

Habilidades priorizadas: Estabelecer comparação e contraste entre os jogos; distinguir possibilidades de ação como parte da elaboração de um planejamento mais eficaz.

Objetivos de ensino: Explorar diferentes configurações do trabalho em grupo; promover melhor entendimento e uso das estratégias relacionadas ao planejamento.

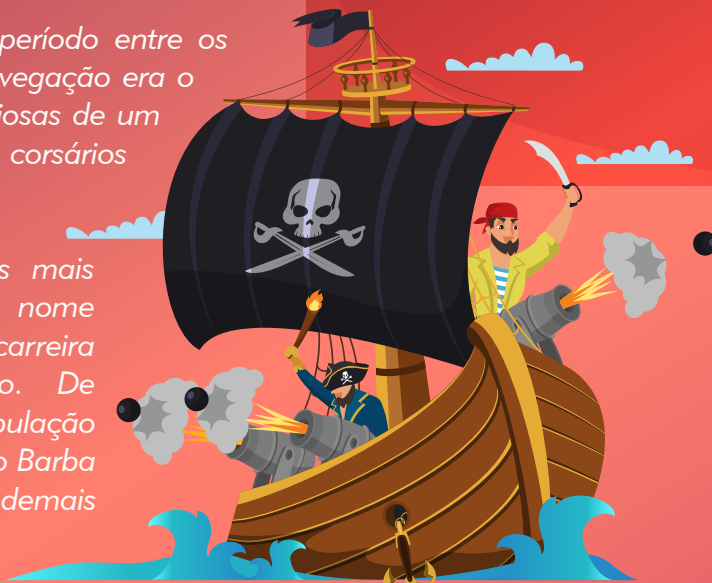
Atividade do circuito - Parte 1

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 – O PLANEJAMENTO FAZ TODA A DIFERENÇA

A “Era de Ouro dos Piratas” compreende o período entre os séculos 16 e 17. Era uma época em que a navegação era o meio mais utilizado para transportar cargas valiosas de um lugar para o outro. Uma época em que os corsários tornaram-se bastante populares.

Barba Negra é considerado um dos piratas mais famosos que já navegou pelos mares. Seu nome verdadeiro era Edward Teach. Ele começou sua carreira como marinheiro em um navio britânico. De marinheiro, Teach passou a pirata, com uma tripulação que controlou o Caribe de 1716 a 1718, quando Barba Negra foi decapitado e sua cabeça exibida aos demais piratas como advertência.



A figura de Barba Negra não passava despercebida. Em verdade, essa imagem tinha o propósito de atemorizar as pessoas. Os cabelos longos e a barba desmedida conferiam-lhe o aspecto louco, levando muitos a acreditarem que Barba Negra fosse o próprio demônio.

Antes das batalhas, ele amarrava pedaços de corda em seu cabelo e acendia, a fim de assustar o inimigo. Ele também carregava duas espadas e várias facas e pistolas.

Mas apesar da fama de assustador, o pirata sempre será lembrado por um erro irreparável que cometeu antes de morrer: ele teria enterrado nas águas, ao redor de Nova York, uma grande fortuna que pretendia usufruir no futuro. O seu maior erro foi não ter traçado um mapa que pudesse ajudá-lo a resgatar o próprio tesouro.

Exercícios – Reflita e responda

Acabamos de ver, através dessa história, o quanto é importante estabelecermos planos de ação diante de cada situação problema:

1. Na sua opinião, o que o pirata Barba Negra poderia ter feito para evitar o problema?
2. O que você lhe recomendaria fazer antes de atirar o tesouro ao mar?
3. O que você faria se tivesse uma grande fortuna e precisasse escondê-la? Que decisões você tomaria?

2. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

Pingwins

Objetivo do jogo: Mover o pinguim até o buraco de pesca localizado no centro do tabuleiro.

Componentes do jogo: 1 tabuleiro 5x5, 5 peças ursos polares e 1 peça pinguim.

Regras do jogo:

1. Todas as peças (o pinguim e os ursos polares) podem mover-se para frente, para trás e para os lados. Não é permitido mover-se na diagonal.
2. Uma peça só pode mover-se quando outra peça estiver posicionada ao longo do seu caminho para agir como barreira. Sem uma barreira, a peça cairia no oceano cheio de tubarões.
3. O movimento só chega ao final quando a peça que se move é barrada por uma outra.
4. O buraco de pesca, no centro do tabuleiro, não atrapalha o movimento das peças.



Ratinhos

Objetivo do jogo: Acumular o maior número de pontos. Os pontos são marcados quando o ratinho de um jogador chega ao queijo ou quando o ratinho de um oponente é capturado. O vencedor é o jogador com mais pontos no final do jogo.

Este é um jogo para até 6 jogadores.



Componentes do jogo: 1 tabuleiro 12x12; 42 ratos, sendo 7 de cada cor numerados de 1 a 7 (estes números estarão debaixo da peça para que ninguém visualize, somente seu próprio dono); 6 cartas retangulares que chamamos de carta-tapete, que serão da mesma cor do ratinho que você representa 1 dado comum numerado de 1 a 6; 1 dado numerado de 1 a 5.

