

**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:

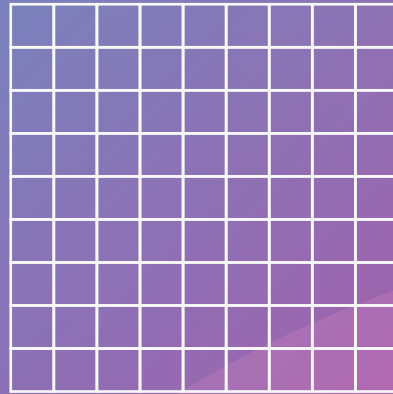
1. Foi difícil encontrar o Wally?
2. Como você se organizou para encontrá-lo?
3. Há algo que lhe confundiu?
4. Em algum momento você pensou em desistir de encontrá-lo ou pensou em ser questão de honra encontrar o personagem?
5. Você sabe o que significa questão de honra?

## 2. VAMOS CRIAR O JOGO BLOQUEIO

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



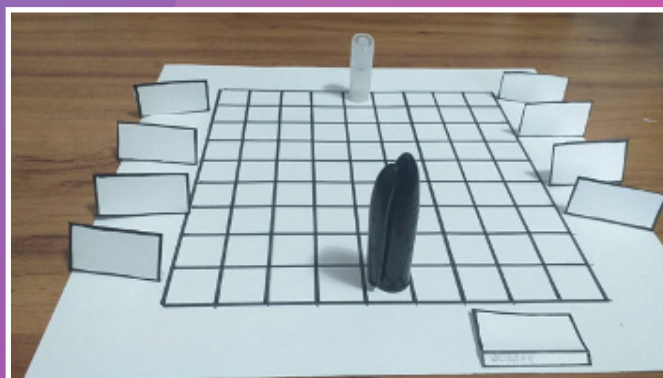
- 2 Desenhe uma malha quadriculada de 2,2 cm:



- 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*.

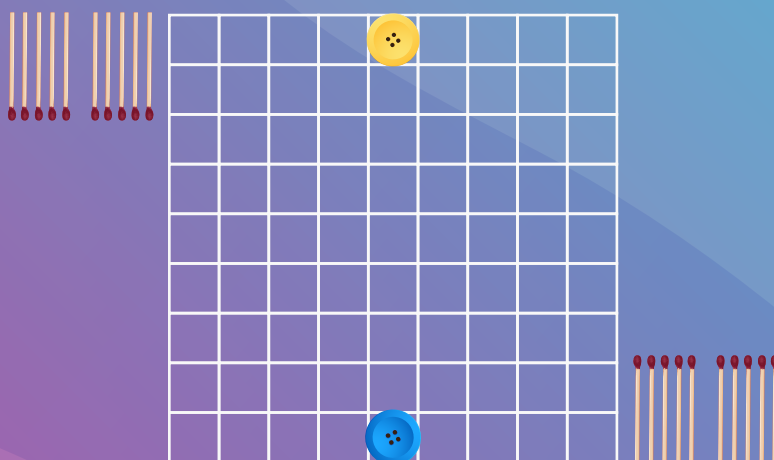


**Objetivo do jogo:** Ser o primeiro a chegar ao lado oposto do tabuleiro.

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

#### Regras do jogo:

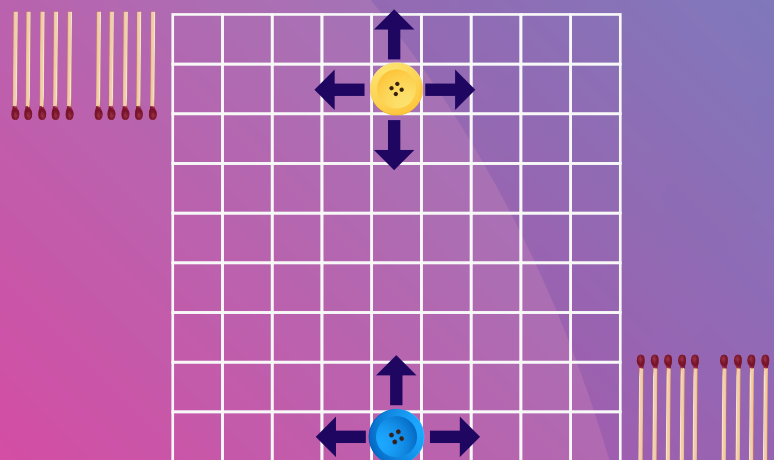
1. Cada jogador tem um pino, que deve ser posicionado no centro da primeira fileira do tabuleiro, e 10 barreiras, que devem ser colocadas atrás desta fileira.



