

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

Vanessa precisa estudar, pois amanhã terá uma prova muito importante e ela quer ir muito bem. Ela almoça com sua mãe, pega uma garrafa com água e diz para sua mãe que irá para o quarto estudar.

Logo em seguida, o celular dela dá um sinal de alerta, Vanessa vai checar a mensagem recebida e vê que não é importante. Após 5 minutos, um novo alerta em seu celular. É mensagem de sua amiga e inicia uma conversa. Sem perceber, a hora passou e Vanessa ficou o tempo todo em seu celular e não estudou.

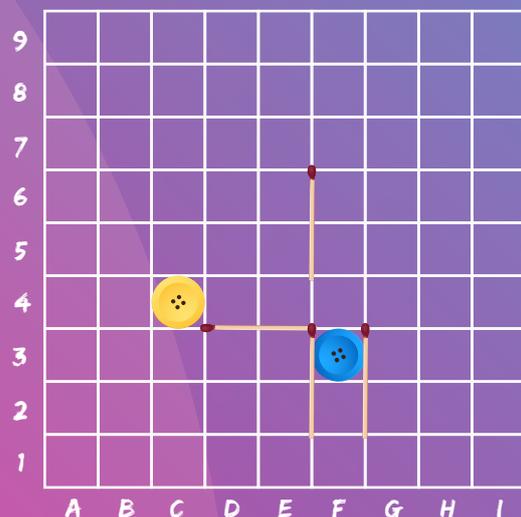
O que Vanessa poderia ter feito para que realmente pudesse ter cumprido seu plano de estudar? Reflita sobre o que você faria.

2. QUE TAL ESTUDAR ESTRATÉGIAS?

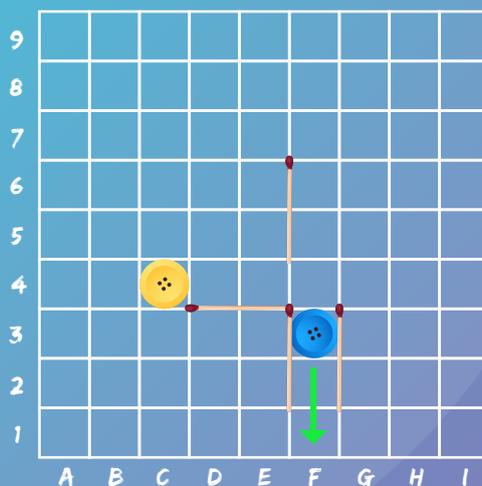
Estratégia – Autobloqueio: Colocar uma barreira para bloquear a sua própria peça de uma forma que o oponente não possa aumentar o seu caminho por causa da regra do jogo limpo.



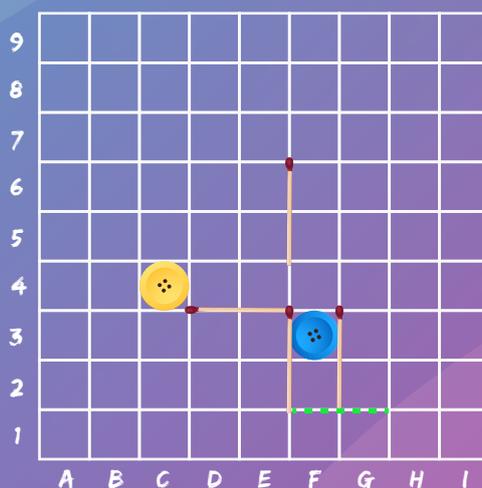
Veja como utilizar a estratégia "Autobloqueio". É a vez do jogador com a peça azul. Qual seria a melhor jogada para ele?



