

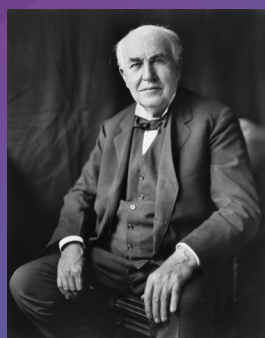
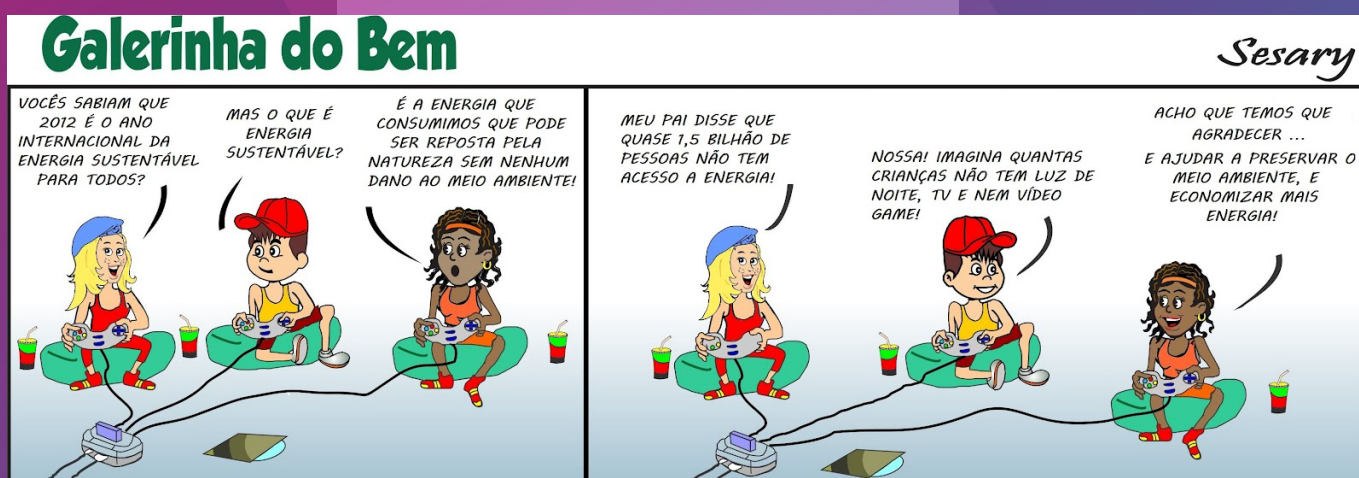
**Habilidades priorizadas:** Compreender noções de gerenciamento de recursos: usar e economizar; estabelecer relações entre a gestão de recursos e as suas consequências.

**Objetivos de ensino:** Destacar como as estratégias do jogo podem ser aplicadas no nosso dia a dia; refletir sobre os processos de gerenciamento de recursos.

## 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



**Thomas Edison** – O impacto de sua maior invenção, a lâmpada elétrica, alterou os padrões de vida em todo o mundo. Thomas Alva Edison foi um dos cientistas mais criativos do mundo. É dele a famosa frase: "Gênio é 1% de inspiração e 99% de transpiração". Você já ouviu alguma vez? Significa que para criar, você precisa trabalhar muito!

Aos 31 anos, propôs a si mesmo o desafio de obter luz a partir da energia elétrica. Edison tentou inicialmente utilizar filamentos metálicos. Foram necessários enormes investimentos e milhares de tentativas para descobrir o filamento ideal: um fio de algodão parcialmente carbonizado. Instalou o fio num bulbo de vidro com vácuo, que se aquecia com a passagem da corrente elétrica até ficar incandescente, mas sem que derretesse ou queimasse. Em 1879, uma lâmpada construída dessa forma brilhou por 48 horas contínuas. Nas comemorações do final de ano, uma rua inteira, próxima ao laboratório de Edison, foi iluminada para demonstração pública.

Dois anos depois, Edison constrói a primeira estação geradora de eletricidade produtora de corrente contínua. Ficava em Nova York e era movida a carvão. A estação conseguiu acender 7200 lâmpadas por vez e iluminar um bairro inteiro. Fundou a Edison General Electric (1888), empresa que se transformou num dos maiores fabricantes multinacionais de lâmpadas e equipamentos elétricos leves e pesados.

Thomas Alva Edison nasceu na cidade de Milan, Ohio (EUA), no dia 11 de março de 1847. Morreu em 18 de outubro de 1931, aos 85 anos.

