

Habilidades priorizadas: Comparação, identificação de semelhanças e diferenças entre realidades; flexibilidade de pensamento.

Objetivos de ensino: Estimular a análise e comparação entre diferentes realidades; fortalecer a utilização dos métodos e estratégias nos diferentes jogos.

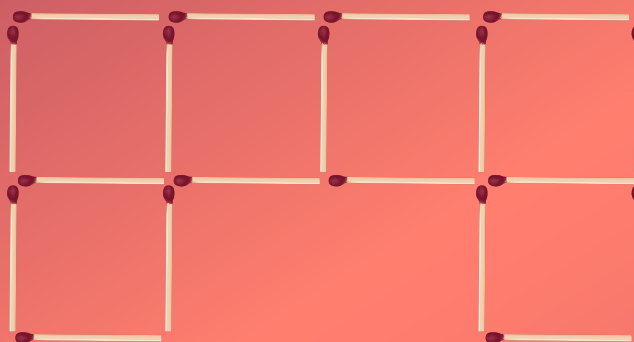
Atividade do circuito - Parte 1

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

A atividade de hoje terá como foco estabelecer relações entre dois jogos da metodologia: *Equilíbrio* e *Octógono Fantástico*! Antes de você jogar, resolva o desafio a seguir.

Usando palitos de fósforo, monte a seguinte imagem.



Agora você deverá fazer com que se formem 5 quadrados e só poderá mover quatro palitos. Você não poderá incluir, nem excluir palitos, devendo usar exatamente os palitos que já estavam no cenário.

Para ajudar durante a sua reflexão, vamos pensar em algumas perguntas norteadoras.

1. A imagem possui quantos quadrados?
2. Quantos palitos você tem para gerenciar?
3. Os quadrados precisam ser do mesmo tamanho?
4. Na imagem, quais são os palitos que servem para a composição de dois quadrados ao mesmo tempo? É interessante mover esses?
4. Quais são os palitos mais "independentes" e flexíveis, não sendo composição de dois quadrados ao mesmo tempo?

Ao final da atividade veremos a resposta para esse desafio.

2. É HORA DE JOGAR!

Conforme anunciado anteriormente, nesta atividade teremos dois jogos para praticar! As regras e estratégias desses jogos, você provavelmente já conhece, mas deixaremos disponíveis para que você possa consultar as regras, caso seja necessário. Começaremos pelo jogo *Equilíbrio*. Jogue uma partida desse jogo. Depois, pensando em conexões possíveis entre os dois jogos, faça também uma partida do jogo *Octógono Fantástico*.

Equilíbrio

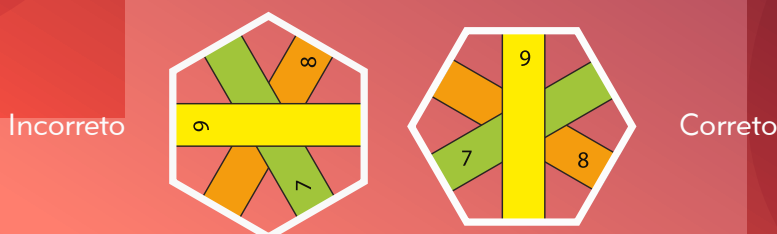
Objetivo do jogo: Ser o jogador com a maior soma de pontos no final da partida.

Preparação do jogo:

1. Cada jogador pega um tabuleiro e um conjunto de peças.
2. Escolhe-se o jogador que irá sortear as peças durante a partida.
3. Este jogador ("caller") coloca todas as suas peças com a face voltada para baixo e as embaralha bem.
4. Os demais jogadores organizam suas peças com a face voltada para cima, de acordo com o número do topo da peça: 1, 5 e 9. Isso facilitará a localização da peça sorteada.

Regras do jogo:

1. O *caller* sorteia uma de suas peças e anuncia os três números nela impressos.
2. Os demais jogadores localizam a mesma peça no seu conjunto. Todos, incluindo o *caller*, colocam a peça no seu tabuleiro, em qualquer casa vazia. Uma vez colocada, a peça não poderá mudar de lugar. As peças são sempre colocadas na posição vertical, como mostra o diagrama abaixo.

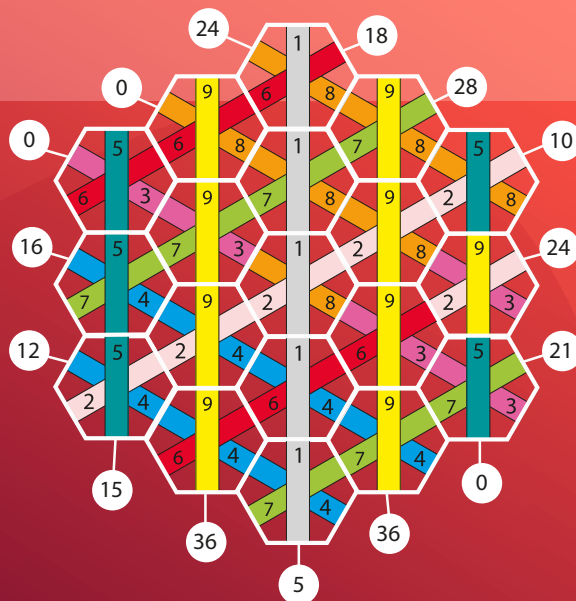


3. Depois que todos os jogadores tiverem colocado suas peças no tabuleiro, sorteia-se a próxima peça.

4. O jogo continua até que a 19ª peça seja colocada nos tabuleiros, completando-os.

5. Agora é hora da contagem de pontos. Os pontos são calculados nas três direções: vertical, diagonal inclinada à esquerda e diagonal inclinada à direita.

