

Habilidades priorizadas: Comparação, identificação de semelhanças e diferenças entre realidades; tomada de decisões sobre a utilização de diferentes recursos levando em consideração as características do contexto e o estilo pessoal.

Objetivos de ensino: Promover a revisitação dos jogos estudados; aprofundar a compreensão das ferramentas estudadas e fortalecer a utilização dos métodos e estratégias nos diferentes jogos.

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

Veja o quadro, reflita e responda as perguntas em seu caderno:

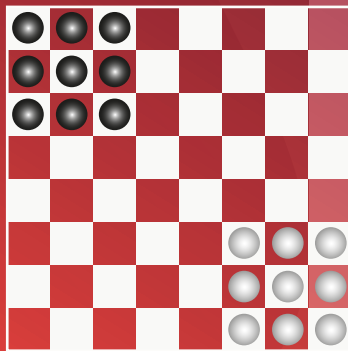


1. Você concorda com as frases do quadro? Por quê?
2. Você acha possível uma pessoa saber absolutamente tudo sobre alguma coisa (um assunto, uma área do conhecimento, uma profissão etc.)? Por quê?
3. Você já mudou de opinião sobre alguma coisa porque se aprofundou e aprendeu mais a respeito do assunto? Escreva sobre essa situação.
4. Como alguém pode aprimorar seus conhecimentos e suas habilidades?

2. QUE TAL ESTUDAR MÉTODOS E ESTRATÉGIAS DE PENSAMENTO?

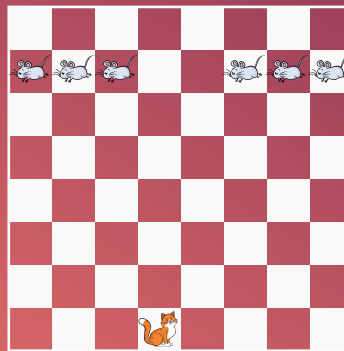
Fortaleça seus conhecimentos e habilidades. Veja os jogos e as estratégias que você já estudou.

JOGOS E ESTRATÉGIAS



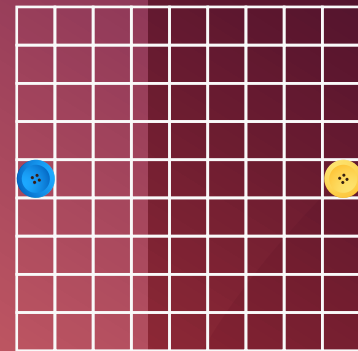
Damas Chinesas

Ajuda Mútua



Cat and Mice

Andando Junto



Bloqueio

**Pavimentando
o caminho**

Modelo da Corrente

Concessão

Autobloqueio

**Preparando
uma Corrente**

**Gerenciamento
de Recursos**

Para ajudar você a se lembrar de cada uma das estratégias, faça a associação dos nomes das estratégias com as definições:

(A) Ajuda Mútua (B) Modelo de Corrente (C) Preparando uma Corrente (D) Andando Junto (E) Concessão (F) Pavimentando o Caminho (G) Autobloqueio (H) Gerenciamento de Recursos

() Organizar as peças para construir uma estrutura na qual ajudem umas às outras em seus avanços. As peças caminham muito mais rápido se contarem com a ajuda de outras peças, tanto do próprio jogador como do oponente.

() Utilizar suas próprias barreiras de forma estratégica para construir um caminho mais curto possível para chegar ao seu objetivo.

() Para que os ratos possam ter chance de vitória, precisam mover-se juntos, de maneira organizada, protegendo-se uns aos outros. Os ratos são muito mais fortes se trabalharem de forma colaborativa.

() Utilizar da melhor maneira possível os recursos, com planejamento e equilíbrio, tendo em vista atingir o objetivo do jogo.

() Modelo de trabalho em equipe em que os membros se posicionam como se fossem elos de uma corrente, passando objetos ou realizando tarefas "de mão em mão". As peças do jogo podem trabalhar juntas, de maneira coordenada, para formar uma "corrente" de saltos.

