

Habilidades priorizadas: Agir de acordo com o planejado; entender a importância de ter um raciocínio flexível; identificar ameaças; demonstrar flexibilidade e adaptação às novas circunstâncias criadas pelas ações de outros indivíduos.

Objetivos de ensino: Conhecer a origem dos jogos olímpicos; relembrar o objetivo e as regras do jogo de *Damas Olímpicas*.

Atividade do jogo Damas Olímpicas – 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

A palavra *estratégia* tem a sua origem no grego *Strategia*, que significa "comando ou ofício de um general". Por sua vez, o vocábulo grego surgiu da aglutinação *Strategos* (general), formada por *Stratos* (multidão, expedição, exército), mais *Agos* (líder, chefe), de *Agein* (comandar, liderar).

O significado original caracterizava a "arte do general", que deixou de estar ao lado do exército para estar à distância, no alto das colinas, de onde podia observar o campo, adquirindo um maior potencial para selecionar a melhor posição e o melhor conjunto de ações para vencer a batalha e, quiçá, a guerra.

Estratégia, na sua origem, estava associada com a arte de fazer guerra. Mais tarde ganhou um significado mais abrangente, sendo que hoje está relacionada com diversas vertentes (militar, política, econômica, psicológica etc.). No entanto possui o mesmo significado – métodos, planos ou manobras utilizadas para que se alcance um objetivo ou resultado.

2. QUE TAL ESTUDAR ESTRATÉGIAS E MÉTODOS DE PENSAMENTO?

Método da Árvore do Pensamento

1. Identificando as possibilidades: no início, estamos enfrentando uma decisão ou problema com várias possibilidades e é essencial saber como identificar todas elas.
2. Analisando as possibilidades: depois de elaborar uma lista de todas as possibilidades, devemos considerá-las uma a uma, avaliando o que poderia resultar de cada uma, lembrando que a cada nova possibilidade devemos investigar todas as respostas possíveis do nosso oponente.
3. Escolhendo entre as possibilidades: após analisarmos toda a lista de ações possíveis, chegamos à fase da tomada de decisão. É necessário classificar as alternativas e escolher a que lhe parecer melhor.

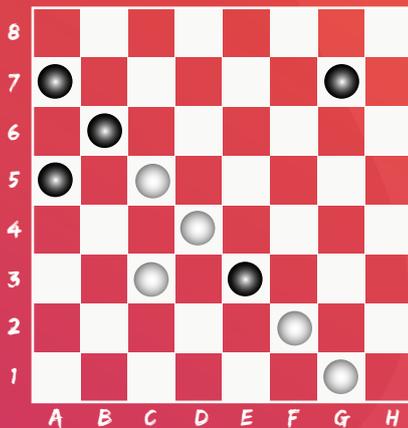


VIDEO DO MÉTODO

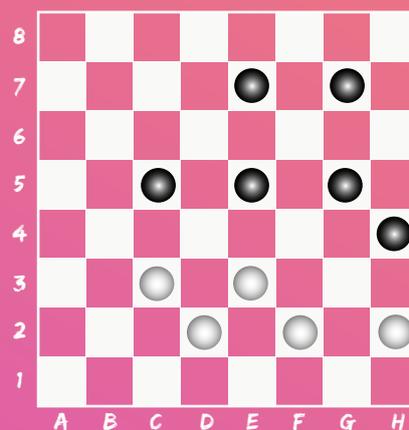


mlbr.com.br/arvometc

Observe o diagrama abaixo com a ilustração do uso do Método da Árvore do Pensamento (comece a leitura pela pergunta que está na parte de baixo do diagrama):