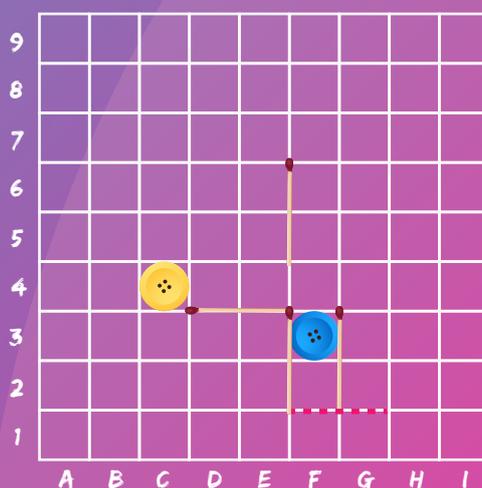
Vamos usar o Método do Detetive e fazer algumas perguntas de investigação. Qual o caminho mais curto para o jogador com a peça azul?



Tente se colocar no lugar do jogador com a peça amarela. Que jogada você faria? Colocaria uma barreira conforme a figura abaixo, desta forma, a peça azul teria que voltar e o jogador com a peça amarela teria chances de aumentar mais ainda o caminho da peça azul.



Como o jogador com a peça azul poderia evitar essa jogada e garantir a vitória? Poderia fazer um Autobloqueio colocando uma barreira bloqueando a si próprio e, dessa forma, por causa da regra do jogo limpo, o oponente não pode mais aumentar o seu caminho.



A estratégia do autobloqueio é usada para fechar possíveis bloqueios que possam surgir em seu caminho. Caso o jogador com a peça azul não coloque a barreira no local mencionado, o jogador com as peças claras poderá bloquear seu caminho, obrigando o jogador com a peça azul a voltar todo o caminho percorrido.

Que tal voltar a jogar e colocar em prática a estratégia que você aprendeu agora!

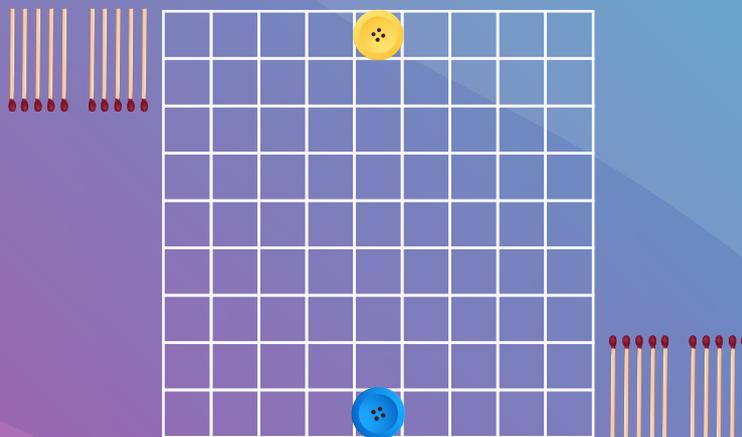
3. É HORA DE JOGAR!

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:

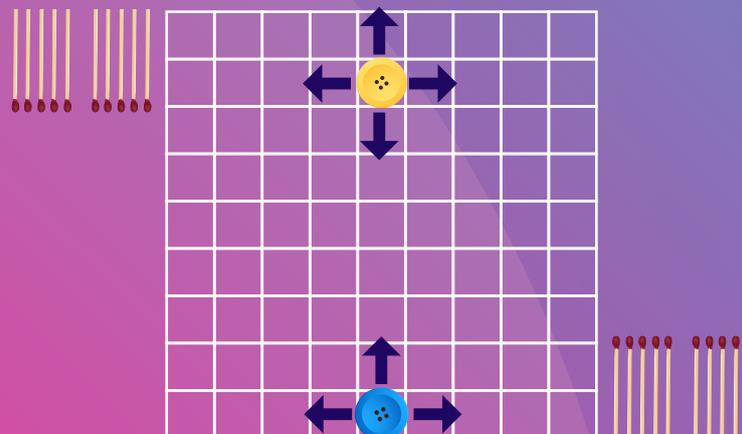
1. Cada jogador tem um pino, que deve ser posicionado no centro da primeira fileira do tabuleiro, e 10 barreiras, que devem ser colocadas atrás desta fileira.



