

Habilidades priorizadas: Refletir sobre a importância de tomar decisões avaliando suas consequências; compreender noções de gerenciamento de recursos: usar e economizar; estabelecer relações entre a gestão de recursos e as suas consequências

Objetivos de ensino: Refletir sobre processos de gerenciamento de recursos; apresentar e discutir as estratégias “Pavimentando o Caminho” e “Uso Eficaz de Recursos”; refletir sobre a relevância destas estratégias em nosso dia-a-dia.

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

Labirinto (Ana Carolina Duarte)

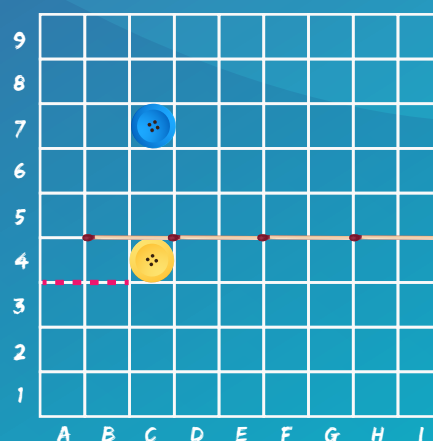
*O labirinto segue, e eu nele.
Onde estará a saída para a minha dúvida?
Os caminhos, eu escolho.
Os pensamentos vão, o corpo acompanha.
Penso, penso, penso
no motivo desse meu caminhar.
Aonde estes caminhos vão me levar?
Tomar decisões é preciso.
Avalio, avalio, avalio...
Qual é o risco?
Para sair desta emboscada,
muito tenho que fazer.
Aquilo que guardo
é o que me faz crescer.
Assim, sigo o meu caminhar.
Vencendo e perdendo,
mas sem jamais querer parar.*

2. QUE TAL ESTUDAR ESTRATÉGIAS E MÉTODOS DE PENSAMENTO?

Em uma partida de *Bloqueio*, é muito difícil criar um caminho certo para a vitória, pois nossa rota depende também do oponente, que joga contra nós. Mesmo assim, podemos preparar nossa rota “pavimentando um caminho”. Ao invés de deixar nosso oponente determinar o curso do jogo e ditar nosso caminho, podemos criar uma rota para a nossa peça, o que aumenta, e muito, nossas chances de vencer.

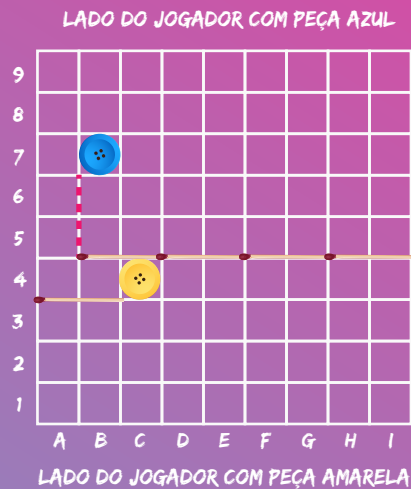
Os diagramas a seguir ilustram as vantagens de “pavimentar um caminho”. O jogador com a peça amarela acabou de colocar a barreira indicada pela linha pontilhada.

LADO DO JOGADOR COM PEÇA AZUL

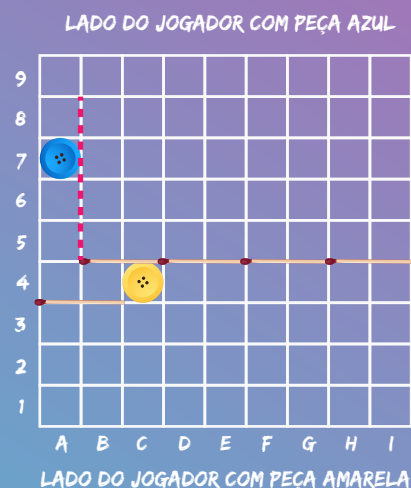


LADO DO JOGADOR COM PEÇA AMARELA

O jogador com a peça azul não pode impedir o avanço da amarela (pelo menos não do lado do tabuleiro do jogador com a peça amarela), portanto o jogador com a peça amarela terá uma vantagem clara. Se o jogador com a peça azul mover sua peça, o jogador com a peça amarela irá continuar a pavimentar o caminho colocando outra barreira (linha pontilhada) para assegurar a vitória.



Se o jogador com a peça azul novamente mover sua peça, o jogador com a peça amarela pode completar a estratégia de pavimentar o seu caminho colocando uma outra barreira (linha pontilhada) para assegurar a vitória.



