

**Habilidades priorizadas:** Examinar uma situação de forma sistemática e detalhada; traçar estratégias para levantar e verificar hipóteses; executar ações planejadas e desenvolver a flexibilidade para poder alterar as decisões diante de novas circunstâncias.

**Objetivos de ensino:** Construir conceitos de força (ou potência) de um recurso e de quantidade (e/ou variedade) de recursos à disposição e explorar a noção de equilíbrio, ressaltando a necessidade de alocar recursos de maneira eficiente. Para utilização destas ferramentas, no jogo, utilizaremos o Método da Árvore do Pensamento.

## Atividade do jogo Octógono Fantástico – 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).

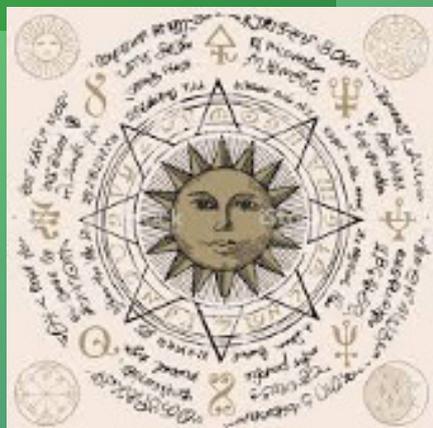
### 1. CONTEXTUALIZAÇÃO – QUEM ADIVINHA?

Faça uma roda de conversa com sua família e proponha como assunto: flexibilidade e versatilidade. Pergunte se conhecem o significado destas palavras. Explore as colocações feitas pelos familiares, mas não sintetize a definição agora. Mostre a imagem de um Octi e convide-os primeiro a descobrir que animal esta figura poderia representar. Dê as seguintes dicas:

1. É um animal que pode mudar de cor mais rápido do que o camaleão.
2. Ele pode mudar a textura e o formato do corpo.
3. Ele tem três corações bombeando sangue azul.
4. Ele tem um esguicho.
5. Há membros de sua espécie vivendo nos oceanos de todo o mundo.
6. É conhecido como o invertebrado mais inteligente.
7. Consegue entrar nas mais finas frestas.
8. Ele consegue fazer uma fumaça de tinta.

A resposta é o polvo!

Segure uma imagem de uma das peças do jogo *Octógono Fantástico* contendo 8 pinos e pergunte o que sua forma lembra além do polvo: o Sol.



Ilustre que todas estas habilidades são os “recursos” do polvo. Alguns destes recursos ajudam o polvo a conseguir comida, enquanto outros são para sua proteção. O polvo também é conhecido como Octopus, que significa 8 pernas. O polvo possui 8 longos braços chamados de tentáculos. Mostre o jogo “Octógono Fantástico” e comente que a peça deste jogo (octi) também possui 8 lados e um “tentáculo” que pode ser inserido em cada um destes lados. No “Octógono Fantástico”, o “tentáculo” é chamado de pino e é o principal recurso disponível. Assim como o polvo, nossos objetivos podem mudar à medida que passamos pela escola, faculdade, trabalho etc. E nem sempre estamos certos do que queremos.

Contudo, planejar ou pensar no que se quer, e trabalhar para isso, vai nos dar uma direção na vida, e assim galgaremos o caminho para o sucesso, mas para isso teremos que exercitar a nossa flexibilidade e versatilidade.

## Exercícios – Reflita e responda

Leia as perguntas, reflita sobre elas e responda em seu caderno:

1. Qual é a carreira dos seus sonhos? Procure por algumas informações relevantes e escreva sobre o assunto.
2. Qual é o seu plano de longo prazo para alcançar seu objetivo de carreira?
3. As habilidades são recursos internos que podemos desenvolver ao longo da vida. Que habilidades você acha que precisa desenvolver para alcançar este objetivo?
4. Ao fazer planos para o futuro, é importante administrar os recursos de que se dispõe? Por quê?
5. O que significa ter um plano de longo prazo?
6. Em que situações podemos elaborar um plano de longo prazo?

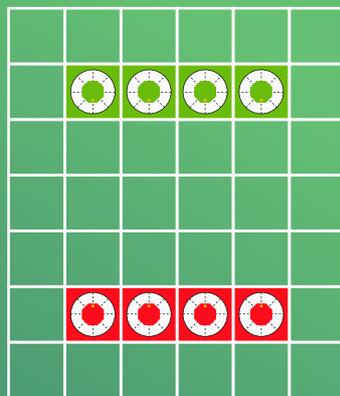
## 2. É HORA DE JOGAR!

