Habilidades priorizadas: Perceber e considerar várias possibilidades para organizar as ações; entender o conceito de investimento a longo prazo e sua aplicabilidade.

Objetivos de ensino: Apresentar e discutir as estratégias "Autobloqueio" e "Pavimentando o caminho"; refletir sobre a relevância destas estratégias em nosso dia a dia.

Atividade do jogo Bloqueio – 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 - TESTE DA MEMÓRIA

Você já reparou na quantidade de senhas que precisamos decorar? E-mail, senha do celular, redes sociais... Hoje em dia, vivemos no mundo das senhas! Uma pessoa minimamente conectada tem, no mínimo, cinco senhas. Como não dá pra reclamar, já que o objetivo é a segurança, como fazemos para memorizar tantos números?

Este teste consiste em apresentar duas placas: uma com desenhos e outra com palavras. A ideia é olhar por dez segundos para uma imagem, tentar decorar o maior número possível de informações e anotar o que foi lembrado. Feito? Agora, faça a mesma coisa a partir da segunda imagem. Em qual dos dois momentos você teve maior acerto? Veja as imagens e mãos à obra!

RÃ	PAISAGEM 1	LUVAS	LUTADOR	PÁSSARO
NADADOR	GRAMPEADOR	PAISAGEM 2	HELICÓPTERO	JOGADOR
AVIÃO	ESQUIADOR	NAJA	PAISAGEM 3	PELICANO
PAISAGEM 4	TUBARÃO	CARRO 1	NAVIO	PAISAGEM 5
TINTA	CARRO 2	ARQUEIRO	VASO	SAPATOS

Este teste consiste em identificar como o seu cérebro prefere registrar as informações. "*Temos três grandes canais de comunicação que nos ajudam a processar as informações para enviar ao cérebro*", explicam os psicólogos. São eles:

Canal visual: Visão, olho no olho, decora imagens-fisionomia-nomes.
Canal auditivo: Audição, facilidade para lembrar músicas, sons.
Canal cinestésico: trocas-pessoas-objetos, cheiro-perfume-comida-paladar, contato, registra o momento, sentir, tocar.

Após identificar a sua forma de memorização, agora fica fácil entender o que devemos fazer para lembrar das coisas.

Exercícios – Reflita e responda

1. Em qual dos dois testes você conseguiu ter mais acertos? Você conseguiria explicar por que sua atenção foi mais voltada para esta informação?
2. Que estratégia você aplicaria nesta atividade? Aplique o Método do Semáforo.
3. Em qual dos três canais de memorização você acha que se enquadra? Por quê?

2. É HORA DE JOGAR!

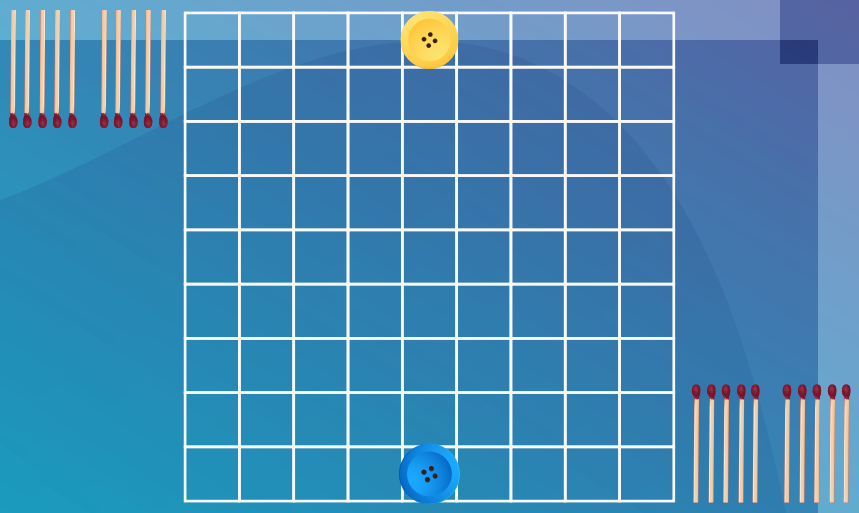
Nesta atividade, iremos estudar um jogo chamado *Bloqueio*, inventado em 1995 pelo italiano Mirko Marchesi. A primeira versão do jogo tinha um tabuleiro de madeira enorme e 40 barreiras de aço inoxidável (também chamadas de "muros" ou "cercas") e era conhecido como "Pinko Pallino".