## Exercícios – Reflita e responda

1. De que forma podemos economizar energia em nossa casa? Dê alguns exemplos. Utilize o Método do Detetive para realizar esta tarefa.
2. O chuveiro elétrico é responsável por cerca de 25% do consumo de energia elétrica de uma residência. Como podemos colaborar com o meio ambiente para esta economia trazer benefícios naturais, já que a energia elétrica atual que consumimos depende das águas da hidrelétrica?
3. Como você acha que os recursos naturais deveriam ser usados? Preservando ou conservando?
4. O que seria desperdício de recursos naturais?
5. Quais são os recursos que você tem em sua vida?

## 2. É HORA DE JOGAR!

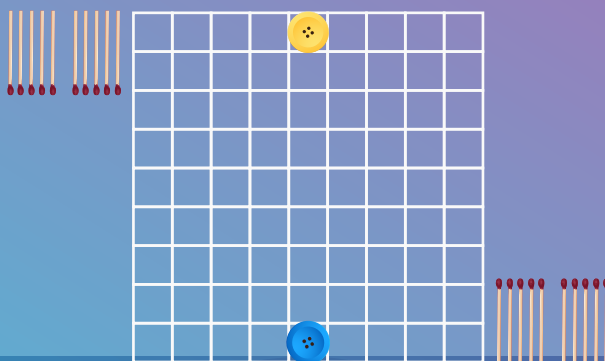
Nesta atividade, iremos estudar um jogo chamado *Bloqueio*, inventado em 1995 pelo italiano Mirko Marchesi. A primeira versão do jogo tinha um tabuleiro de madeira enorme e 40 barreiras de aço inoxidável (também chamadas de “muros” ou “cercas”) e era conhecido como “Pinko Pallino”.

**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:

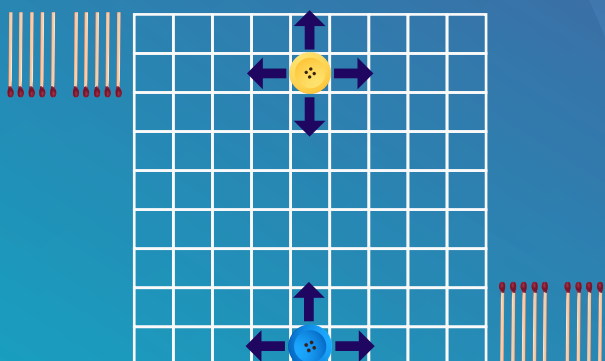
1. Cada jogador tem um pino, que deve ser posicionado no centro da primeira fileira do tabuleiro, e 10 barreiras, que devem ser colocadas atrás desta fileira.



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:

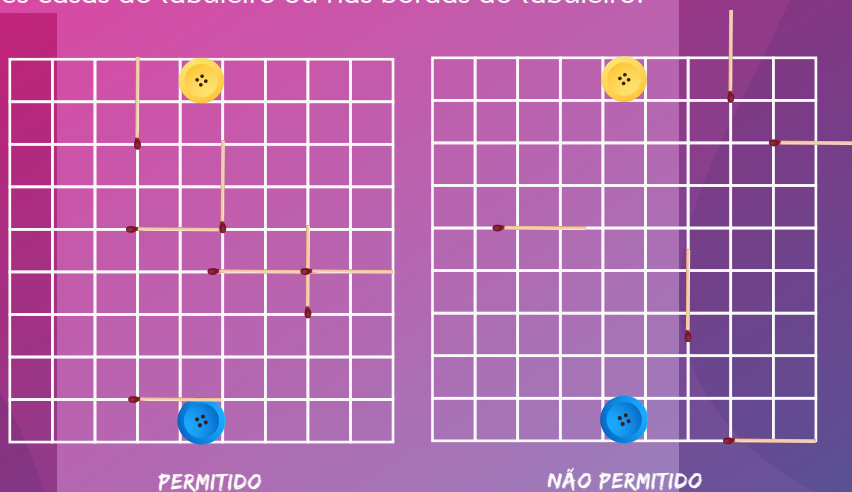
- a. Mover sua peça uma casa para frente, para trás ou para os lados (movimentos diagonais, não são permitidos).



