

Mini-lição

Adaptação

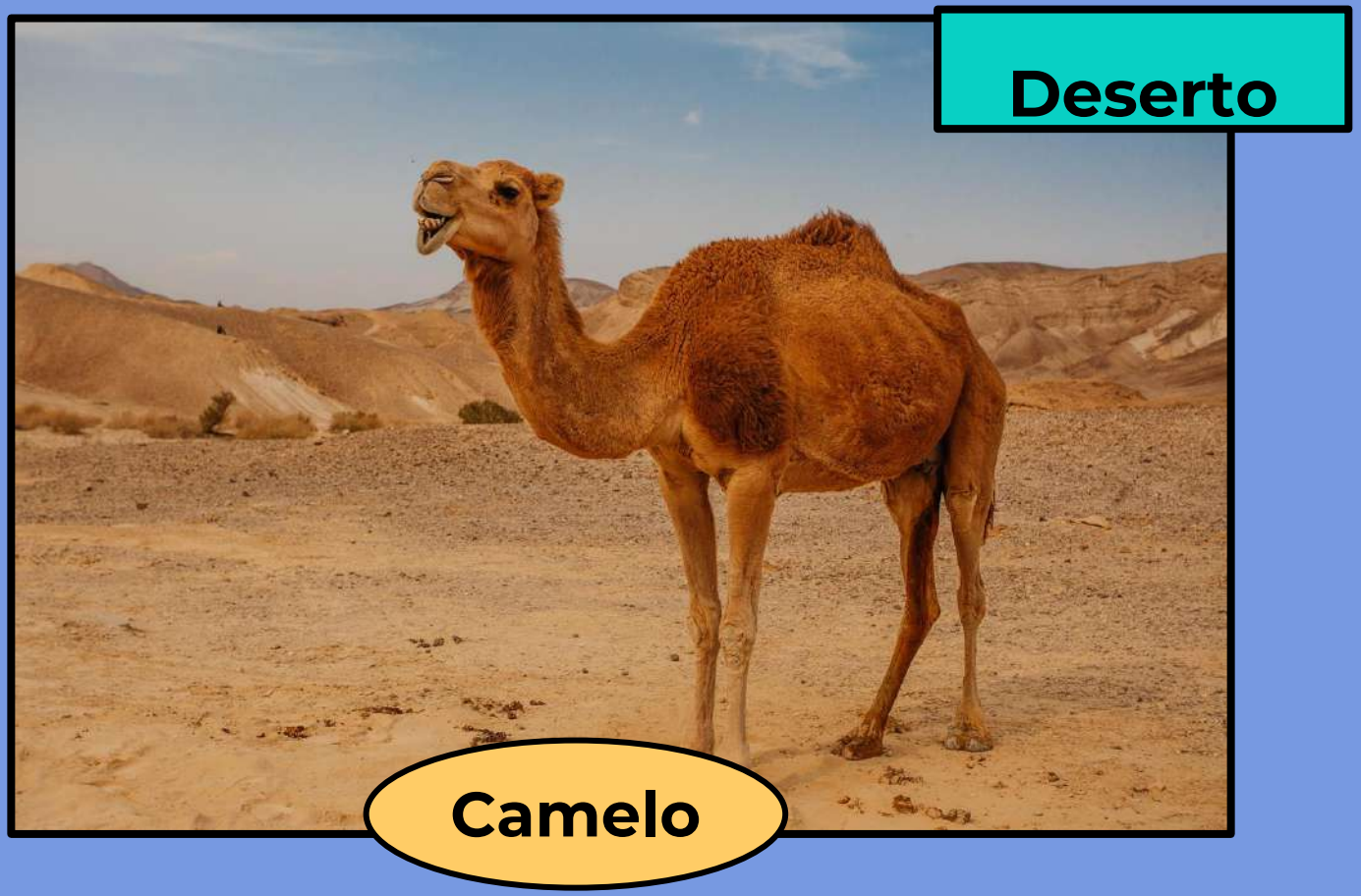
O que é que observas nestas plantas, animais e insetos?



Reconheces algumas semelhanças e diferenças entre eles?

Mini-lição

Como é que este animal se adaptou para viver neste habitat?