VÍDEO DA REGRA

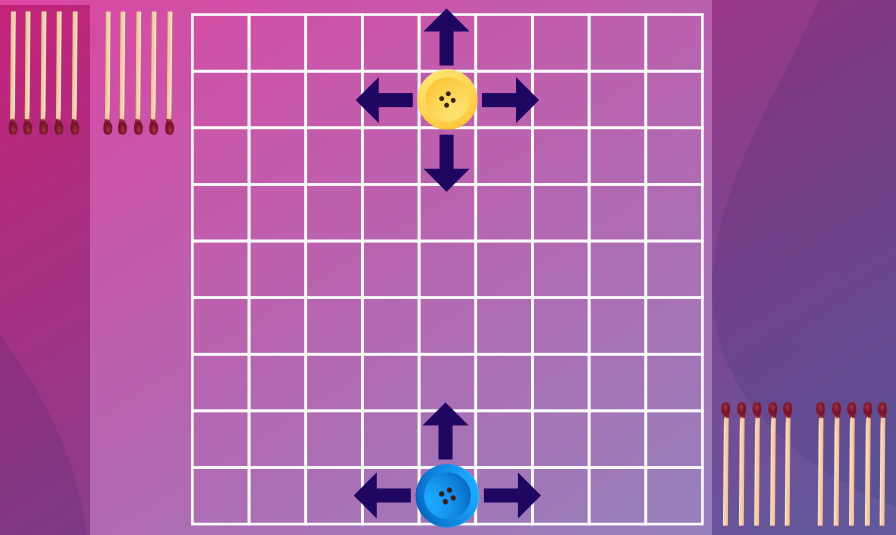
mlbr.com.br/bloqreg

Objetivo do jogo: Ser o primeiro a chegar ao lado oposto do tabuleiro.
Componentes do jogo: 1 tabuleiro 9 x 9, 20 barreiras e 2 pinos de movimento.

Regras do jogo:
1. Cada jogador tem um pino, que deve ser posicionado no centro da primeira fileira do tabuleiro, e 10 barreiras, que devem ser colocadas atrás desta fileira.

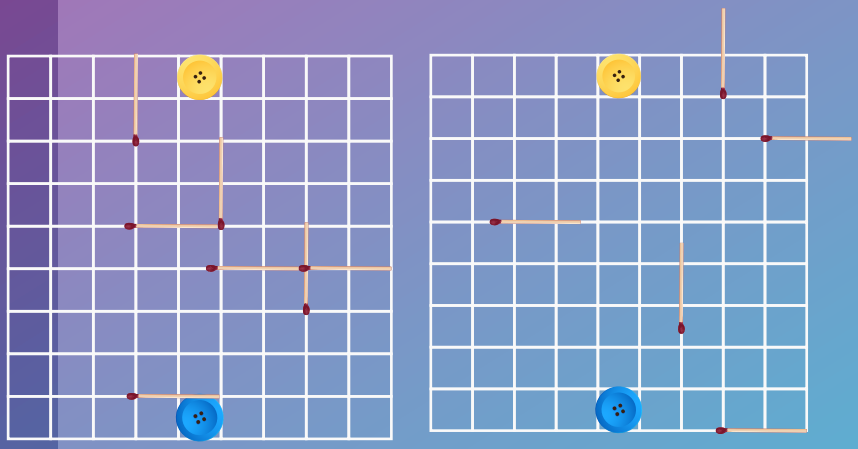


2. Inicia o jogo o jogador que estiver com as peças claras.
3. A cada rodada, os jogadores podem escolher entre duas opções de jogada:
a. Mover sua peça uma casa para frente, para trás ou para os lados (movimentos diagonais, não são permitidos).

