

Habilidades priorizadas: Refletir sobre a importância de tomar decisões avaliando suas consequências; utilizar o pensamento estratégico; reconhecer as vantagens na criação de compromissos e a necessidade de honrá-los.

Objetivos de ensino: Conhecer e criar o jogo *Bloqueio*; apresentar e discutir a estratégia "Autobloqueio"; refletir sobre a relevância de voltar a atenção para cada detalhe existente.

Atividade do jogo Bloqueio

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 – PROCURE O WALLY

Wally é um viajante e gosta de estar em muitos lugares do mundo. Ele sempre se veste com uma camisa listrada em vermelho e branco, e com um gorro com as mesmas cores. Também possui uma bengala e usa óculos. Ele geralmente perde seus pertences, como livros, equipamentos de acampamento ou seus sapatos.

Observe bem a imagem abaixo e tente encontrar o Wally:



Exercícios – Reflita e responda

Com sua família, leia as perguntas, reflita sobre elas:

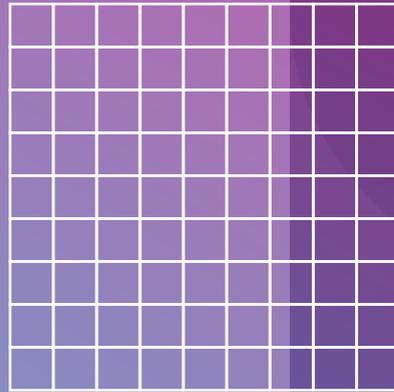
1. Foi difícil encontrar o Wally?
2. Como você se organizou para encontrá-lo?
3. Há algo que lhe confundiu?
4. Em algum momento você pensou em desistir de encontrá-lo ou pensou em ser questão de honra encontrar o personagem?
5. Você sabe o que significa questão de honra?

2. VAMOS CRIAR O JOGO BLOQUEIO

- 1 Em uma folha, desenhe um quadrado de 19,8 cm:



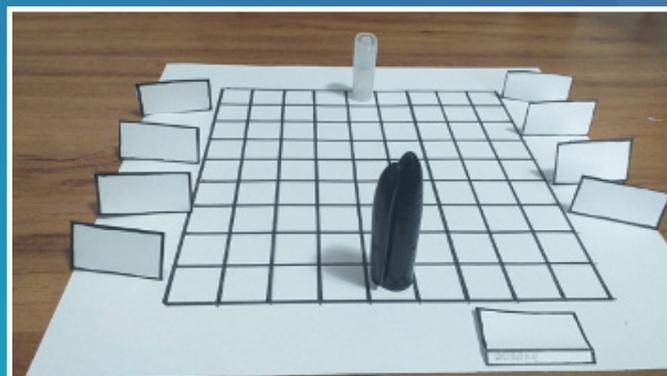
- 2 Desenhe uma malha quadriculada de 2,2 cm:



- 3 Para os pinos, recorte dois círculos de 2 cm de diâmetro e pinte cada um de uma cor diferente, ou separe dois botões de roupa de cores diferentes, ou ainda você pode pintar duas tampinhas de pasta de dente de cores diferentes.



- 4 Para as barreiras, separe 20 palitos de fósforos ou recorte 20 retângulos com 4 cm de largura por 2,5 cm de altura cada. Dobre 0,5 cm para que a sua barreira fique em pé.



3. É HORA DE JOGAR!

Nesta atividade, iremos estudar um jogo chamado *Bloqueio*, inventado em 1995 pelo italiano Mirko Marchesi. A sua 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*.

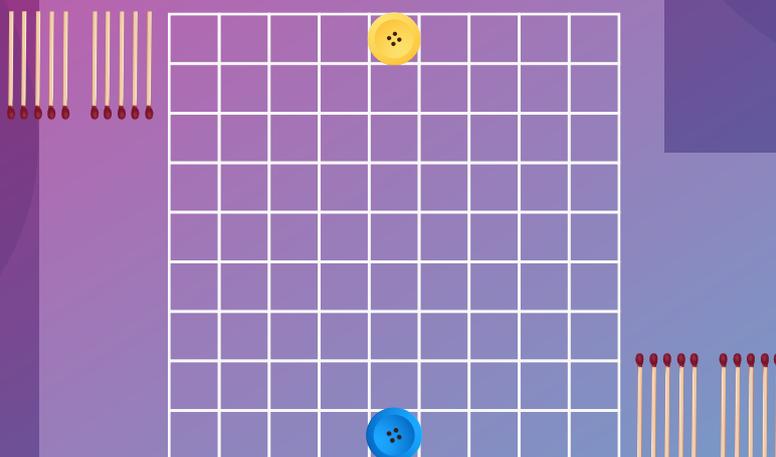


Objetivo do jogo: Ser o primeiro a chegar ao lado oposto do tabuleiro.