6. Só são computados os pontos de linhas que contenham apenas uma cor (um mesmo valor) de ponta a ponta do tabuleiro. Uma linha onde há diferentes cores (valores) não vale pontuação alguma. No exemplo abaixo, na segunda linha vertical, há 4 peças com o número 9, o que vale 36 pontos: $4 \times 9 = 36$. A última vertical contém dois números 5 e um número 1; vale 0 (zero) pontos.



7. Vence o jogador que somar mais pontos.

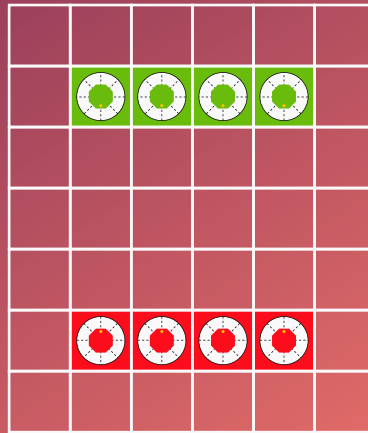


mlbr.com.br/equireg

Octógono Fantástico

Componentes do jogo: 1 tabuleiro 6x7; 4 peças verdes; 4 peças vermelhas; 2 lápis; 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:

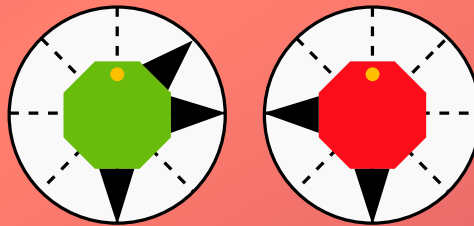


mlbr.com.br/octoreg

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.

Objetivo do jogo:

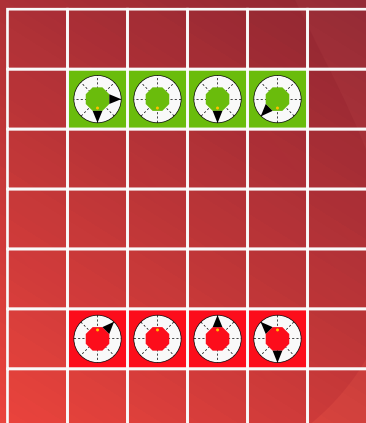
1. Cada jogador tem 4 peças e pode desenhar no máximo 12 pinos de direção.
2. Durante todo o jogo, não pode haver rotação de peças. Os jogadores devem garantir que o ponto indicativo da peça esteja sempre corretamente posicionado (em direção ao centro do tabuleiro)
3. A cada jogada, o jogador pode escolher 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:



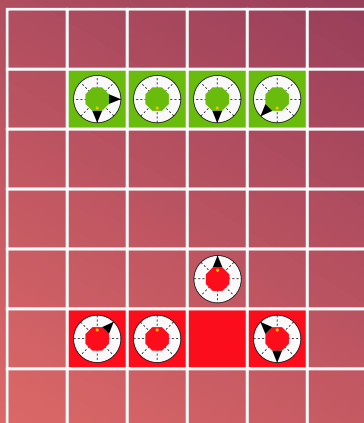
- b. Mover uma de suas peças nas direções indicadas pelos pinos
4. Não é permitido desenhar um pino e mover uma peça na mesma jogada.
 5. Uma peça não pode mover-se sem o pino direcional correspondente.
 6. O jogador só pode mover sua peça nas direções indicadas pelo desenho de um pino.
 7. Uma peça 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:

