

Habilidades priorizadas: Reconhecer a importância do planejamento e identificação de meios para o cumprimento de um objetivo estabelecido. Construir imagens mentais orientadoras do planejamento de ações futuras.

Objetivos de ensino: Apresentar as estratégias “Pavimentando o Caminho” e “Autobloqueio”; promover reflexões sobre a aplicação das estratégias “Pavimentando o Caminho” e “Autobloqueio” em situações da vida real.

Atividade do jogo Bloqueio – Parte 1

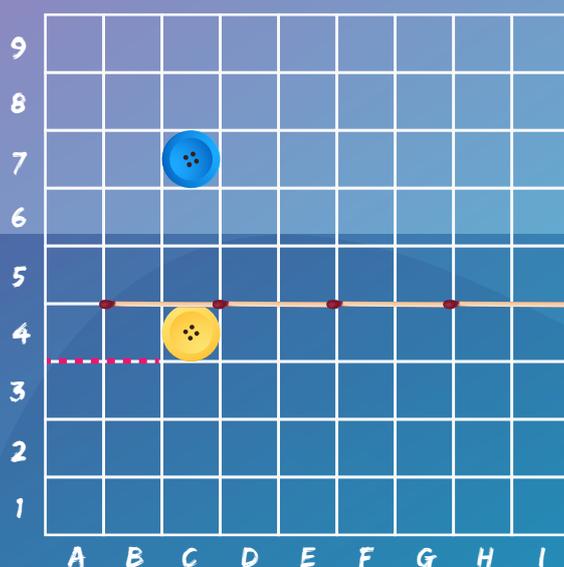
Carga horária sugerida: 2 horas (tempo para leitura dos textos, realização das atividades propostas, confecção do jogo e momentos de jogo em família).

1. QUE TAL ESTUDAR ESTRATÉGIAS DE PENSAMENTO?

Para que servem as barreiras no jogo *Bloqueio*? Você pensou em usar as barreiras para algo mais do que bloquear ou aumentar o caminho do seu oponente? Você pensou em usar uma barreira para bloquear sua própria peça de propósito, para conseguir uma vantagem? Você imaginou e planejou o caminho que queria fazer para chegar mais rápido ao seu objetivo no jogo?

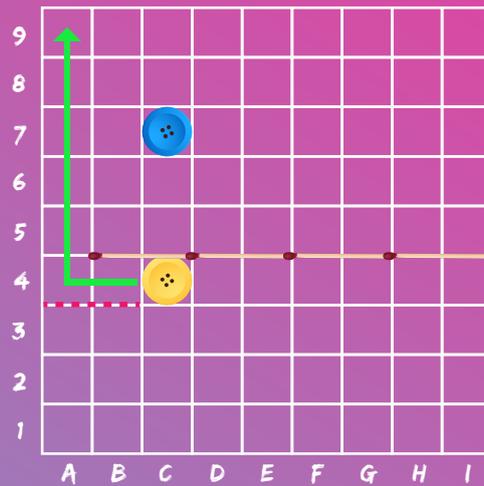
Em uma partida de *Bloqueio*, pode ser difícil criar um caminho certo para a vitória, pois nossa rota depende também das ações do oponente. Mesmo assim, é possível preparar sua rota “pavimentando um caminho” para sua peça e se proteger das ameaças ao invés de deixar somente o oponente determinar o seu percurso. Veja duas estratégias que irão ajudar a jogar melhor o jogo *Bloqueio*:

Estratégia – Pavimentando o caminho: Utilizar suas próprias barreiras de forma estratégica para construir o caminho mais curto possível para chegar ao seu objetivo. Veja como utilizar a estratégia. O jogador com a peça amarela acabou de colocar a barreira destacada.

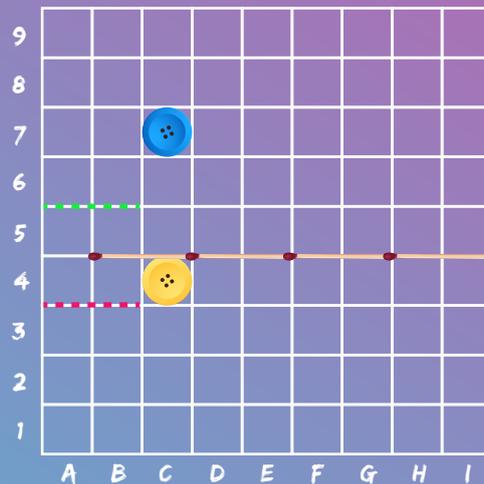


Por que ele fez essa jogada? Porque, desta forma, o oponente não pode impedir seu avanço rumo ao seu objetivo.