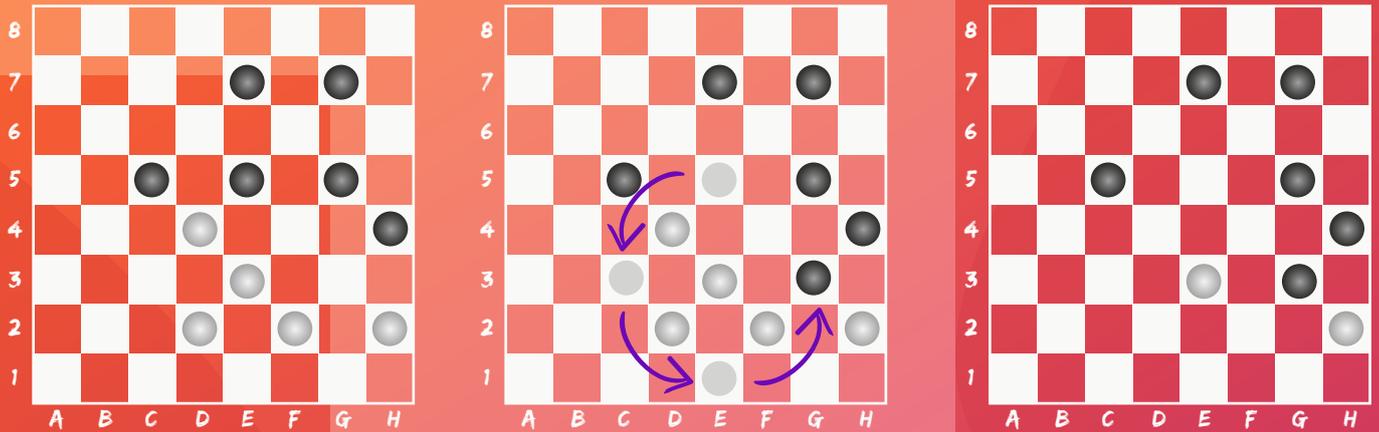
Observe outro diagrama. É a vez das peças brancas:



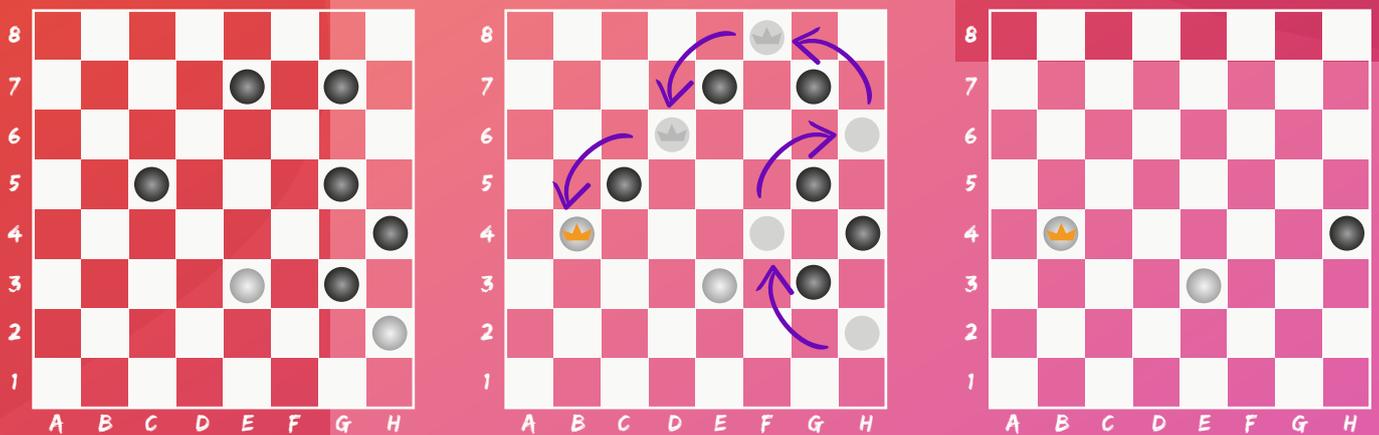
Em geral, é melhor começar pelos movimentos que forçam uma resposta específica do nosso oponente. No jogo *Damas Olímpicas*, o exemplo mais óbvio é o da captura forçada (de acordo com as regras, a captura é o único movimento obrigatório). Vamos agora observar o diagrama e analisar os movimentos que os jogadores podem fazer:

Movimento do jogador com as peças brancas	Movimento do jogador com as peças pretas	Resultado
C3 para B4	C5 para A3	-1 branca
E3 para D4	C5 para E3 e E3 para C1 ou G1	-2 brancas e +1 dama preta
E3 para F4	G5 para E3 e E3 para C1 ou G1	-2 brancas e +1 dama preta
F2 para G3	H4 para F2, F2 para D4 e D4 para B2	-3 brancas
H2 para G3	Nenhum movimento obrigatório	Desconhecido

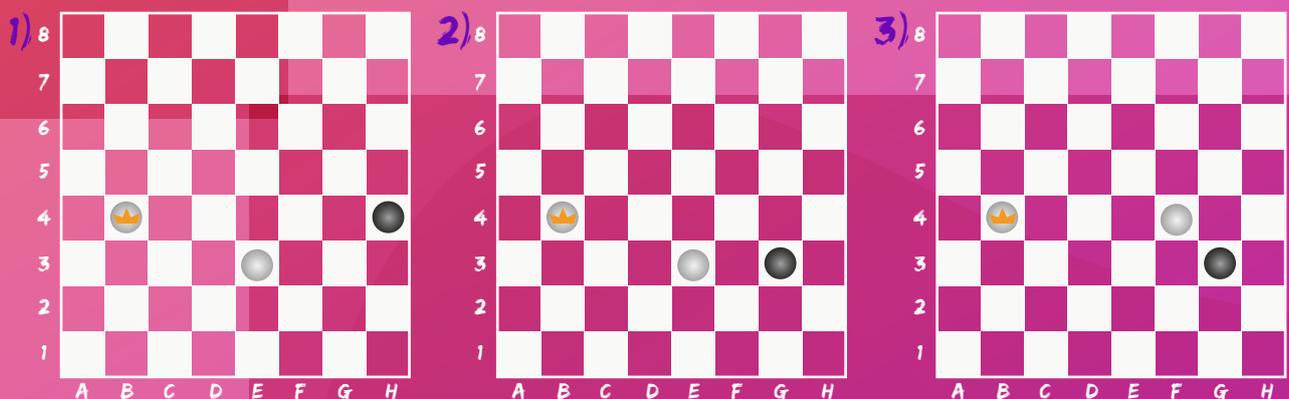
Entretanto, há um movimento perfeito: de C3 para D4. Esse movimento força o oponente a realizar uma captura múltipla de 3 peças, terminando em G3:

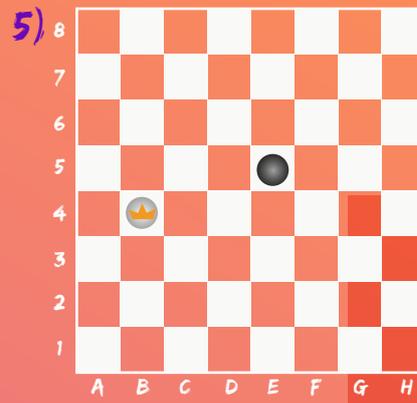
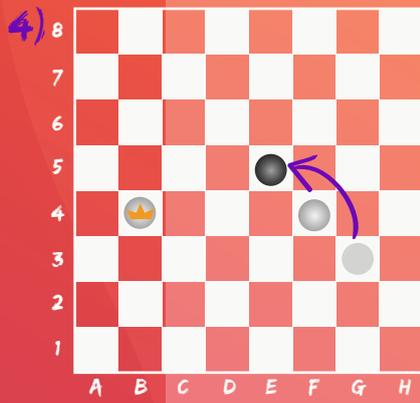


Mas agora a peça branca em H2 pode capturar 5 peças pretas, transformando-se em dama ao passar pela casa F8:

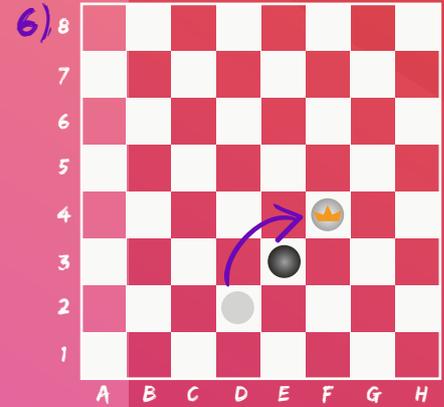
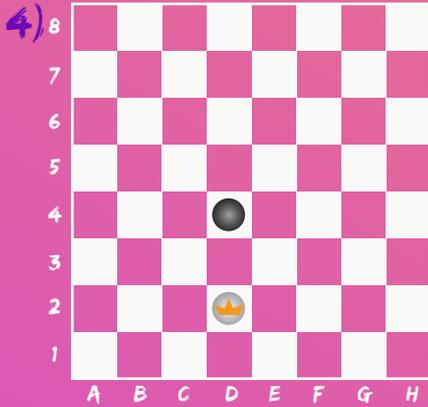
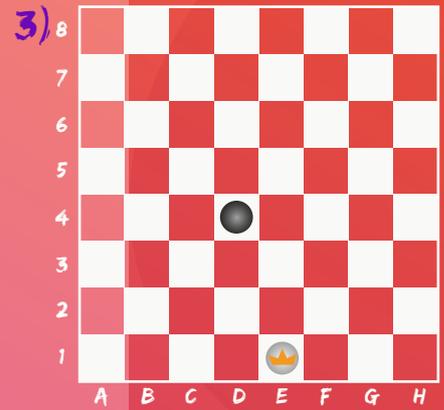
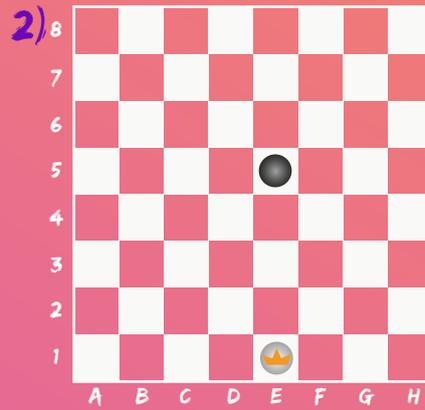


A peça preta precisa mover-se para G3 (seu único movimento possível). Se o jogador com as peças brancas sacrificar a peça em E3 colocando-a em F4, o jogador com as peças pretas deverá realizar uma captura para trás:

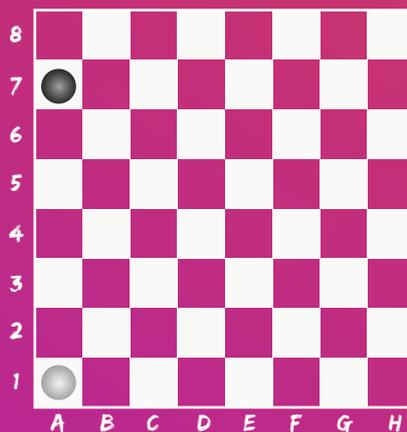




O jogador com as peças brancas pode mover sua Dama para E1 e vencerá fazendo movimentos espe-
lhados. Esse tipo de movimentação será a próxima estratégia do jogo:

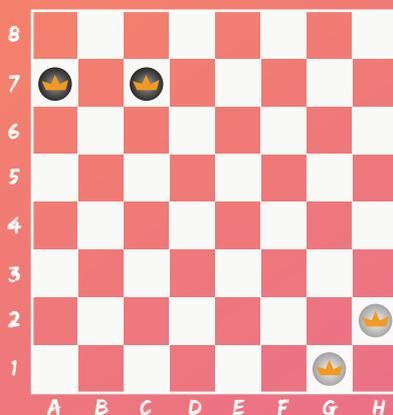


Estratégia – Garantindo uma oposição: Observe o diagrama abaixo. Quem será o vencedor?



Na verdade, isso depende. Se for a vez do jogador com as peças brancas, o jogador com as peças pretas vencerá. E vice-versa, porque o oponente que se move depois sempre responderá da mesma maneira, mas do lado oposto.

A palavra oposição nos faz lembrar da palavra "oposto". O jogador garante a vitória se ele se posicionar de maneira oposta à peça do seu oponente. Perceba o uso dessa estratégia utilizando o diagrama a seguir:



qualquer que seja o movimento do jogador com as peças brancas, a sua dama será capturada e o jogador com as peças pretas vencerá!