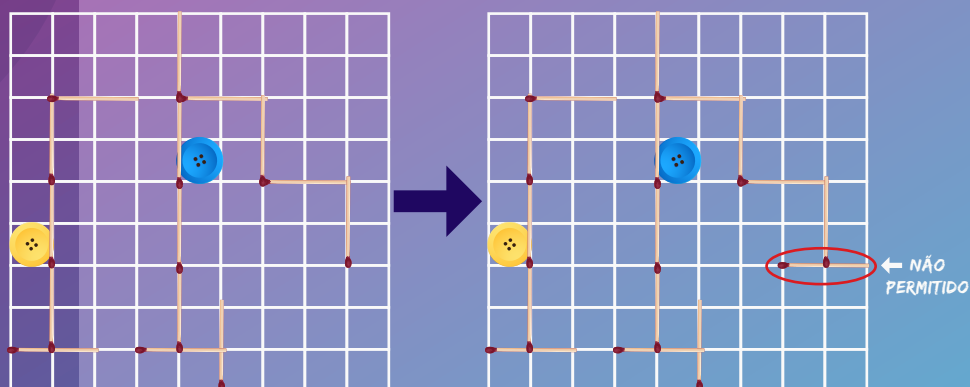
[mlbr.com.br/bloqreg](http://mlbr.com.br/bloqreg)

**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.

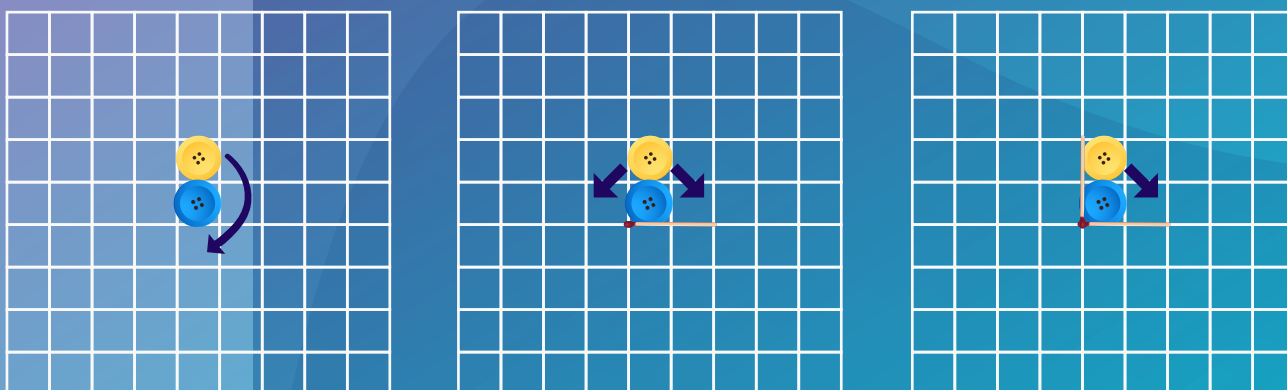
Ou seja, não é permitido colocar barreiras que fiquem com uma parte saindo do tabuleiro, ou que ocupem partes de três casas do tabuleiro ou nas bordas do tabuleiro.



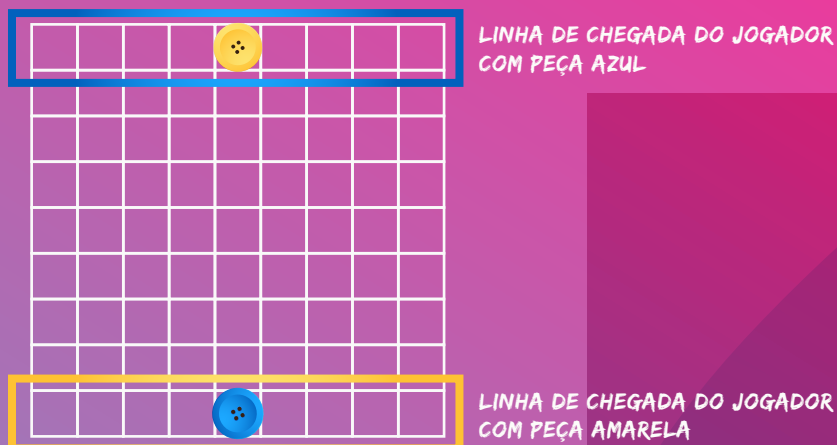
**4. Regra do jogo limpo:** Não é permitido criar uma situação que feche todas as rotas possíveis do oponente para alcançar seu objetivo. Pode-se aumentar a rota, mas não se pode fazer um bloqueio total. No exemplo a seguir, a barreira não pode ser colocada no local indicado.