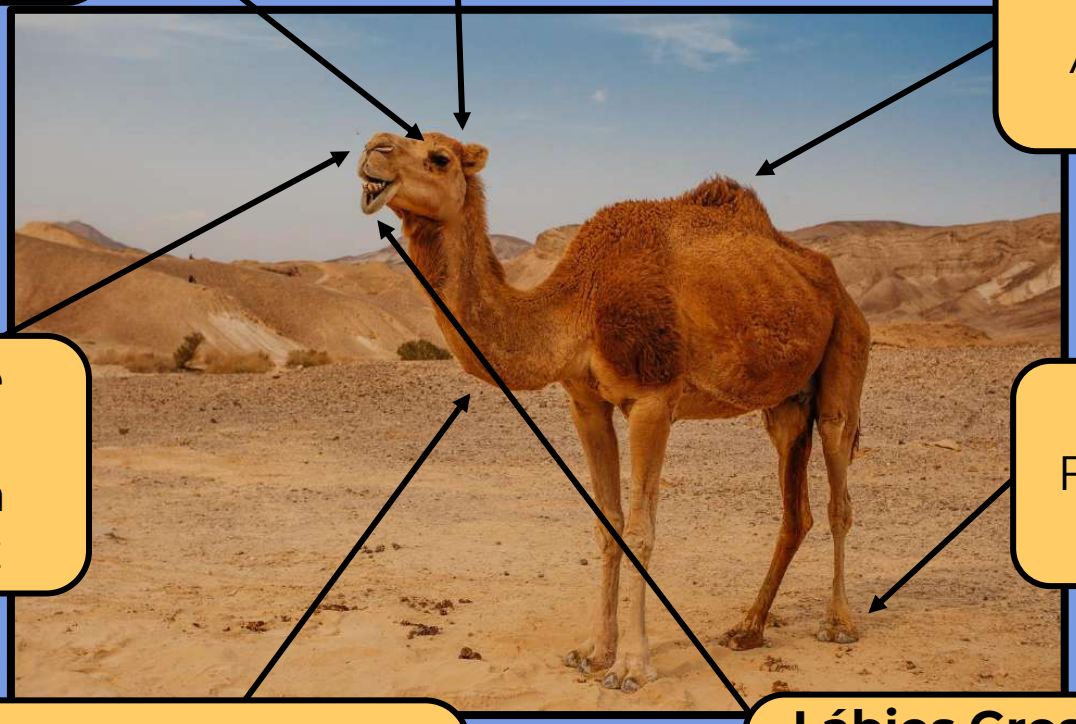


Mini-lição

Sobrancelhas Compridas
Deixa a areia fora destas

Orelhas Peludas
Deixa a areia fora destes

Grande Bossa
Armazena gordura



Narinas que Fecham
Deixa a areia fora do nariz

Pés Largos
Facíl caminhar na areia

Temperâtura Corporal Flutuante
Impede de suar e perder água

Lábios Grossos
Pode comer plantas espinhosas

Mini-lição

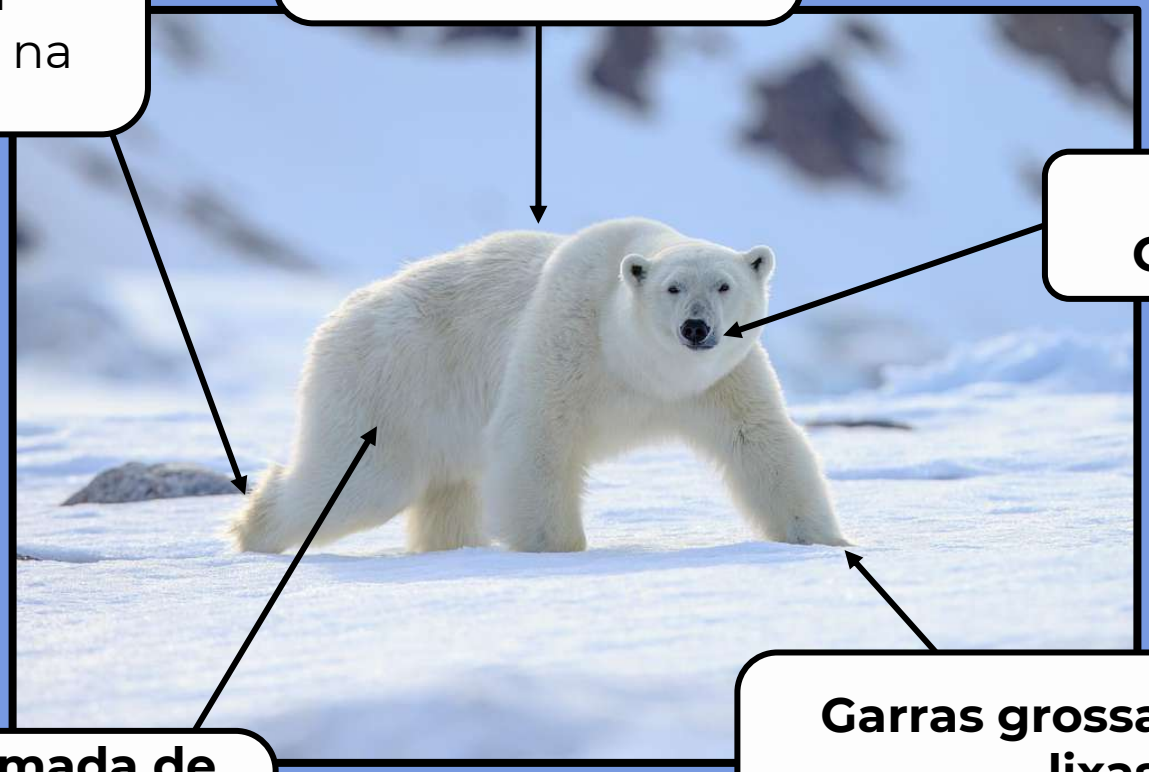
Como é que este animal se adaptou para viver neste habitat?