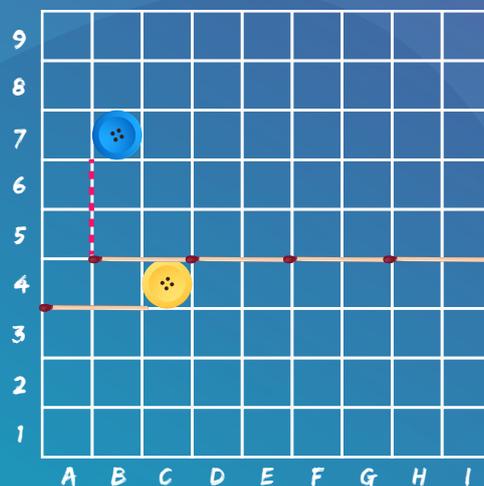
Que caminho ele imaginou percorrer para chegar mais rápido ao seu objetivo?



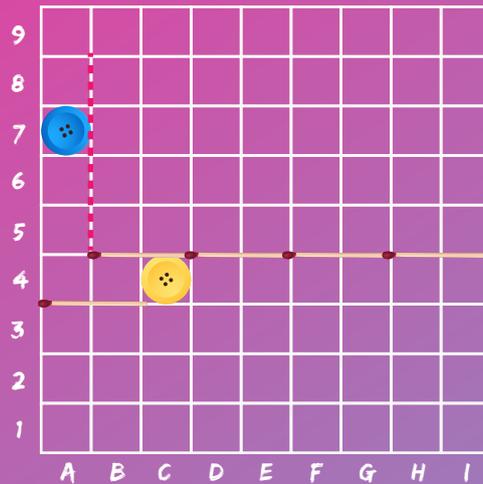
O que o jogador com a peça azul poderia fazer para aumentar o percurso da peça amarela? Poderia começar a bloquear colocando a barreira em verde entre as linhas 5 e 6 e as colunas A e B, e depois continuar aumentando o caminho da peça amarela colocando mais barreiras.



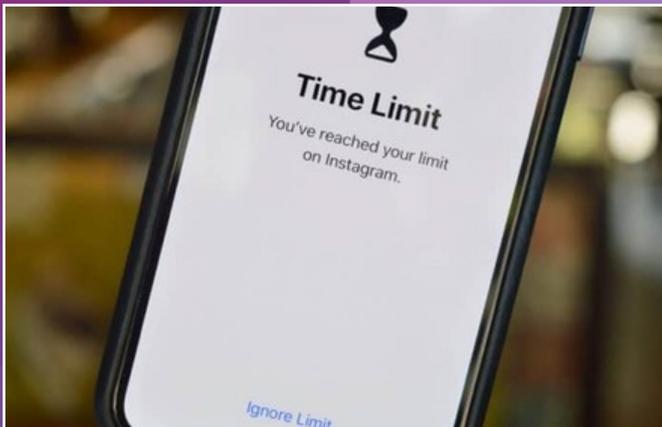
O jogador com a peça azul escolheu mover sua peça e não colocou a barreira em verde. E agora, como o jogador com a peça amarela deve jogar? Colocar mais uma barreira entre as linhas 5 e 6 e as colunas A e B e continuar construindo seu caminho.



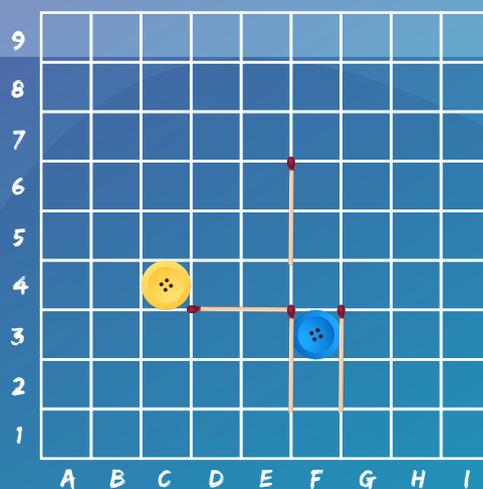
Como o jogador com a peça amarela pode continuar “pavimentando o seu caminho” até a vitória?
Acabando de construir seu caminho ao colocar uma barreira entre as linhas 7 e 8 e as colunas A e B.