Ter uma rota clara e precisa é fundamental para conquistar o seu objetivo, seja ele a curto, médio ou a longo prazo. As escolhas são fundamentais para dar sequência ao que se deseja, mas elas devem ser assertivas. O Método da Árvore do Pensamento nos dá possibilidades de escolhas conscientes para conquistar o que se deseja, neste caso, vencer o jogo.

Ao usarmos o Método da Árvore do Pensamento, é necessário primeiro identificar todas as opções disponíveis e, em seguida, examinar cada uma dessas opções pensando em suas consequências. Só depois de ter feito isso é que podemos escolher o que, no momento, parece ser a melhor opção.

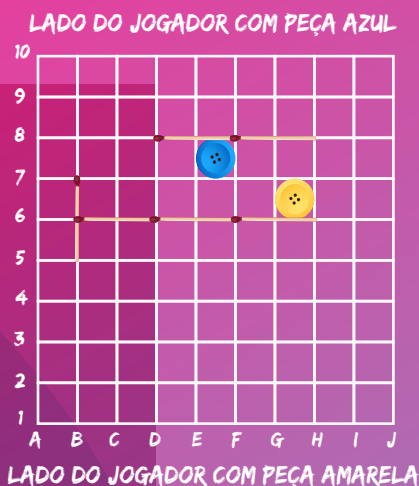
Veja como aplicar este método: você tem a opção de andar com sua peça ou usar uma barreira. Você optou em usar uma barreira, mas qual o lugar adequado para colocá-la? Após esta análise, tomará a melhor decisão.



mlbr.com.br/arvometc

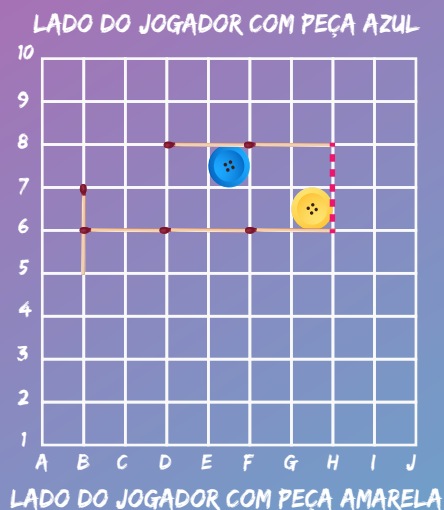


Vamos colocar o método em prática? Utilizando o Método da Árvore do Pensamento, qual você consideraria a melhor jogada no momento para o jogador com a peça amarela?

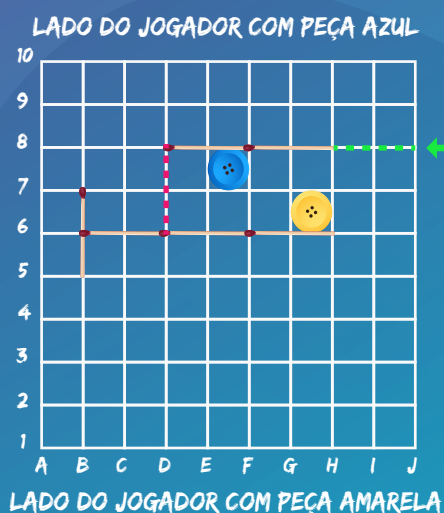


- Colocar uma barreira em H 5-7.
- Colocar uma barreira em D 5-7.
- Colocar uma barreira em A-C 4.
- Colocar uma barreira em H-J 5.
- Andar com sua peça de G6 para G7.

Colocar uma barreira em H 5-7 é uma jogada vantajosa, pois é um autobloqueio que impede o oponente de colocar barreiras, futuramente, que obriguem o amarelo a dar a volta pelo tabuleiro (por exemplo, em H-J 5 e em A-C 4 ou A-C 6). Pavimentando o Caminho.



Colocar uma barreira em D 5-7 não é uma jogada vantajosa, pois se o oponente colocar uma barreira em H-J 7, a peça amarela terá que dar a volta no tabuleiro.



SE O Oponente COLOCAR ESTA BARREIRA, O AMARELO É OBRIGADO A PERCORRER UM CAMINHO MAIS LONGO.

Colocar uma barreira em A-C 4 é uma jogada vantajosa, pois é um autobloqueio que impede a jogada do oponente descrita anteriormente. O oponente pode colocar uma barreira em H-J 7 aumentando o percurso do amarelo, que precisará caminhar para o lado esquerdo do tabuleiro. Os dois jogadores ainda têm barreiras e ainda há bastante espaço para manobras, tanto de um como de outro jogador.



Colocar uma barreira em H-J 5 também é um autobloqueio que impede a jogada descrita mais acima do oponente. Por outro lado, "pavimentou o caminho" da peça azul até o seu destino. Se o oponente pode colocar uma barreira em H-J 7, o amarelo será obrigado a caminhar para o lado esquerdo do tabuleiro. Com uma barreira em B 2-3, o azul termina de pavimentar o seu caminho tornando muito difícil para o amarelo interferir no seu trajeto.