Urso Polar

Mini-lição

Pêlo Branco
Camuflagem na neve e gelo

Patas Largas e Compridas
Facilita caminhar na neve



Dentes Grandes

Camada de gordura
Mantem-no quente

Garras grossas e como lixas
Facilita a corrida no gelo

SAM LABS

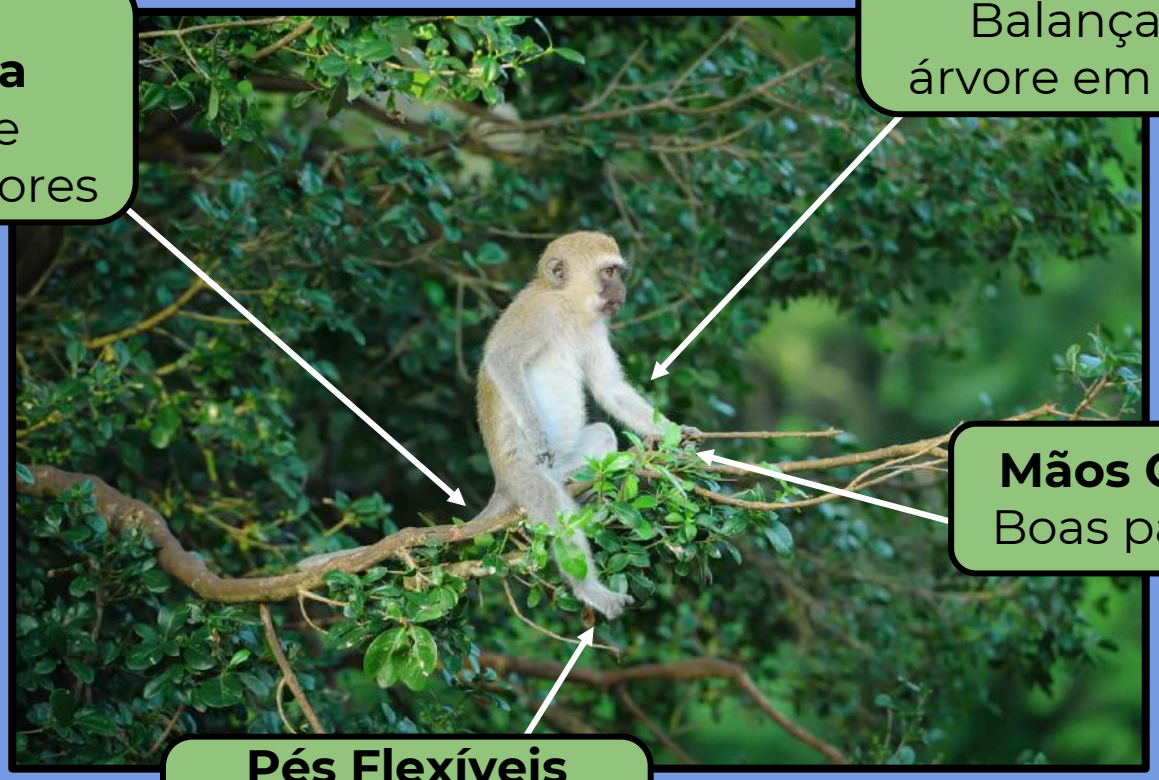
Mini-lição

Como é que este animal se adaptou para viver neste habitat?