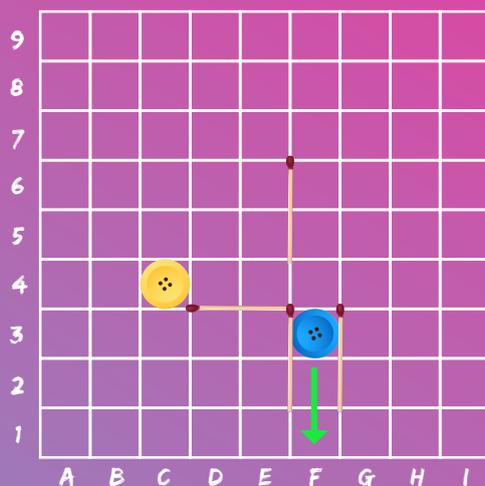
Estratégia – Autobloqueio: Colocar uma barreira para bloquear a sua própria peça de uma forma que o oponente não possa aumentar o seu caminho por causa da regra do jogo limpo.



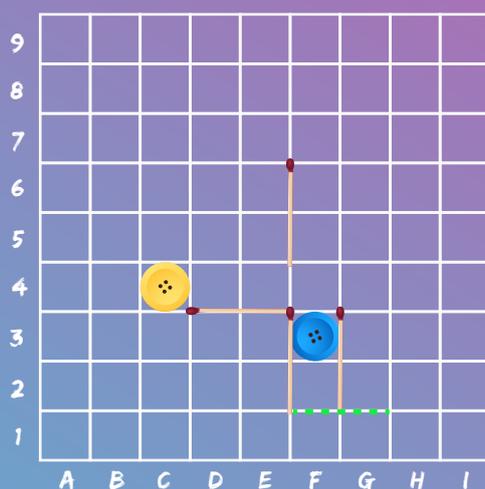
Veja como utilizar a estratégia “Autobloqueio”. É a vez do jogador com a peça azul. Qual seria a melhor jogada para ele?



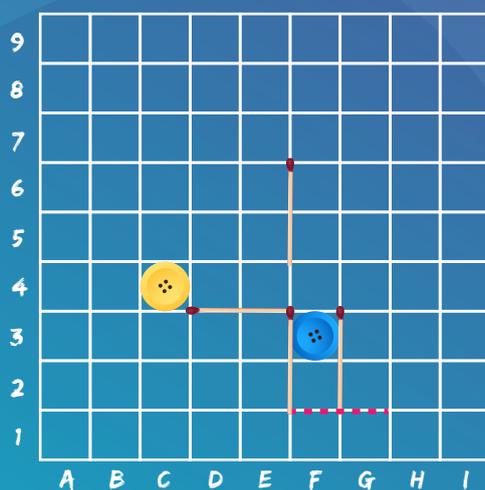
Vamos usar o Método do Detetive e fazer algumas perguntas de investigação. Qual o caminho mais curto para o jogador com a peça azul?



Tente se colocar no lugar do jogador com a peça amarela. Que jogada você faria? Colocaria uma barreira conforme a figura abaixo, desta forma, a peça azul teria que voltar e o jogador com a peça amarela teria chances de aumentar mais ainda o caminho da peça azul.



Como o jogador com a peça azul poderia evitar essa jogada e garantir a vitória? Poderia fazer um Autobloqueio colocando uma barreira bloqueando a si próprio e, dessa forma, por causa da regra do jogo limpo, o oponente não pode mais aumentar o seu caminho.



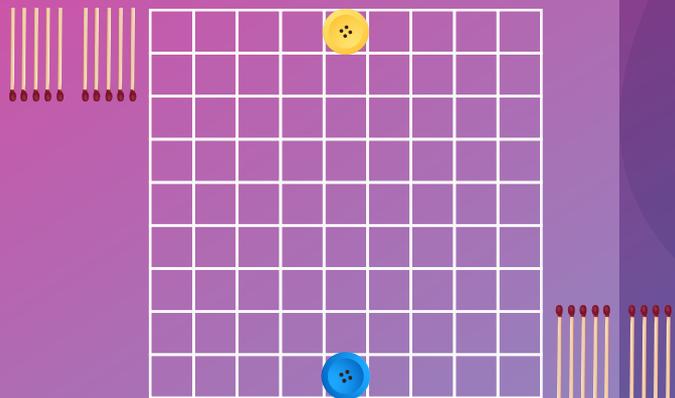
2. É HORA DE JOGAR!