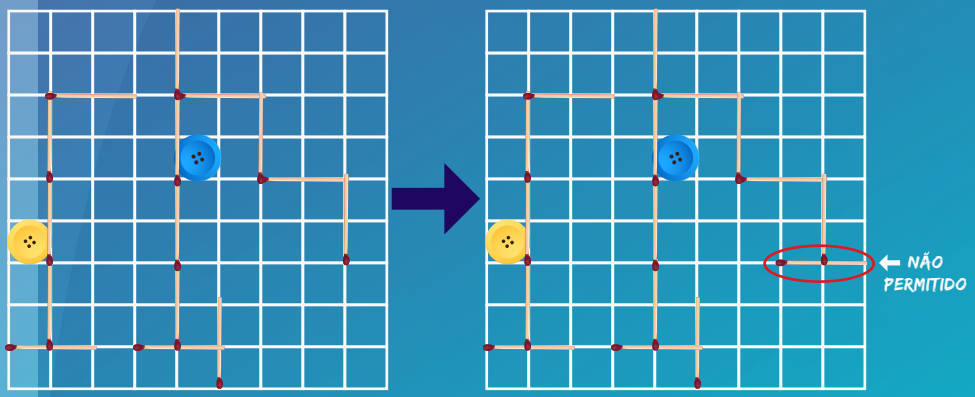


b. Colocar uma barreira entre duas casas vazias no tabuleiro. A barreira pode ser colocada na horizontal ou vertical, de modo que exatamente duas casas sejam bloqueadas.

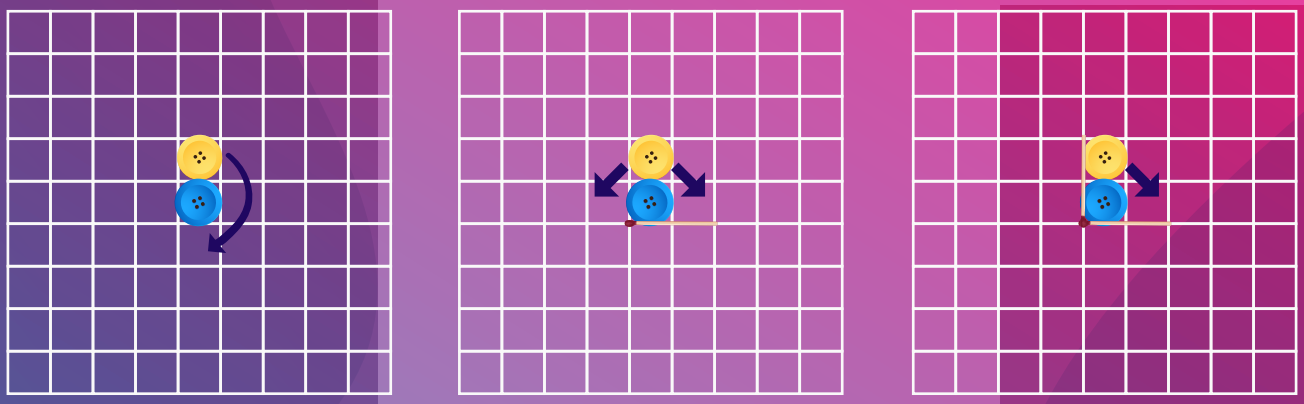
Ou seja, não é permitido colocar barreiras que fiquem com uma parte saindo do tabuleiro, ou que ocupem partes de três casas do tabuleiro ou nas bordas do tabuleiro.