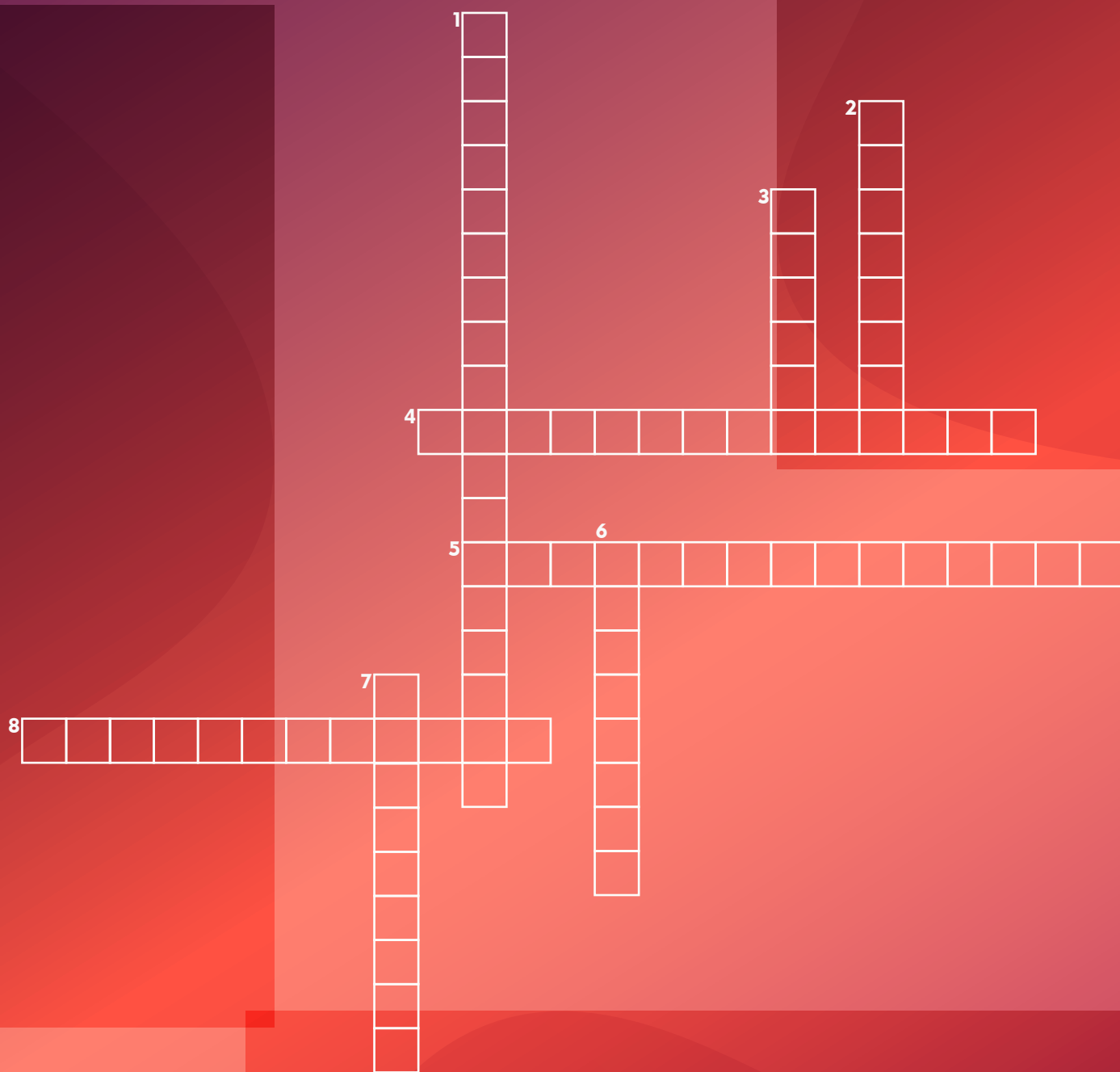
() Para atingir um objetivo comum, às vezes, é necessário que o grupo se comprometa com este objetivo, mesmo que alguns indivíduos precisem se sacrificar para beneficiar o grupo.

() Planejar uma sequência de movimentos de modo a criar uma corrente para ser utilizada no futuro.

() 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.

Lembre-se dos métodos estudados de uma forma divertida e desafiadora! Resolva as Palavras Cruzadas. Você pode também fazer essas Palavras Cruzadas acessando o link abaixo:

<https://necross.herokuapp.com/app/#/Crossword/5ea9ddb75ae0f3005a80c1ed>.



Vertical:

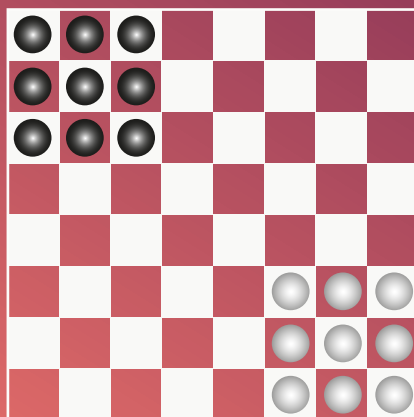
1. Identificar e avaliar as opções antes de tomar uma decisão.
2. Localizar a situação-problema, elaborar boas perguntas para compreendê-la melhor.
3. Organizar a sequência de ações para alcançar um objetivo.
6. Regulação interna, controlar os impulsos; parar para coletar informações, pensar num plano de ação e nas consequências, somente depois agir.
7. Ter uma visão clara do ponto de chegada ajuda na organização das ações.