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:

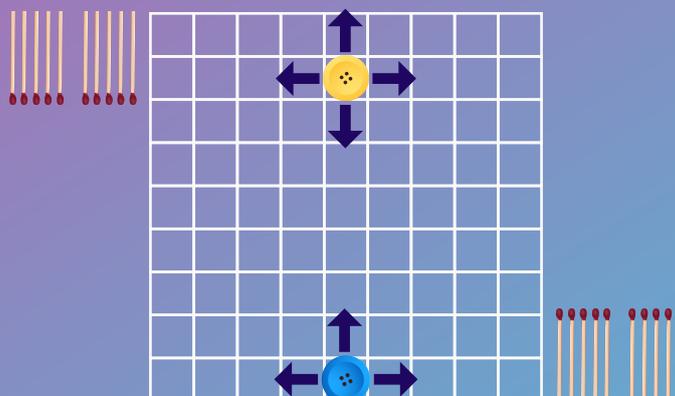
1. Cada jogador tem um pino, que deve ser posicionado no centro da primeira fileira do tabuleiro, e 10 barreiras, que devem ser colocadas atrás desta fileira.



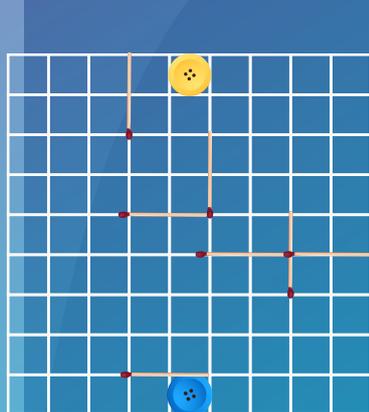
2. Inicia o jogo o jogador que estiver com as peças claras.

3. A cada rodada, os jogadores podem escolher entre duas opções de jogada:

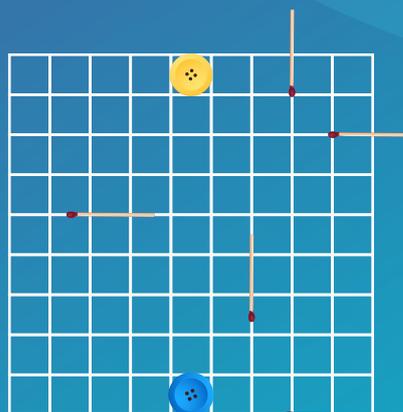
a. Mover sua peça uma casa para frente, para trás ou para os lados (movimentos diagonais, não são permitidos).



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.