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.



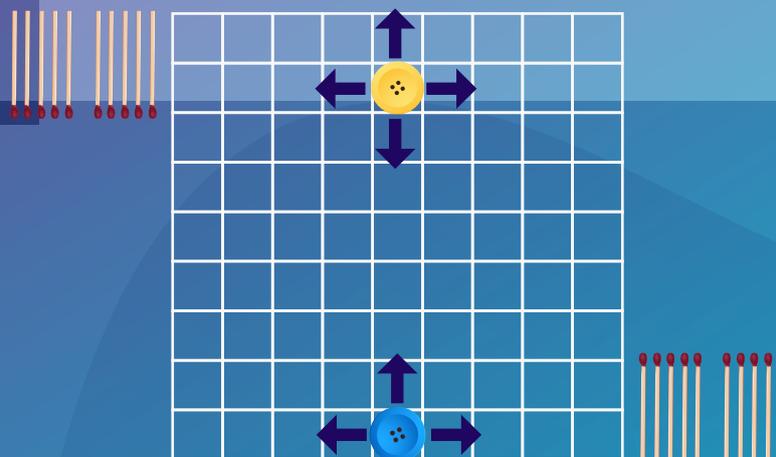
VIDEO DA REGRA

mlbr.com.br/bloqreg

2. Inicia o jogo o jogador que estiver com as peças claras.

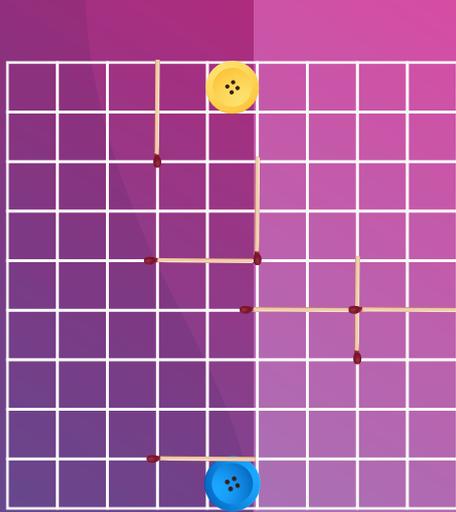
3. A cada rodada, os jogadores podem escolher entre duas opções de jogada:

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

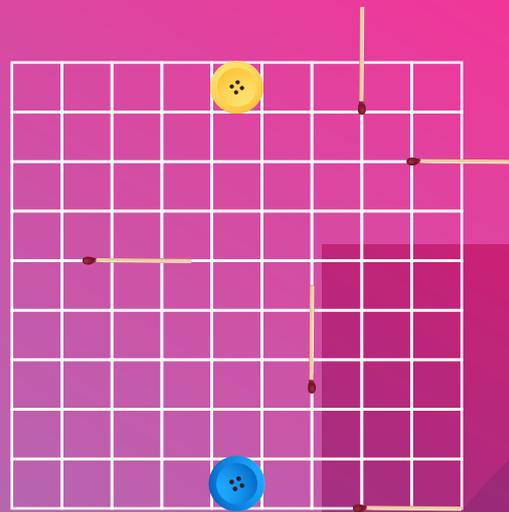


b. Colocar uma barreira entre duas casas vazias no tabuleiro. A barreira pode ser colocada na horizontal ou vertical, de modo que exatamente duas casas sejam bloqueadas.

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.