Andar com sua peça de G6 para G7 não é jogada vantajosa, pois pode possibilitar ao oponente a colocação de barreiras que obrigarão o amarelo a realizar um trajeto bem mais longo.

3. É HORA DE JOGAR!

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

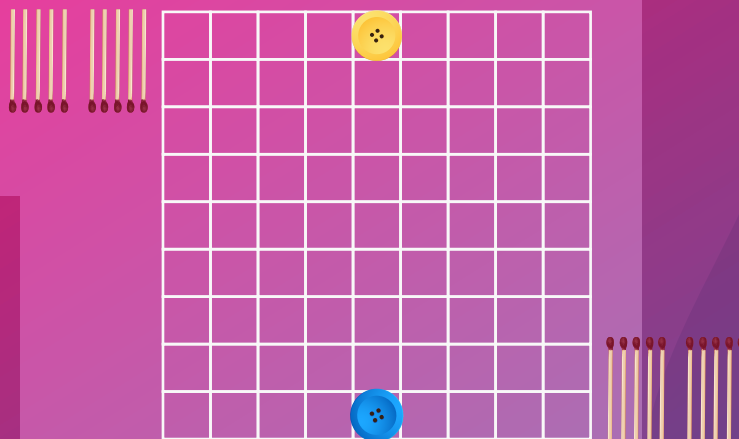
Componentes do jogo: 1 tabuleiro 9 x 9, 20 barreiras e 2 pinos de movimento.

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.



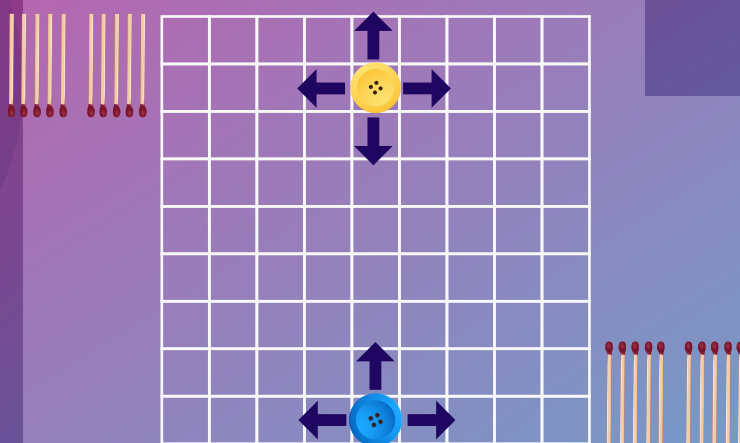
mlbr.com.br/bloqreg



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

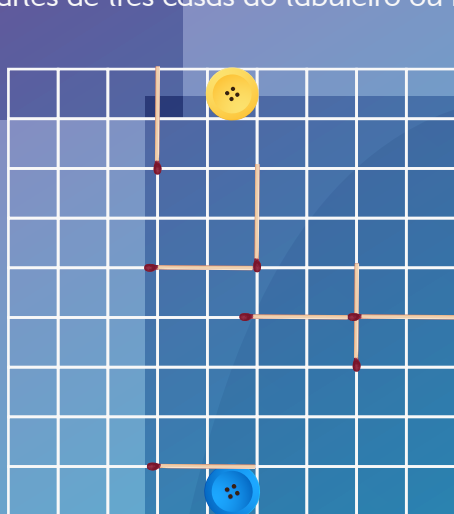
3. A cada rodada, os jogadores podem escolher entre duas opções de jogada:

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

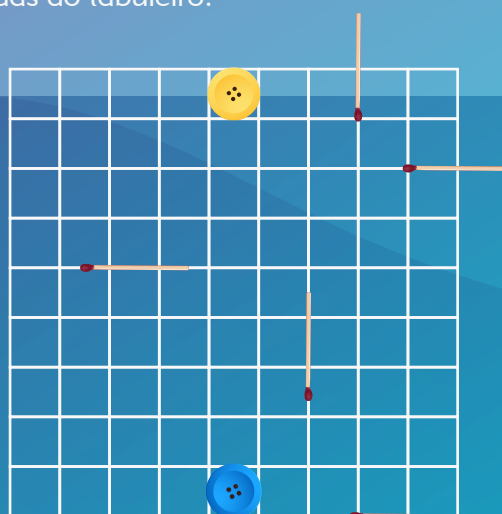


b. Colocar uma barreira entre duas casas vazias no tabuleiro. A barreira pode ser colocada na horizontal ou vertical, de modo que exatamente duas casas sejam bloqueadas.

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.