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

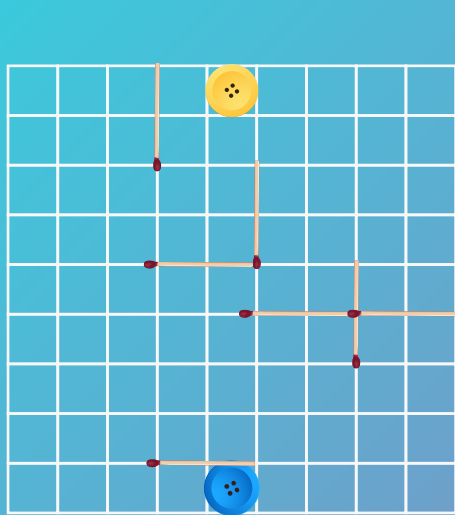
3. A cada rodada, os jogadores podem escolher entre duas opções de jogada:

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

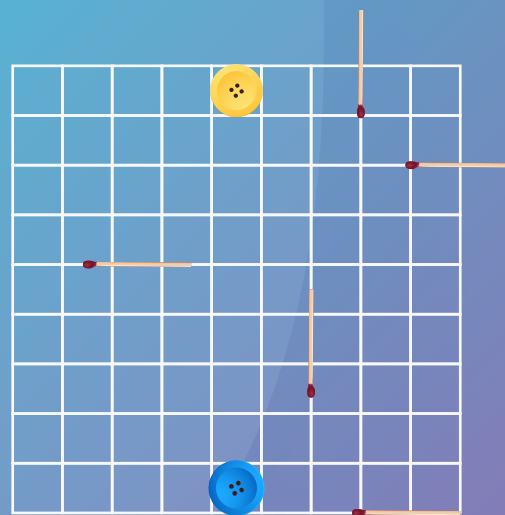


b. Colocar uma barreira entre duas casas vazias no tabuleiro. A barreira pode ser colocada na horizontal ou vertical, de modo que exatamente duas casas sejam bloqueadas.

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.

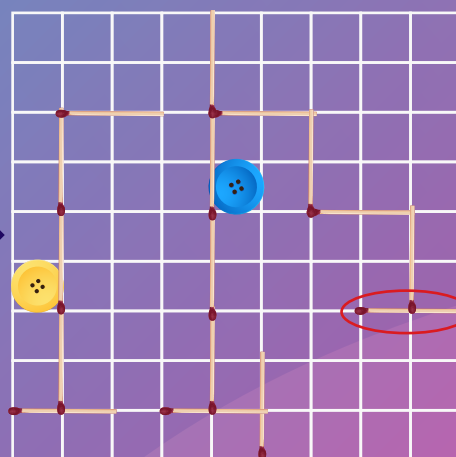
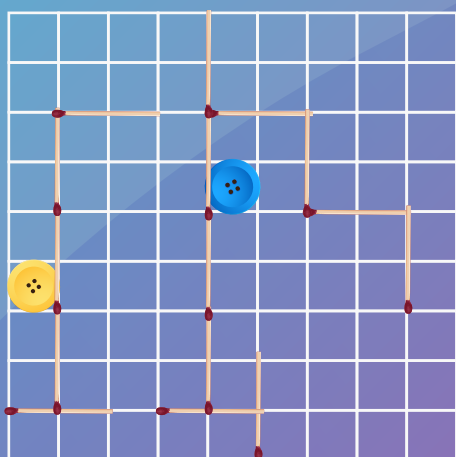


PERMITIDO



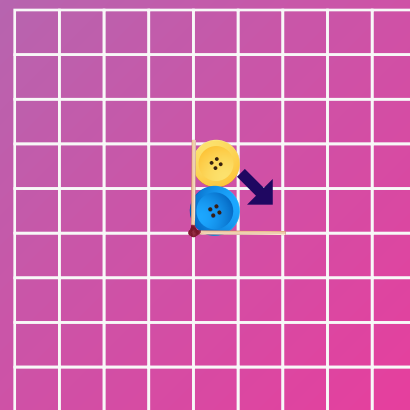
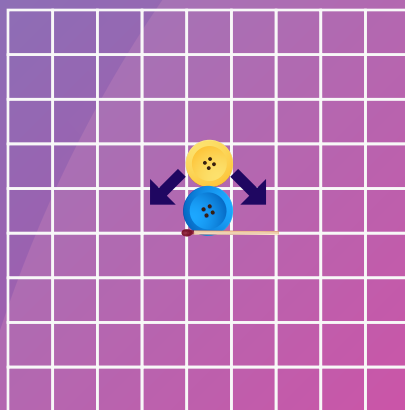
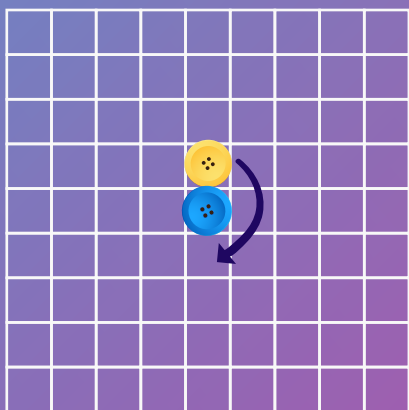
NÃO PERMITIDO

**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.

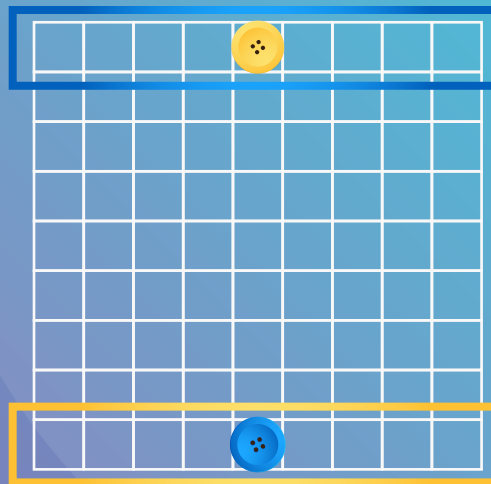


NÃO PERMITIDO

**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!