PERMITIDO



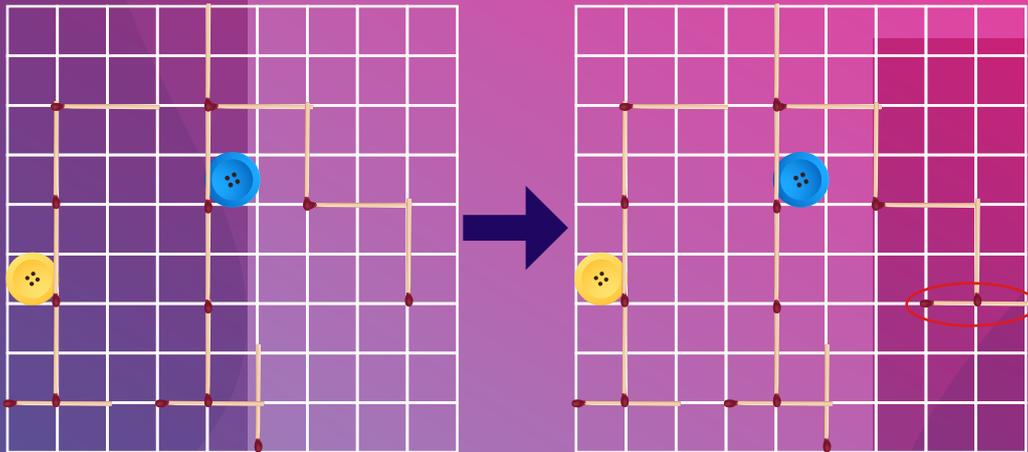
NÃO PERMITIDO

VÍDEO DA REGRA

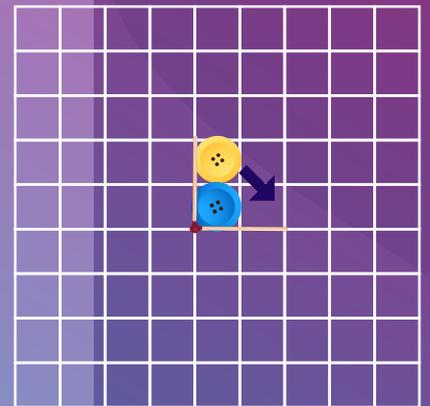
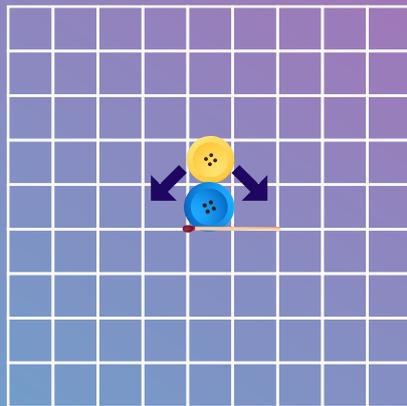
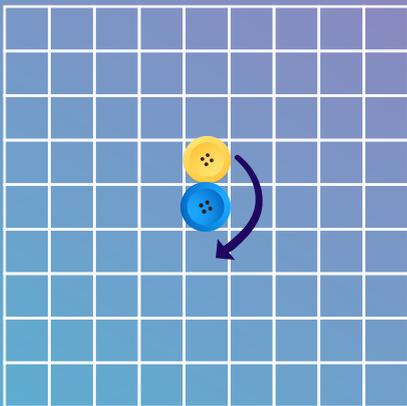


mlbr.com.br/blogreg

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.



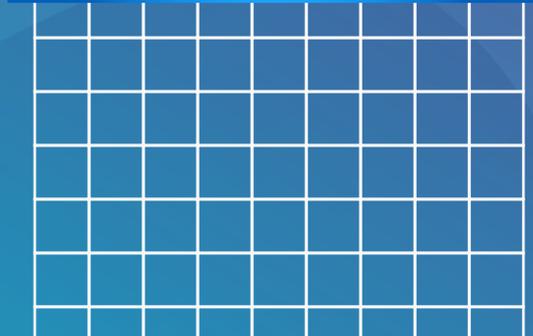
5. Cara a cara: Quando duas peças se encontram (frente a frente ou lado a lado), o jogador da vez pode saltar sobre a peça do oponente e ocupar a casa subsequente. Caso haja algum impedimento para ocupar esta casa (barreira ou borda do tabuleiro), é permitido ocupar uma das casas vizinhas (resultando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



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



LINHA DE CHEGADA DO JOGADOR COM PEÇA AZUL



LINHA DE CHEGADA DO JOGADOR COM PEÇA AMARELA

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 DE PENSAMENTO?

Agora que você já conheceu as estratégias “Pavimentando o Caminho” e “Autobloqueio” e praticou o jogo *Bloqueio*, está na hora de fortalecer um pouco mais o que aprendeu. Responda as perguntas em seu caderno.



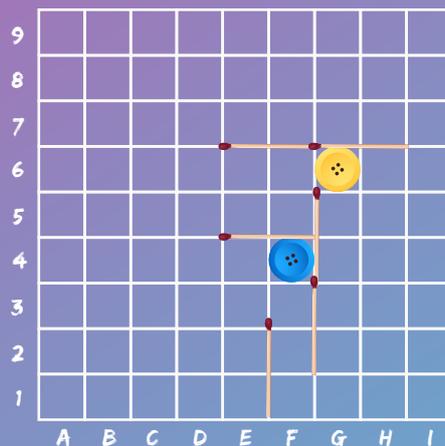
Dica: para responder as perguntas, use o Método do Detetive, faça perguntas de investigação, por exemplo:



mlbr.com.br/detemetc

- Qual o caminho mais curto até o meu objetivo?
- Como posso construir esse caminho? (Pavimentar o Caminho)
- O que o oponente poderia fazer para aumentar o caminho? (Ameaça!)
- Como posso impedir que o oponente aumente o meu caminho? (Autobloqueio)