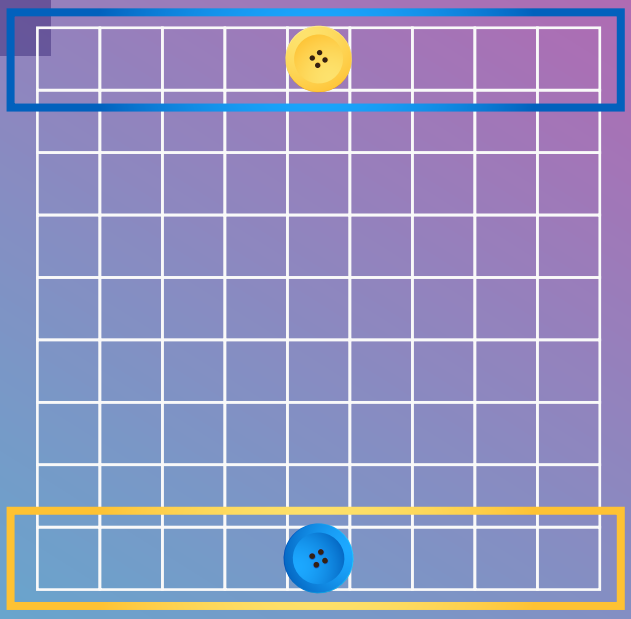
4. Regra do jogo limpo: Não é permitido criar uma situação que feche todas as rotas possíveis do oponente para alcançar seu objetivo. Pode-se aumentar a rota, mas não se pode fazer um bloqueio total. No exemplo a seguir, a barreira não pode ser colocada no local indicado.



5. Cara a cara: Quando duas peças se encontram (frente a frente ou lado a lado), o jogador da vez pode saltar sobre a peça do oponente e ocupar a casa subsequente. Caso haja algum impedimento para ocupar esta casa (barreira ou borda do tabuleiro), é permitido ocupar uma das casas vizinhas (resultando em um movimento em L ou "diagonal").



Fim do jogo: O jogo termina quando um dos jogadores chegar do outro lado do tabuleiro.



Exercícios – Reflita e responda

1. Nos jogos, há regras a serem cumpridas, sem as quais o jogo não acontece. Qual a importância de regras na escola? E em casa?
2. No jogo, temos um objetivo. É importante ter objetivos na vida? Qual a importância de traçar um objetivo na vida?
3. No jogo, temos a regra do jogo justo. Vamos pensar em exemplos de situações de justiça e de injustiça?

Atividade do jogo Bloqueio – 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. QUE TAL ESTUDAR ESTRATÉGIAS?

Estratégia – Pavimentando o caminho: Em uma partida de *Bloqueio*, é muito difícil criar um caminho certo para a vitória, pois nossa rota depende também do oponente, que joga contra nós. Mesmo assim, podemos preparar nossa rota "pavimentando um caminho", ou seja, criando meu próprio caminho com minhas próprias barreiras e/ou com a ajuda das barreiras do meu oponente. Ao invés de deixar nosso oponente determinar o curso do jogo e ditar nosso caminho, podemos criar uma rota para a nossa peça, o que aumenta significativamente nossas chances de vencer.

Estratégia – Autobloqueio: Algumas vezes, é recomendável limitar nossas opções de ação em curto prazo para criar uma condição mais favorável em longo prazo. Esta estratégia consiste em pensar antecipadamente nas ações do meu oponente e, muitas vezes, me autobloquear antes que meu oponente me bloqueie, antecipando a ação dele, impedindo-o de um bloqueio mais grave no futuro.

2. VAMOS JOGAR NOVAMENTE

Vamos jogar *Bloqueio*, lembrando que temos algumas ferramentas que aprendemos e vamos colocar em prática.

3. REFLETINDO SOBRE O JOGO

1. As barreiras colocadas pelos dois jogadores vão formando caminhos, "ruas" por onde as peças podem caminhar. Como podemos relacionar isso com as transformações que ocorrem na paisagem quando o homem constrói estradas, ruas, prédios? Vocês já viram fotos antigas e fotos recentes do mesmo local? Observe as mudanças e permanências e compartilhe conosco o que você visualizou.
2. As barreiras, neste jogo, podem ser usadas tanto para o ataque (bloquear) como para defesa (construir caminho). Vamos pensar em outros recursos que também podemos usar tanto para o ataque quanto para a defesa?
3. Para fazer um investimento de longo prazo, é necessário pensar em recursos disponíveis? Por quê?

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!