Floresta Tropical

Macaco

Mini-lição



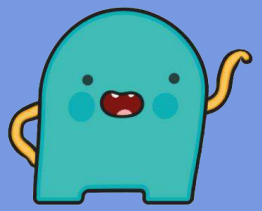
Cauda Comprida
Suporte e Aggarar Árvores

Braços e Pernas fortes
Balançar de árvore em árvore

Mãos Compridas
Boas para Agarrar

Pés Flexíveis
Para auxiliar a escalar

Mini-lição



Animais diferentes competem pela mesma fonte de comida?

Palavras-Chave

Complete a atividade de Palavras-Chave na ficha do aluno:

Adaptação

Coexistir

Habitat

Variação

Vamos Discutir

1. **Quais são as 3 características que o Urso Polar adoptou?**

   a. Uma cama de gordura, mãos compridas, lábios grossos.
   b. Uma camada de gordura, dentes compridos, patas grossas.
   c. Dentes grandes, patas grossas, narinas que fecham.

Vamos Discutir

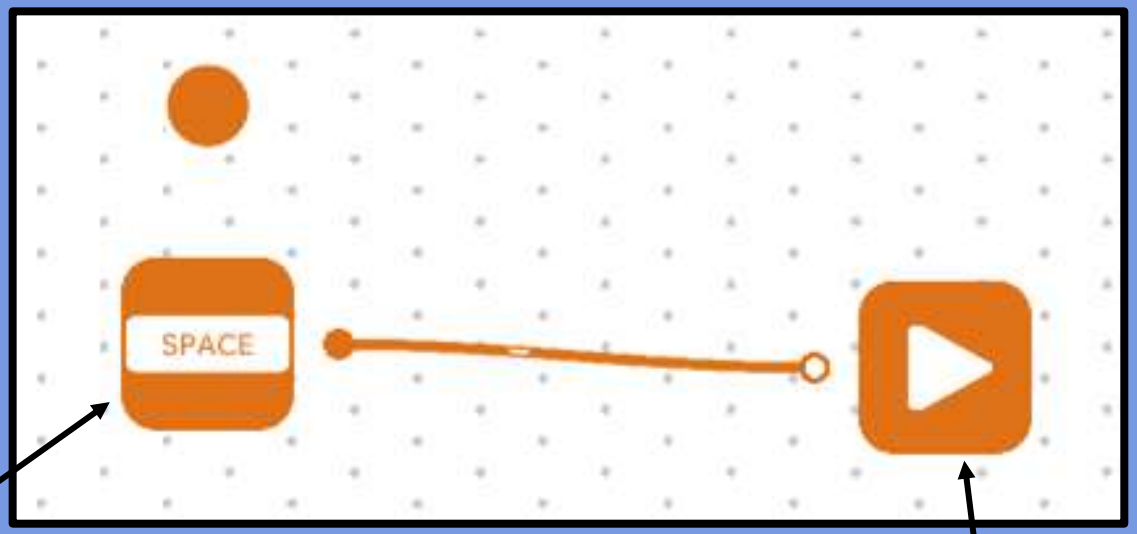
1. **Quais são as 3 características que o Urso Polar adoptou?**

b. Uma camada de gordura, dentes compridos, patas grossas.

2. Com um colega, discute diferentes tipos de adaptação. Consegues categorizar algumas como físicas e outras como comportamentais?