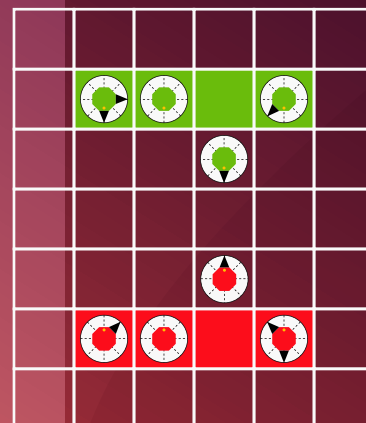
5ª RODADA: POSIÇÃO DAS PEÇAS



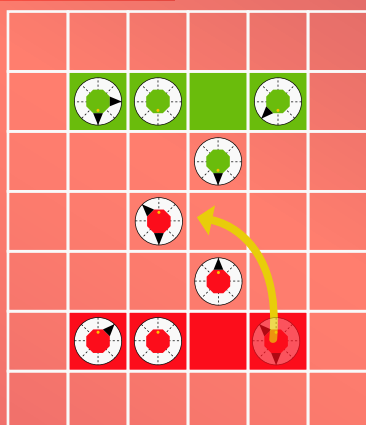
5ª RODADA: MOVIMENTO VERMELHO



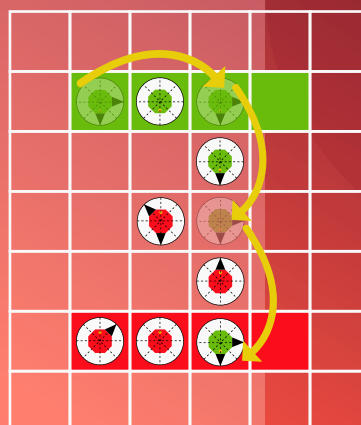
5ª RODADA: MOVIMENTO VERDE



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 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 ESTUDAR AS ESTRATÉGIAS E MÉTODOS?

Você jogou uma partida de cada jogo anteriormente. Esses jogos possuem estratégias, características e métodos em comum. Identifique no Caça-Palavras a seguir algumas palavras que definem essas conexões entre os jogos.

As **oito palavras estão escondidas na horizontal**, na vertical e na diagonal, inclusive algumas escritas ao contrário.

R D A O R O F Á M E S A
 E V I T E T E D C O A I
 A R M N F L E E H R C R
 F O I E O T N L B E R D
 C O E M O E E C A C I I
 I I A A I P R K W U F T
 L G S J S O C S I R Í E
 N T A E I T I E D S C M
 O P O N E N T E S O I O
 B I F A O G E E H S O U
 T O E L H O S R A S T T
 F L L P H I O I I I U G

**DETETIVE – ESPELHO – Oponentes – Planejamento – Recursos - Riscos
Sacrifício – Semáforo**

2. REFLETINDO SOBRE O JOGO

Anteriormente, você identificou algumas semelhanças entre os dois jogos abordados. Vamos sistematizar essas conexões em uma tabela, pensando como cada um dos conceitos se aplicam aos jogos. Assinale as características presentes em cada jogo.

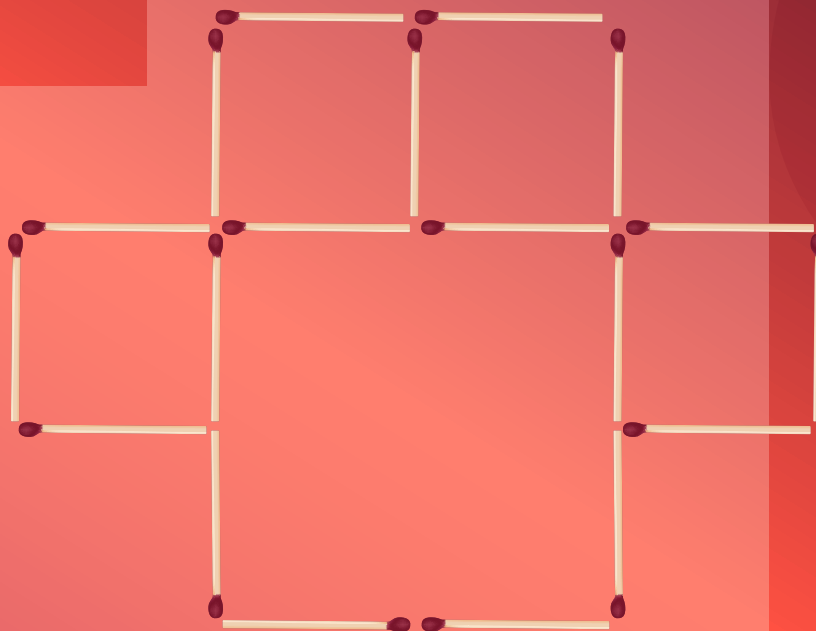
	Equilíbrio	Octógono Fantástico
Gerenciamento de Recursos		
Método da Árvore do Pensamento		
Método do Pintor		
Gerenciamento de Riscos		
Método do Detetive		
Método do Espelho		
Método das Aves Migratórias		
Flexibilidade de Pensamento		
Sacrifício de peças		
Planejamento		
Método do Semáforo		
Controle do centro		

Lembre-se que cada item depende da sua justificativa para estar vinculado ao jogo em questão. Nessa perspectiva, não apresentaremos a tabela de resposta ao final da aula, pois serão consideradas respostas pessoais. Vale destacar que todos os itens apresentam relação com pelo menos um dos jogos, podendo estar presente nos dois.

Exercícios – Reflita e responda

1. Por que você acha que é importante perceber as conexões entre as coisas?
2. Você percebe conexões entre outras coisas no seu aprendizado? Por exemplo, disciplinas diferentes, mas conectadas entre si?
3. Como isso te ajuda a aprender melhor?
4. Na sua casa, você percebe semelhanças entre as ações suas e de seus familiares? Como?

RESPOSTA DO DESAFIO



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!