**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.



### 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 – Gerenciando recursos:** O que são recursos? Quando pensamos em recursos, normalmente pensamos em coisas como água e energia. No jogo *Bloqueio*, os recursos são as barreiras que cada jogador possui no início da partida. De acordo com as regras do jogo, elas não podem ser movidas depois de colocadas no tabuleiro. Portanto, é recomendado que sejam utilizadas de forma planejada e econômica, ou seja, sempre com uma razão, com objetivo. As barreiras são recursos preciosos que são necessários no decorrer do jogo, assim como também falamos da importância da energia elétrica!

Observe a situação de uma partida do jogo *Bloqueio*. Quem irá vencer?



Vamos analisar essa situação fazendo algumas perguntas de investigação.

#### 1. Quantas casas faltam para cada jogador chegar ao seu objetivo?

Peça azul: 12 casas.

Peça amarela: 7 casas.

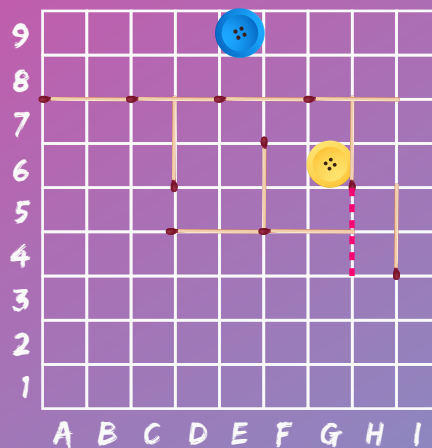
## 2. Quantas barreiras cada jogador possui neste momento?

Peça azul: 10 barreiras.

Peça amarela: 2 barreiras.

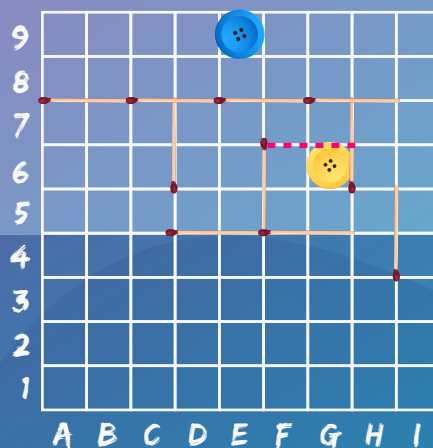
## 3. Caso seja a vez do jogador com a peça azul, qual seria uma boa opção de jogada neste momento do jogo?

Poderia colocar uma barreira conforme indicado abaixo em vermelho (entre as linhas 4 e 5 e entre as colunas G e H). Desta forma, prolongaria significativamente o percurso do oponente. Como o jogador com a peça azul possui várias barreiras, nas próximas jogadas ele poderia "Pavimentar o seu caminho" ou ainda prolongar mais o caminho do oponente:



## 4. Caso seja a vez do jogador com a peça amarela, qual seria uma boa opção de jogada neste momento do jogo?

Fazer um "Autobloqueio" colocando uma barreira conforme indicado abaixo em vermelho (entre as linhas 6 e 7 e entre as colunas F e G). Porém, o oponente ainda conseguiria prolongar o seu caminho, pois possui várias barreiras. Sobraria apenas uma barreira para o jogador com a peça amarela, que não seria suficiente nem para "Pavimentar seu caminho" e nem para prolongar muito o caminho do oponente:



## 5. Qual dos dois jogadores utilizou melhor seus recursos? Quem irá vencer?

O jogador com a peça amarela utilizou muitas barreiras no início do jogo, o que acabou prejudicando seu próprio percurso. O jogador com a peça azul economizou bastante suas barreiras e pôde utilizá-las de forma efetiva para vencer o jogo.

## 2. VAMOS JOGAR NOVAMENTE

Antes de iniciar o jogo é importante lembrar que, embora no jogo vocês sejam oponentes, o respeito uns pelos outros deve permanecer. Desta forma, antes de começarem a jogar, desejem uns aos outros um "bom jogo!". Agora, vamos jogar?



### Exercícios – Reflita e responda

1. Quais são os recursos disponíveis neste jogo? Quando poupá-los e quando gastá-los?
2. Há alguns recursos naturais que precisam ser cuidados para que não acabem, como a água por exemplo. Vocês acham que o Método das Aves Migratórias pode ajudar a cuidar destes recursos? Como?
3. Dinheiro é um recurso que as pessoas têm para viver. É importante fazer um uso balanceado deste recurso? Por quê?
4. Como fazer para manter um equilíbrio entre o gastar e o guardar? O que levar em conta na decisão de gastar e na decisão de poupar?
5. Que métodos podem ajudar você a administrar melhor seus recursos? Como?

**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!