Vamos Construir

Crie um sistema que comece uma corrida



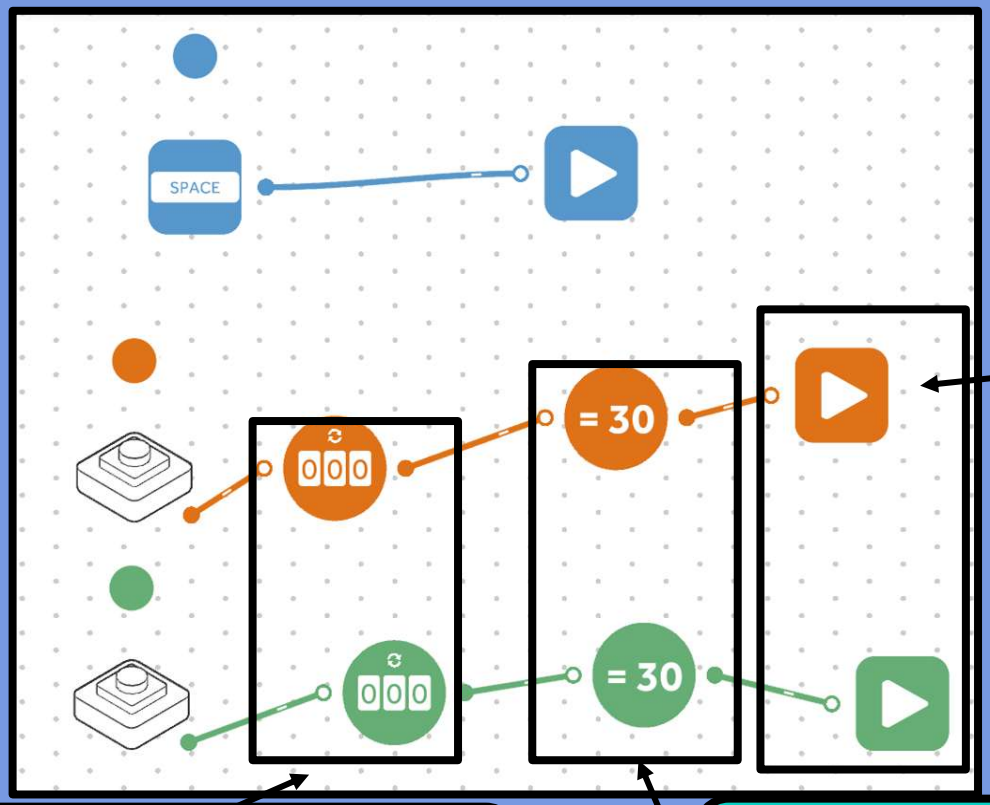
Press Butão

Leitor de Som:
'54321 Go'

Desafio 1

Criar um sistema que conte quantos ‘itens de comida’ foram ‘reúne’

1



2 **Leitores de Som**: ‘Success Sting’

2 **Blocos Countadores:** ‘0–30’

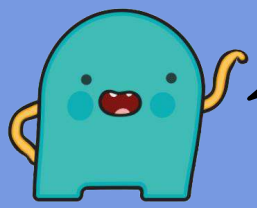
2 **blocos de Comparação:** ‘= 30’

Desafio 1

Criar um sistema que conte quantos ‘items de comida’ foram ‘recolhidos’

2

Teste o sistema – jogue o jogo ‘Race for Food’! Quem vai vencer a sobrevivência?



Use 2 tigelas: 1 vazia, 1 com 30 jelly beans.

Mova os itens de uma tigela para a outra, competindo com a outra equipa.

Carregue no botão cada vem que um item é recolhido!

Verificar Conhecimentos

1. Quantos outputs estão na área de trabalho?

a. 3
b. 2
c. 1

2. Porque é que alguns animais vivem em grupos sociais?

a. Para ajudar uns aos outros na procura de comida.
b. Porque gostam de viver sozinhos.
c. Para causar conflitos entre os membros do grupo.

Verificar Conhecimentos

1. **Quantos outputs estão na área de trabalho?**

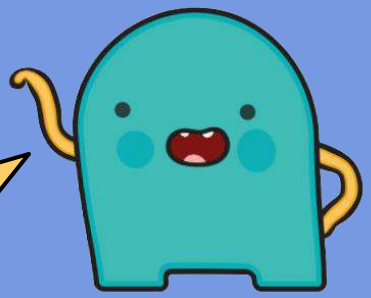
   a. 3

2. **Porque é que alguns animais vivem em grupos sociais?**

   a. Para ajudar uns aos outros na procura de comida.