Horizontal:

4. Reconhecer os riscos envolvidos na tarefa; aprender com os erros.
5. Organizar o funcionamento de uma equipe, escolhendo a estrutura mais adequada para atingir o objetivo do grupo, sem se descuidar dos objetivos individuais.
8. Procurar equilibrar as preferências e estilos pessoais com os limites e as demandas da realidade.

3. É HORA DE JOGAR!

Que tal colocar em prática as estratégias e os métodos que você aprendeu até agora para jogar novamente *Damas Chinesas*? Use o tabuleiro e as peças do jogo no final do seu Livro do Aluno. Bom jogo!

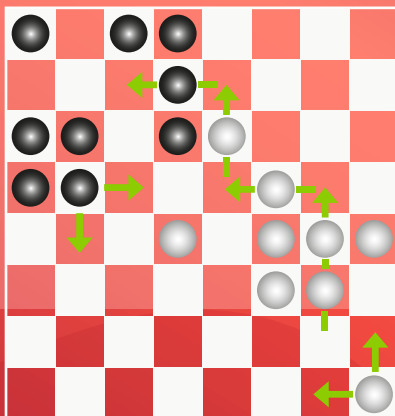


mlbr.com.br/damacreg

Damas Chinesas

Como jogar:

1. Em cada jogada, pode-se escolher entre mover uma peça ou realizar um salto (simples ou múltiplo) com uma peça.
2. As peças se movimentam uma casa nas quatro direções: frente, trás, direita ou esquerda. Não é permitido mover uma peça na diagonal.
3. Uma peça pode pular sobre outra, tanto sua como do oponente, nas mesmas direções dos movimentos, desde que a casa subsequente esteja livre.
4. Não há captura neste jogo. Isso significa que uma peça que for saltada não deve ser retirada do jogo.
5. Uma peça pode fazer vários pulos em uma mesma jogada.



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. VAMOS JOGAR NOVAMENTE!

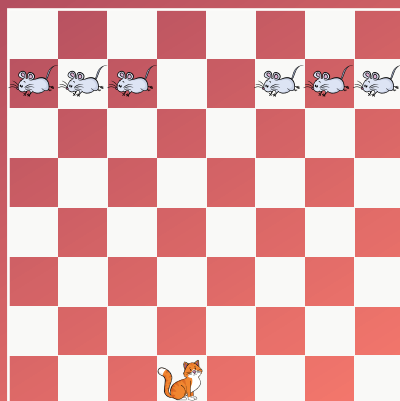
Agora é hora de exercitar todas as estratégias jogando novamente os jogos Cat and Mice e Bloqueio. Use o tabuleiro e as peças do jogo Cat and Mice no final do seu Livro do Aluno e o tabuleiro e as peças do jogo Bloqueio que você construiu.

Cat and Mice

Objetivo do gato: Capturar todos os ratos.

Objetivo dos ratos: Chegar ao outro lado do tabuleiro com um dos ratos. Se um rato chegar ao final do tabuleiro, vence o jogo, mesmo que na jogada seguinte fosse possível ao gato capturá-lo. Se o gato for capturado, o rato vence. **Atenção: basta um ratinho chegar à última fileira para vencer o jogo.**

Posição inicial: Os seis ratos posicionados na segunda linha do tabuleiro agrupados de três em três e o gato em uma das casas centrais na última linha:



mlbr.com.br/catareg



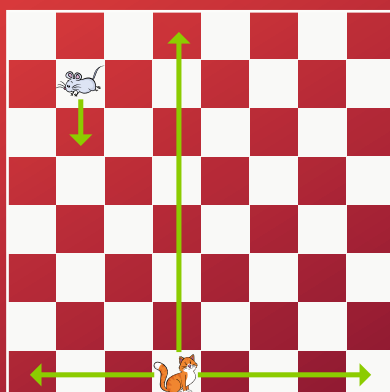
Como jogar: Jogo para 2 jogadores: um será o gato e o outro os ratos.

Regras de movimento e captura – os ratos:

1. Na sua vez, o jogador com os ratos pode mover apenas um de seus ratos.
2. O rato só pode mover-se para frente.
3. O rato avança uma casa por vez.
4. Apenas em seu primeiro movimento, cada rato pode escolher entre avançar uma ou duas casas.
5. O rato só pode capturar na diagonal.
6. O rato não pode mover-se para trás, nem capturar para trás.

Regras de movimento e captura – o gato:

1. O gato pode mover-se para frente, para trás e para os lados, e pode capturar os ratos nestas direções.
2. O gato não pode mover-se nem capturar na diagonal.
3. O gato pode mover-se quantas casas quiser, desde que o caminho esteja livre.
4. Quando o gato captura um rato, passa a ocupar a casa em que o rato estava.
5. O gato só pode capturar um rato por jogada.