Atividade do jogo Damas Olímpicas – 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. VAMOS ESTUDAR UM MÉTODO DE PENSAMENTO?

"Toda caminhada começa com o primeiro passo. Toda conquista também! O Método da Escada nos ajuda a ter clareza do objetivo a ser alcançado, a reconhecer um plano de ações, a resolver problemas passo a passo através de uma correta sequência de ações e, ainda, a perceber que cada degrau percorrido implica em um avanço significativo em direção ao objetivo."



mlbr.com.br/escamet

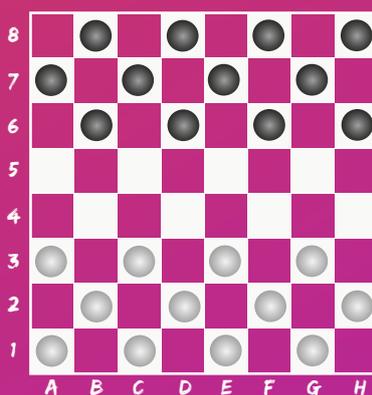


2. É HORA DE JOGAR!

Objetivo do jogo: Capturar ou imobilizar todas as peças do oponente.

Componentes do jogo: 1 tabuleiro com 64 casas, 12 peças claras e 12 peças escuras.

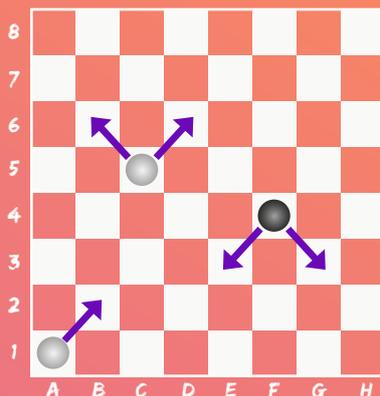
Posição inicial:



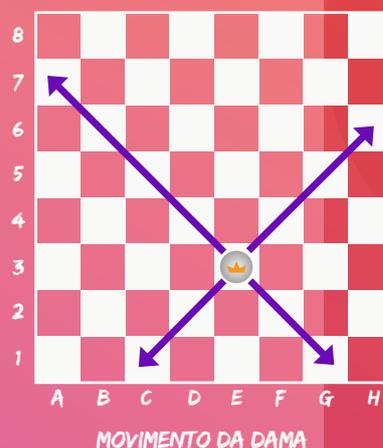
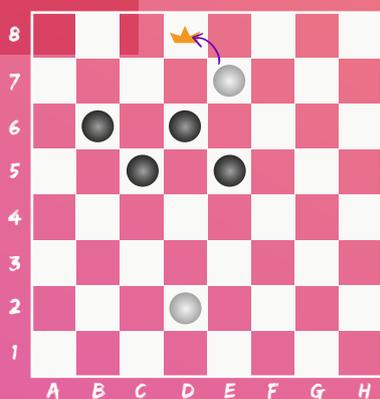
mlbr.com.br/damareg

Regras de movimentação:

1. As peças só podem se mover para frente na diagonal.



2. Uma peça que atinge a linha do lado oposto do tabuleiro torna-se Dama. A Dama pode se mover por quantas casas quiser na diagonal para frente ou na diagonal para trás desde que não haja peças obstruindo o caminho.



MOVIMENTO DA DAMA

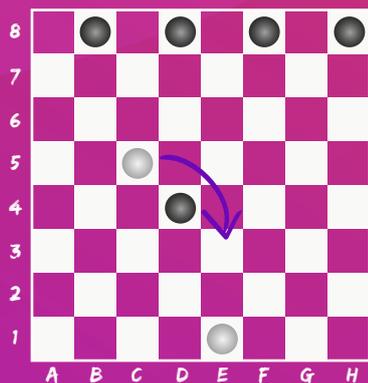
Regras de Captura:

1. A captura é obrigatória, quando duas peças oponentes se confrontam, o jogador da vez é obrigado a capturar (se a casa atrás da peça do oponente na diagonal estiver livre).