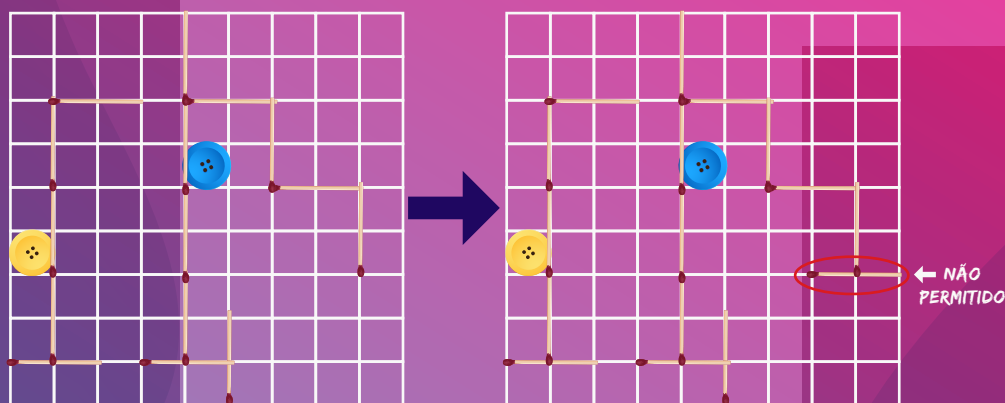


PERMITIDO

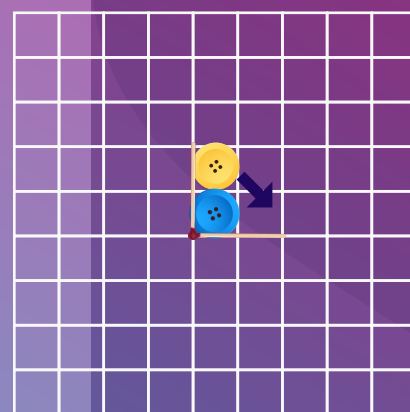
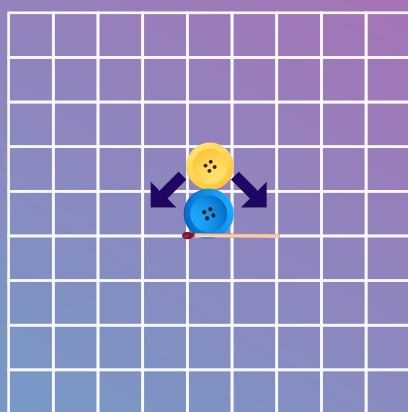
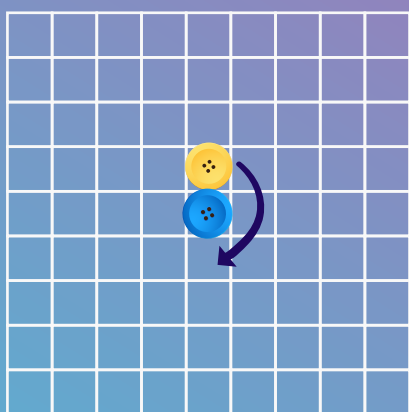


NÃO PERMITIDO

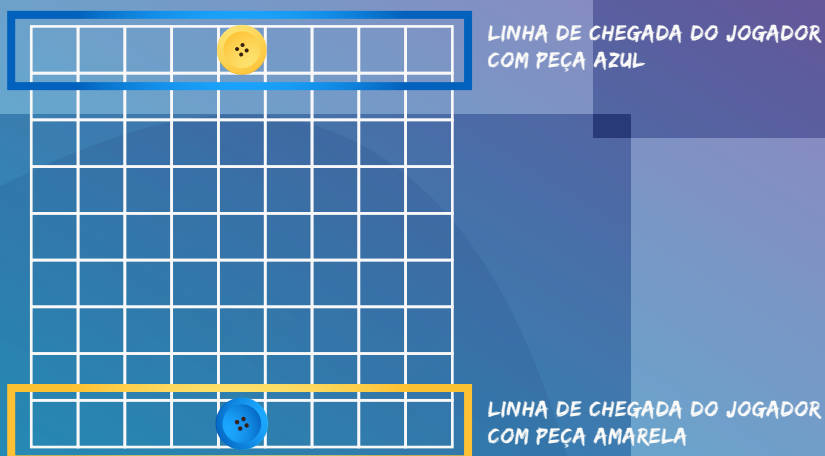
4. Regra do jogo limpo: Não é permitido criar uma situação que feche todas as rotas possíveis do oponente para alcançar seu objetivo. Pode-se aumentar a rota, mas não se pode fazer um bloqueio total. No exemplo a seguir, a barreira não pode ser colocada no local indicado.



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.



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!