**Objetivo do jogo:** Ser o primeiro jogador a colocar uma de suas peças na base de seu oponente. A base do oponente é composta pelas quatro casas centrais da segunda fileira de cada jogador, destacadas no tabuleiro.

**Componentes do jogo:** 1 tabuleiro 6x7, 4 peças verdes, 4 peças vermelhas, 2 lápis e 1 borracha.

### Posição inicial:

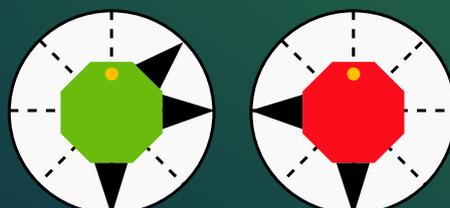
As peças iniciam o jogo ocupando as casas-base (casas coloridas do tabuleiro). Os pontos indicativos das peças devem estar posicionados em direção ao centro do tabuleiro, como na imagem.



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

### Regras do jogo:

1. Cada jogador tem 4 peças e pode desenhar no máximo 12 pinos de direção.
2. Durante todo o jogo, não pode haver rotação de peças. Os jogadores devem garantir que o ponto indicativo da peça esteja sempre corretamente posicionado (em direção ao centro do tabuleiro)
3. A cada jogada, o jogador pode escolher entre duas opções:
  - a. Desenhar um único pino de direção em uma única de suas peças. Para isso, ele vai desenhar uma seta na direção escolhida (são oito opções de direção). Veja alguns exemplos de peças com pinos de direção direcionais desenhados:

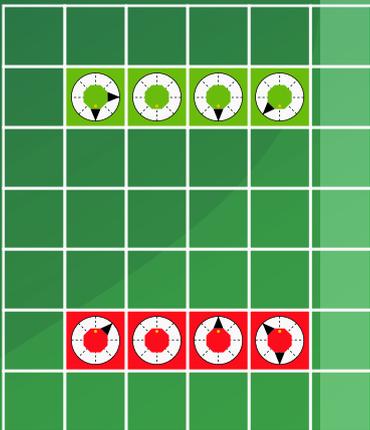


b. Mover uma de suas peças nas direções indicadas pelos pinos

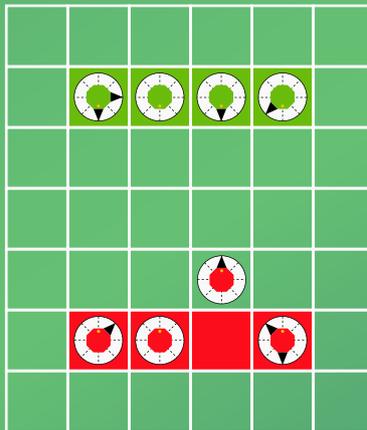
4. Não é permitido desenhar um pino e mover uma peça na mesma jogada.
5. Uma peça não pode mover-se sem o pino direcional correspondente.
6. O jogador só pode mover sua peça nas direções indicadas pelo desenho de um pino.
7. Uma peça pode saltar outras peças, do mesmo jogador ou do oponente, parando na casa livre imediatamente posterior, com a condição de que um pino esteja desenhado na direção do movimento.
8. Uma peça pode fazer saltos múltiplos, com a condição de que existam pinos desenhados na direção de cada movimento.
9. É proibido saltar sobre a mesma casa duas vezes na mesma jogada.
10. As peças saltadas podem ser retiradas ou não pelo jogador que fez o movimento no final da sua jogada. Ele pode escolher quais peças tirar e quais deixar no tabuleiro.
11. Os pinos não podem ser removidos e não é permitido mudar os pinos de lugar durante a partida.

Veja uma sequência de jogadas que vai ajudar na compreensão dos movimentos das peças. Note que nas primeiras quatro rodadas desta partida, os jogadores decidiram desenhar pinos de direção em suas peças:

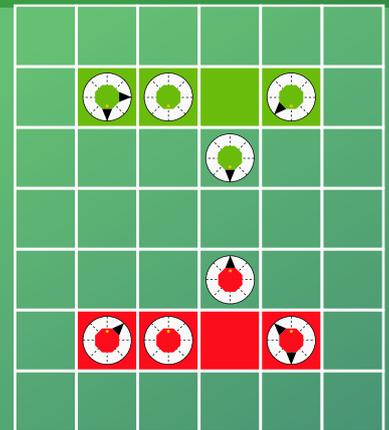
5ª RODADA: POSIÇÃO DAS PEÇAS



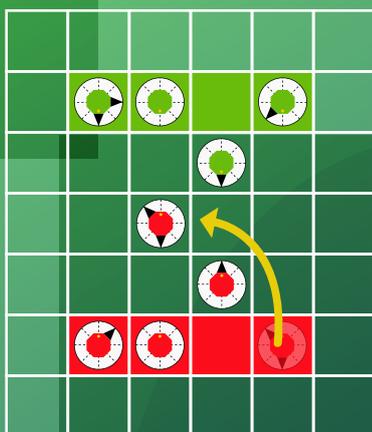
5ª RODADA: MOVIMENTO VERMELHO



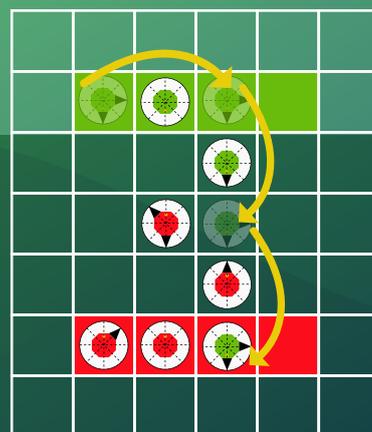
5ª RODADA: MOVIMENTO VERDE



6ª RODADA: MOVIMENTO VERMELHO



6ª RODADA: MOVIMENTO VERDE



Na 6ª rodada, o jogador com as peças verdes faz um salto múltiplo e vence o jogo.

## Atividade do jogo Octógono Fantástico – 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 CONHECER O MÉTODO DA ÁRVORE DO PENSAMENTO?

A árvore representa produção, crescimento, segurança, renovação e ramificações. O Método da Árvore do Pensamento nos ajuda a perceber as diversas possibilidades diante da complexidade dos processos da vida. Assim, para utilizá-la bem no jogo, é necessário identificar, analisar e atribuir em cada possibilidade um valor, e em função desta análise pode-se avaliar as consequências das ações e assim, escolher a melhor opção, ou a que parece ter mais chance de levar a posições favoráveis.



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

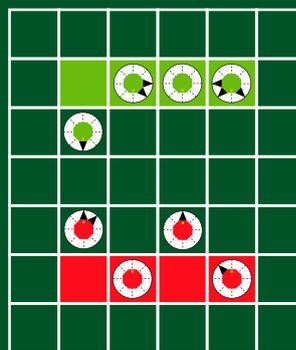
#### Exercícios – Reflita e responda

Leia as perguntas, reflita sobre elas e responda em seu caderno:

1. Qual das etapas do Método da Árvore do Pensamento é mais difícil para você: identificar as opções, analisá-las ou escolher a jogada a fazer?
2. Como você pode se ajudar a superar esta dificuldade?
3. Escolha uma forma de organizar a etapa de levantamento das opções de jogada e escreva no seu caderno.
4. Escreva em seu caderno, quais são os aspectos, no jogo, que merecem atenção especial no processo de análise das opções.
5. É a vez do jogador vermelho.

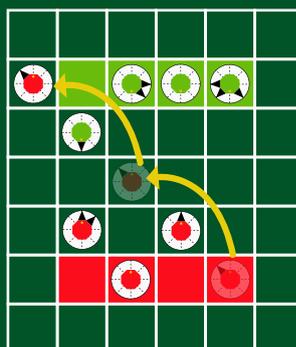
Qual dos movimentos abaixo não é permitido?

- a. Realizar um salto múltiplo de E2 para A6.
- b. Mover de D3 para D4.
- c. Mover de B3 para C5.
- d. Mover de B3 para C4.



6. O vermelho decidiu realizar o salto múltiplo de E2 para A6, ou seja, sobre a sua peça em D3 e sobre a peça do oponente em B5:

- a. Capturar as duas peças.
- b. Capturar a peça do oponente.
- c. Deixar as duas peças no tabuleiro.
- d. Todas as respostas estão corretas.



## 2. VAMOS JOGAR NOVAMENTE!

Vamos jogar mais uma partida utilizando os métodos e as estratégias aprendidas.

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?



## 3. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

Você sabia que há um vilão na estória do Homem-Aranha que é baseado nas habilidades do polvo? E sabe porquê no Aranhaverso este personagem é feminino? Que tal assistir ao filme ou trechos deles para conferir. É diversão garantida.



Essa é uma ótima oportunidade para rever com a família alguns métodos e suas aplicações no cotidiano. Agora que vocês jogaram e debateram sobre o jogo, os métodos e as estratégias, que tal aproveitar para realizar o Desafio da Família que está no Livro da Família, nas páginas 27 e 36.

**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!