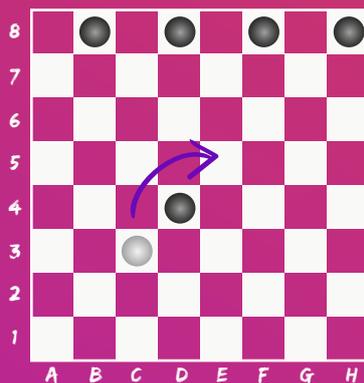
2. A captura para trás também é obrigatória.

3. Não existe peça "soprada", removida do tabuleiro por não realizar uma captura. Os jogadores são obrigados a fazerem a captura e/ou avisar o outro jogador que ele tem a possibilidade de realizar uma captura.

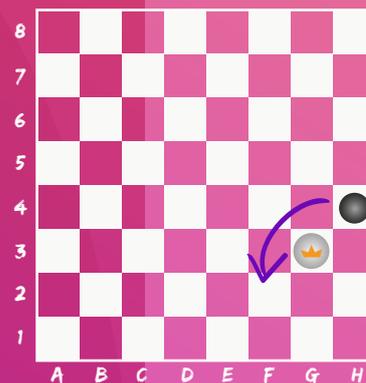
4. Qualquer peça pode capturar a Dama, sob a mesma condição de que a casa atrás do oponente esteja vazia.



CAPTURA PARA TRÁS

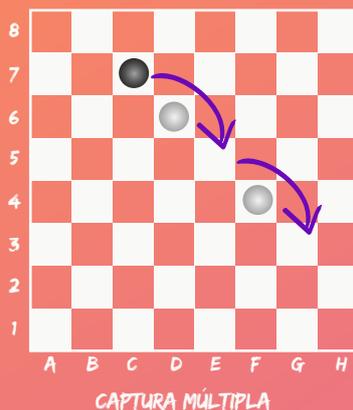


CAPTURA PARA FRENTE



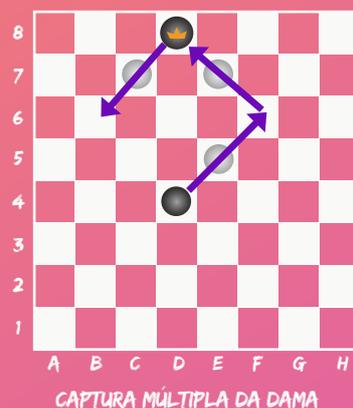
PEÇA CAPTURA A DAMA

5. Se houver possibilidade de captura múltipla, o jogador deve capturar todas as peças da sequência. **Se duas (ou mais) capturas múltiplas forem possíveis, deve-se fazer a maior delas.**



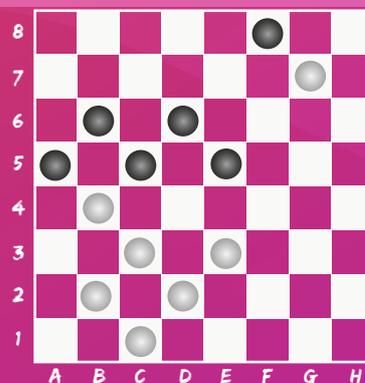
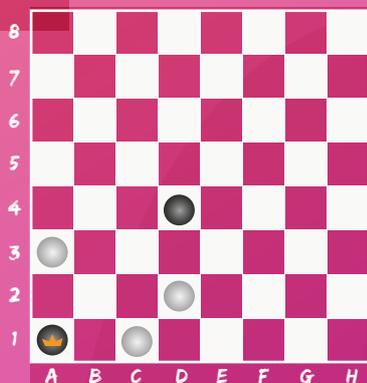
6. A Dama pode fazer uma sequência de capturas múltiplas e se colocar em qualquer casa livre que escolher ao longo da diagonal (não é necessário que se coloque imediatamente atrás da peça capturada).

7. Durante uma captura múltipla, se uma peça atinge o final do tabuleiro torna-se Dama, não importando em que casa termine a sequência de capturas.



3. REFLETINDO SOBRE O JOGO

Utilize o Método da Escada e o Método da Árvore do Pensamento para descrever quais seriam os próximos dois movimentos de cada jogador nos diagramas abaixo. Em ambos, quem deve realizar o primeiro movimento é o jogador com as peças claras.



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!