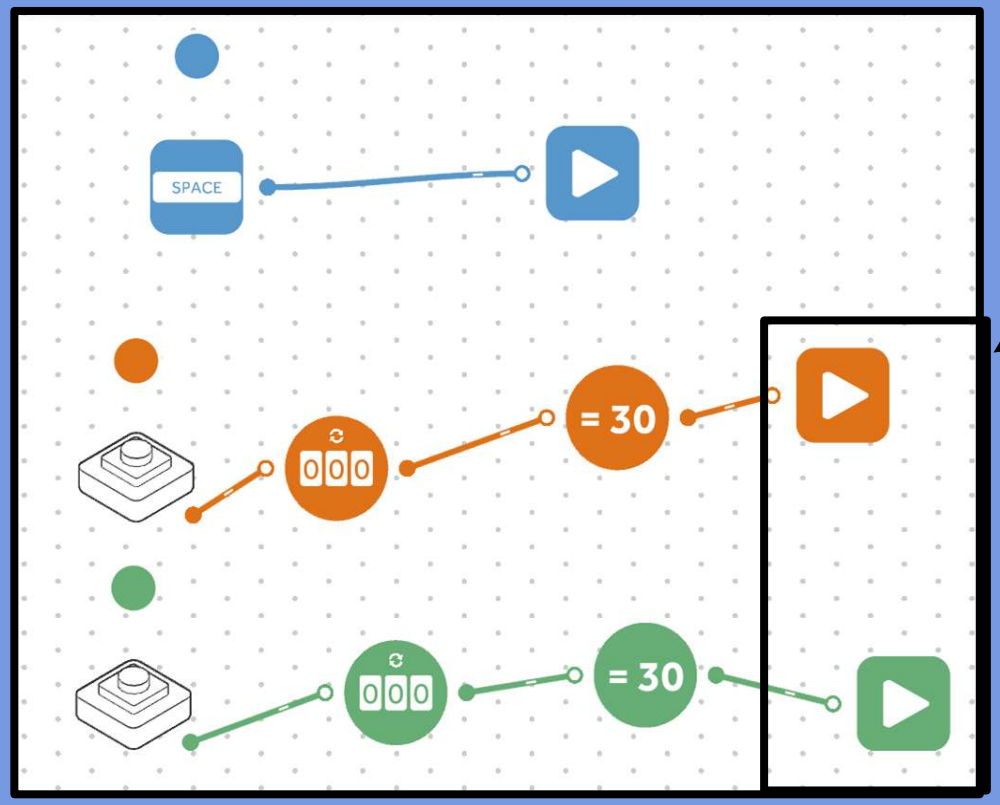
Debug!

Como consigo dizer quem ganha?



Debug!

Como consigo dizer quem ganha?



Leitores de Som:

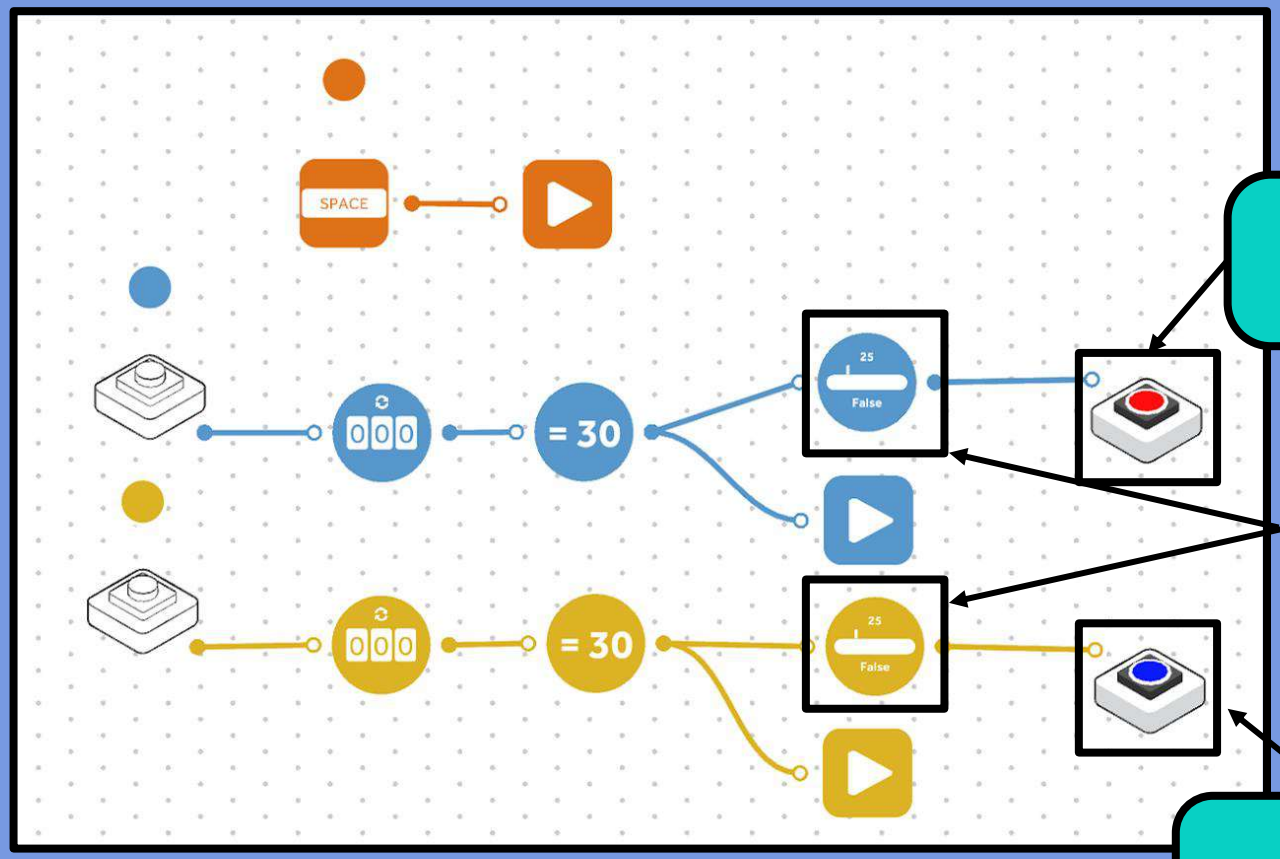
- ‘Lion roar’
- ‘Wolf’