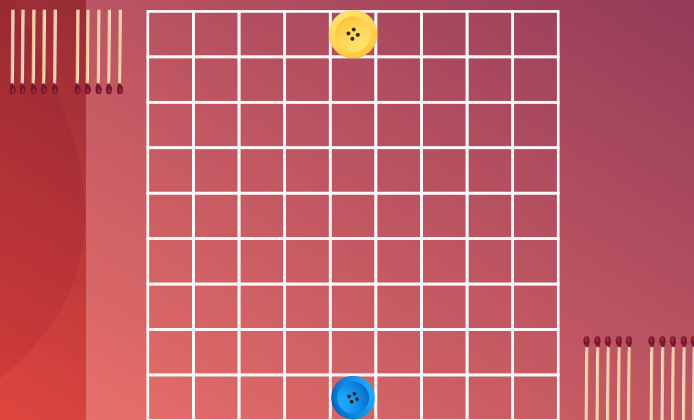


Bloqueio

Objetivo do jogo: Ser o primeiro a chegar ao lado oposto do tabuleiro.

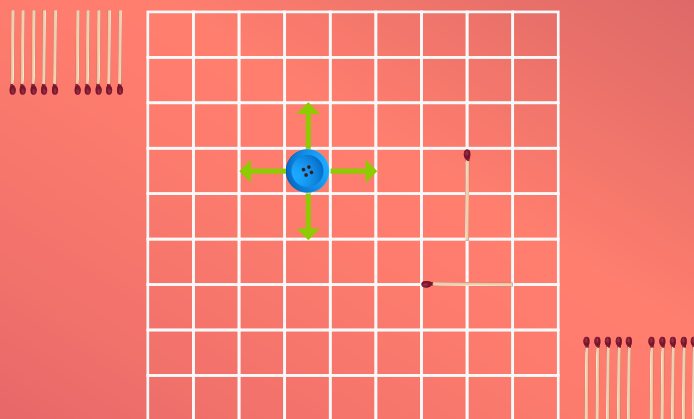
Preparação do jogo: Deve ser praticado por dois jogadores.

Posição inicial: Cada jogador deve posicionar a sua peça no centro da primeira fileira e colocar suas 10 barreiras (palitos de fósforo) atrás desta fileira.



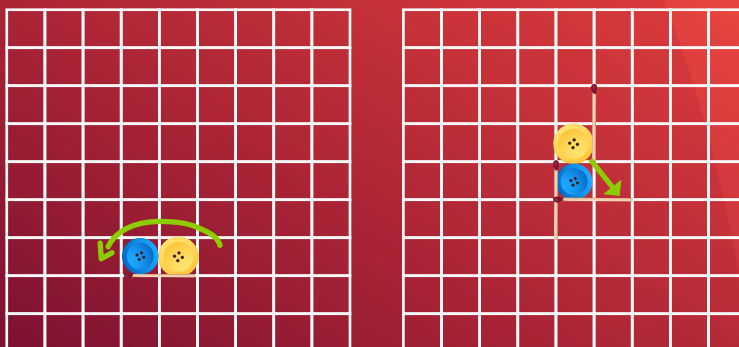
Regras do jogo:

1. A cada rodada, os jogadores podem escolher entre duas opções de jogada:
 - a. Mover a peça uma casa para frente, para trás ou para os lados (movimentos diagonais não são permitidos).
 - b. Colocar uma barreira em uma linha vazia no tabuleiro. A barreira pode ser colocada na horizontal ou vertical, de modo que exatamente duas casas sejam bloqueadas.



2. Regra do Jogo Limpo: Não é permitido criar uma situação que feche todas as rotas possíveis para o oponente alcançar o objetivo. Pode-se aumentar a rota, mas não fazer um bloqueio total.

3. Cara a cara: quando as duas peças se encontram (ocupam casas vizinhas), 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 "na diagonal").



2. REFLETINDO SOBRE OS JOGOS

Exercícios – Reflita e responda

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

1. Você percebeu semelhanças entre os três jogos? Quais?
2. Como você usou o Método do Semáforo em cada jogo? No vermelho, foi preciso parar e prestar atenção no quê? No amarelo, como elaborou um plano de ação?
3. Usando o Método do Detetive, quais as principais perguntas que podem ser feitas em cada um dos jogos?
4. O Método da Tentativa e Erro é aplicável em todos os jogos? De que maneiras? As consequências de um erro têm o mesmo impacto nos diferentes jogos?
5. Como o Método da Filmadora pode ser usado em cada jogo? E o Método da Escada?
6. Em quais jogos é interessante usar o Método da Árvore do Pensamento para tomar decisões somente depois de identificar e analisar as diferentes possibilidades e suas possíveis consequências? Como você pode usar esse método em cada jogo?
7. O que você aprendeu sobre “Tomada de Decisão” com cada um dos jogos?



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!