Regras de preparação inicial do jogo:

1. Cada jogador escolhe um grupo de ratos de mesma cor e os coloca nas primeiras sete casas do tabuleiro que representam a sua cor.
2. Os jogadores podem olhar os valores dos seus ratos e organizar os ratos como desejarem, mas respeitando a regra de colocarem nas sete primeiras casas de sua cor representante. É permitido olhar os valores dos próprios ratos a qualquer momento da partida.
3. Cada jogador coloca à sua frente a carta da sua cor de ratos.

Regras de movimentação do jogo:

1. Cada jogador, na sua vez, joga os dois dados. Ele deve mover dois de seus ratos de acordo com as quantidades mostradas em cada um dos dados. Obs: cada número indicado em um dado será representado por um movimento de um ratinho, não sendo permitido somar os números dos dados e movimentar somente um ratinho.
2. Se um dos dados mostra o lado vazio, apenas um rato poderá se movimentar.
3. Se um jogador tiver apenas um rato no tabuleiro, deve jogar os dois dados, mas usar apenas o de maior valor.

Regras de captura do jogo:

1. Se o rato de um jogador passar por um dos ratos de outro jogador, ou parar na mesma casa que ele, o rato do oponente deve ser retirado do tabuleiro. O seu valor será revelado e mantido até o final do jogo para fins de pontuação; o rato permanece sobre a carta de identificação do jogador (carta que representa a sua cor) que realizou a captura com o valor exposto.
2. Um jogador pode capturar seu próprio rato. Caso isto aconteça, não se revela o valor do rato e sua pontuação não entrará no total deste jogador; o rato permanece com o valor "fechado" fora da carta de identificação.
3. Quando um dos ratos chega ao queijo, é retirado do tabuleiro. Seu valor deve ser revelado e mantido para contagem final; o rato permanece sobre a carta de identificação do jogador com o valor exposto.

Fim do jogo:

1. O jogo termina quando um dos jogadores não tiver mais ratos no tabuleiro. Isto pode ocorrer de duas maneiras: quando o último rato de um jogador chega ao queijo ou quando o último rato de um dos jogadores for capturado.
2. Quando o último rato de um jogador é capturado, o jogador que realizou a captura ganha também, como bônus, o valor de seu próprio rato.
3. Os valores dos ratos que sobraram no tabuleiro não são computados.

Atividade do circuito - 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. CONTEXTUALIZAÇÃO

Pingwins é um jogo colaborativo: cada dupla/trio deve solucionar, de maneira cooperativa, os desafios do jogo seguindo a ordem crescente (regra importante para jogos tipo puzzle).

Ratinhos é um jogo de oponentes: os jogadores devem fazer pontos observando cuidadosamente a movimentação dos demais.

Mas será que esses dois jogos possuem alguma relação? Ambos proporcionam o desenvolvimento de habilidades como planejamento! Antes de realizar seus movimentos, os jogadores devem imaginar o que desejam alcançar criando uma imagem mental das ações já concluídas. Após criar essa imagem mental, devem analisar todos os caminhos que permitem construir a situação imaginada. Finalmente, as jogadas planejadas poderão ser realizadas. Esse tipo de raciocínio é exatamente o que aprendemos com o Método da Filmadora!

Etapas do Método da Filmadora

1. Antes de iniciar a ação, visualizar a cena final (situação - objetivo principal) de onde se quer chegar para definir o objetivo primário.
2. Definir os objetivos para cada uma das etapas previstas (objetivos secundários).
3. Compreender que as ações derivam umas das outras.
4. Organizar as ações de cada etapa da situação.



mlbr.com.br/filmmetc



2. É HORA DE JOGAR!

Utilizando o Método da Filmadora, tente resolver mais alguns desafios do jogo *Pingwins* e jogar uma partida de *Ratinhos*.





2. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

1. O que nós podemos fazer em termos de planejamento no jogo *Pingwins*?
2. Que métodos ou estratégias já estudados poderiam nos ajudar a resolver os desafios?
3. A história da humanidade foi construída com “tentativas e erros”? Dê exemplos de “erros” que trouxeram conhecimentos importantes para o homem?
4. Neste jogo temos algumas áreas que nos colocam em ameaça, mas no dia a dia, quando não se pode prevenir um acontecimento (uma tempestade, por exemplo), como podemos minimizar os prejuízos causados por ele (limpar bueiros, fechar as janelas da casa etc.). Pense em outros exemplos?
5. No jogo ratinhos, quanto mais realizarmos movimentos de forma harmoniosa, organizada e planejada, mais chances temos de conseguirmos acumular pontos para a vitória. O que significa para você ter harmonia na escola? E na família? Como conseguimos ter harmonia no trabalho em grupo?
6. Que tipos de ameaça nós temos neste jogo? Como você costuma lidar com alguma ameaça no dia a dia? Coloque o Método do Semáforo em prática e nos explique.

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!