Que animal mostra a sobrevivência do mais forte?

Desafio 2

Create an addition to show progress in the ‘race for food’

1



LED RGB:
Equipa 1 = vermelho

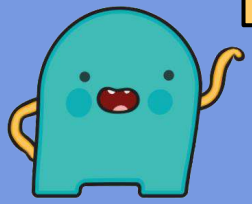
Blocos de Limar:
‘True’ = ‘25’

LED RGB:
Equipa 2 = azul

Desafio 2

Fazer uma adição para mostrar o progresso da ‘race for food’

2



Jogue o Jogo!

Atenção a quem está perto de ganhar- o LED RGB vai iluminar-se vermelho ou azul primeiro?

Verificar Conhecimentos

1. O que vai acontecer quando a Equipa 1 chegar aos '30'?

a. A luz vermelha vai-se ligar.
b. O som 'Wolf' vai ser reproduzido.
c. O som 'Lion roar' vai ser reproduzido.

2. Que frase sobre da adaptação está correta?

a. Os animais adaptam-se regularmente.
b. Os animais mantiveram as mesma características desde que existem.
c. Os animais podem adaptar-se ao seu habtitat para sobreviver.

Verificar Conhecimentos

1. O que vai acontecer quando a Equipa 1 chegar aos '30'?

c. O som 'Lion roar' vai ser reproduzido.

2. Que frase sobre da adaptação está correta?

c. Os animais podem adaptar-se ao seu habtitat para sobreviver.

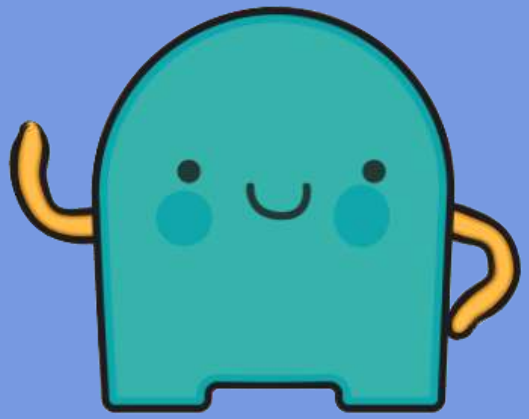
Desafios Chil

Experimente com sons adicionais. Consegue adcionar um som que alerte quando uma equipa está perto de vencer?

Experimente com luzes adicionais. Consegue adicionar LEDs RGB virtuais com um Ciclo de Cores que indique quando uma equipa vence? Dica: use um bloco de Intervalos.

Experimente com blocos de Comportamento. Consegue substituir um Limiar por um Filtro e decidir um intervalo eficaz?

Bilhete de Saída

O que aprenderam hoje?

Consegues desenhar o teu sistema?