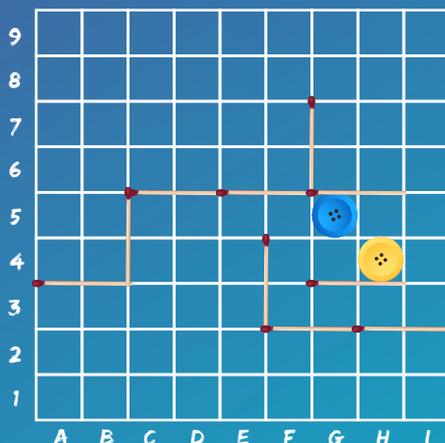
1. Na situação abaixo, é a sua vez de jogar com a peça azul. Onde você colocaria uma barreira aplicando a estratégia “Autobloqueio”?



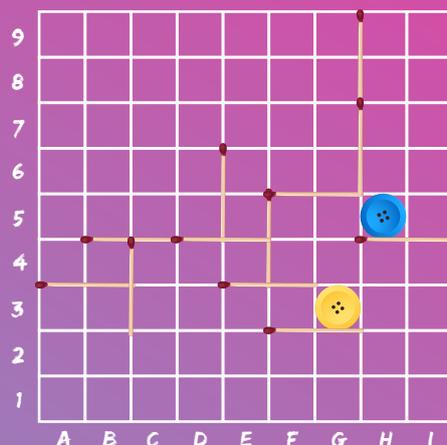
2. Analise a situação abaixo e responda:

a. É a sua vez de jogar com a peça amarela. Onde você colocaria uma barreira aplicando a estratégia “Autobloqueio”?

b. Após essa jogada, como você poderia usar a estratégia “Pavimentando o Caminho”? Como seria este caminho?



3. Na situação abaixo, você está jogando com a peça azul e é a sua vez de jogar.
- Onde você colocaria uma barreira aplicando a estratégia "Autobloqueio"?
 - Depois dessa jogada, como você poderia usar a estratégia "Pavimentando o Caminho"? Como seria este caminho?



2. REFLETINDO SOBRE O JOGO

A estratégia "Pavimentando o Caminho", utilizada no jogo *Bloqueio*, mostra que para alcançar o objetivo do jogo é importante saber aonde você quer chegar (o seu objetivo), identificar o caminho seguro que vai levar até o seu objetivo e usar as barreiras para construí-lo. Pense no maior objetivo que você tem na sua vida neste momento e escreva sobre ele. Como você pode "Pavimentar o Caminho" para alcançar esse objetivo?

A estratégia "Autobloqueio" mostra que colocar uma barreira para si mesmo pode ser vantajoso. Para evitar uma ameaça no jogo *Bloqueio*, podemos colocar uma barreira que limita nossas possibilidades de caminhos, mas que impede que o oponente aumente o percurso da nossa peça. Na vida real, algumas vezes precisamos fazer coisas que achamos difíceis. Então, procuramos maneiras para nos forçar a fazê-las, ou seja, fazemos "Autobloqueios". Alguns exemplos engraçados:

Fazendo dieta:

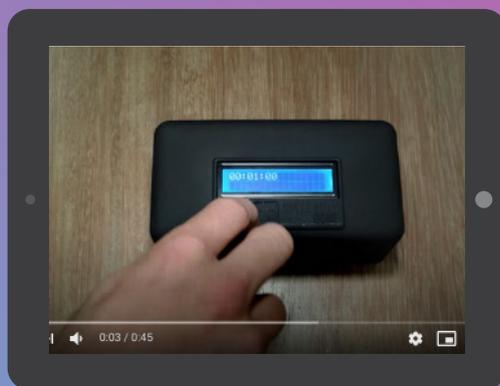


Controlando o tempo de uso do celular:



Pode ser cada vez mais difícil ficar longe do celular. Com notificações constantes e aplicativos como Instagram, Facebook, Snapchat e WhatsApp, se desconectar é quase impossível para muita gente.

Um dispositivo criado por uma equipe de designers de Amsterdã pode trancar até quatro smartphones na caixa, que possui um timer. Uma vez configurado o tempo, só é possível abrir o compartimento quando o período se encerra. Veja como o dispositivo funciona.



youtube.com/watch?v=WWz3HguDAzU

Dica: Caso você ou os seus familiares estejam com problemas para controlar o uso do celular, que tal construir seu próprio “cofre” para guardarem os celulares e passarem momentos juntos conversando, jogando ou fazendo qualquer atividade sem se distraírem com o celular?



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!