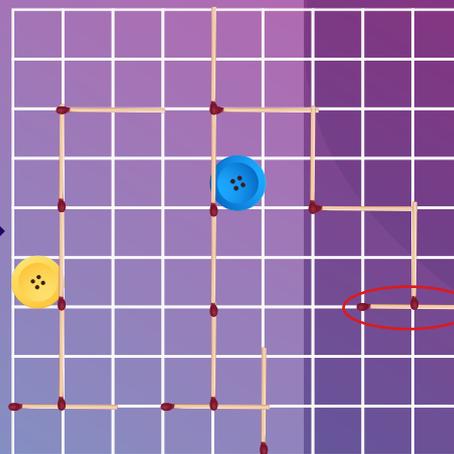
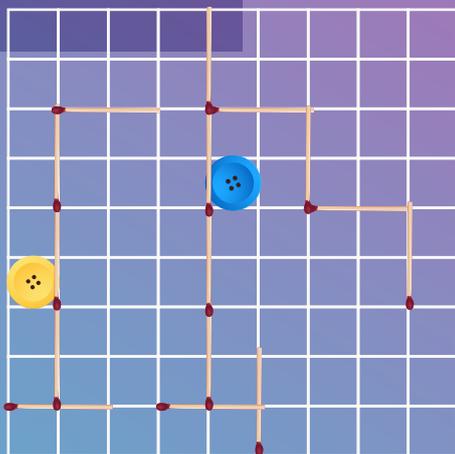


PERMITIDO



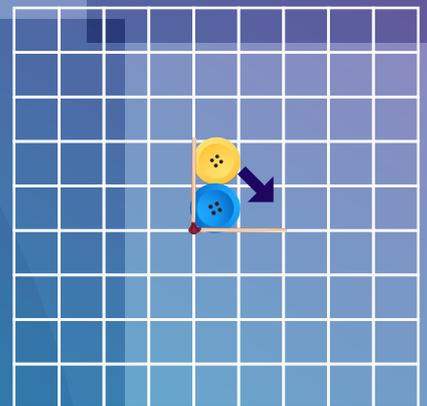
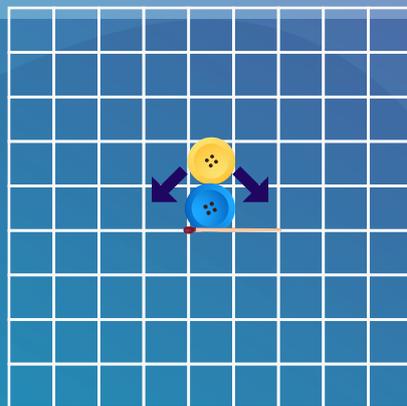
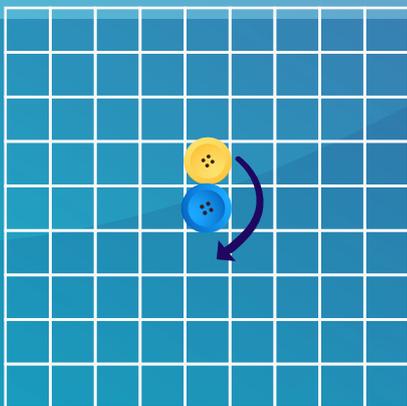
NÃO PERMITIDO

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.

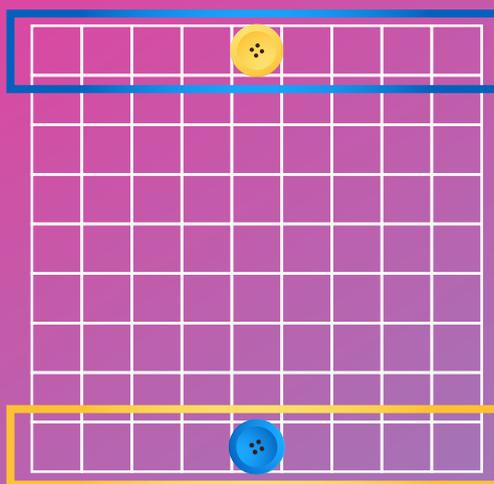


← NÃO PERMITIDO

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.



LINHA DE CHEGADA DO JOGADOR
COM PEÇA AZUL

LINHA DE CHEGADA DO JOGADOR
COM PEÇA AMARELA

4. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

Com sua família, leia as perguntas, reflita sobre elas e responda em seu caderno:

1. Nos jogos, há regras a serem cumpridas, sem as quais o jogo não acontece. Qual a importância de regras na escola? E em casa?
2. No jogo, temos um objetivo. Qual a importância de traçar um objetivo na vida?
3. No jogo temos a regra do jogo justo. Vamos pensar em exemplos de situações de justiça e de injustiça?
4. Durante o jogo, muitos labirintos podem se formar. Você já se sentiu em um labirinto, sem saber que decisão tomar?



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!