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

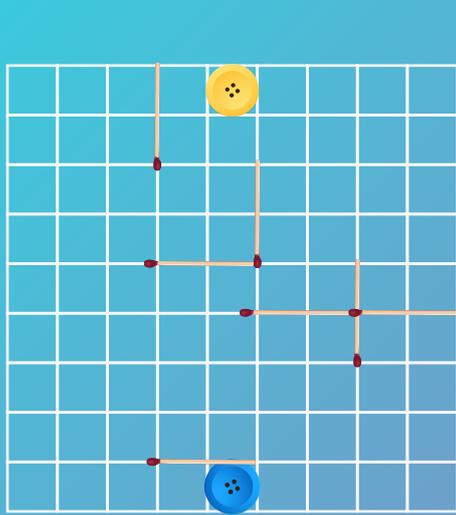
3. A cada rodada, os jogadores podem escolher entre duas opções de jogada:

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

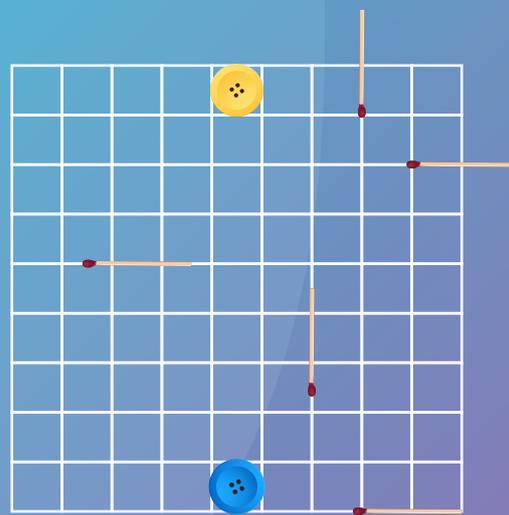


b. Colocar uma barreira entre duas casas vazias no tabuleiro. A barreira pode ser colocada na horizontal ou vertical, de modo que exatamente duas casas sejam bloqueadas.

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.

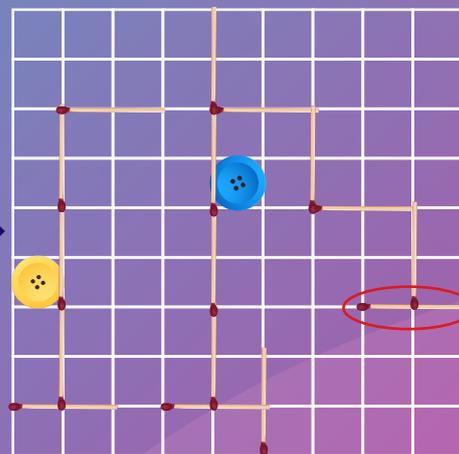
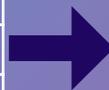
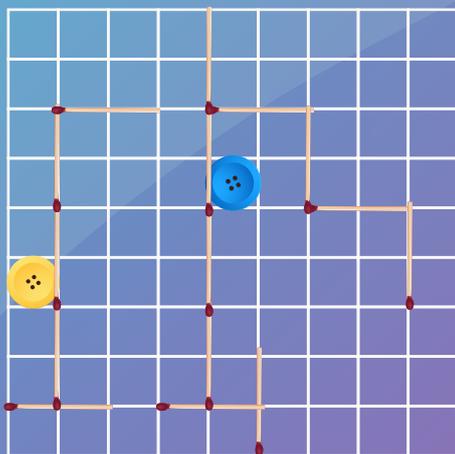


PERMITIDO



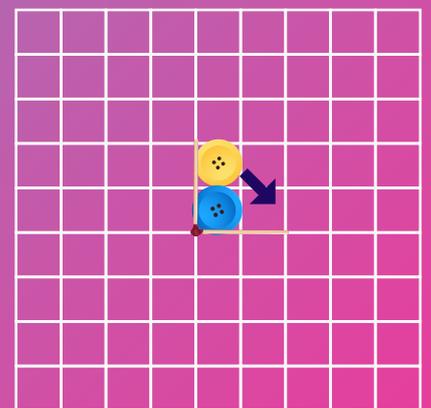
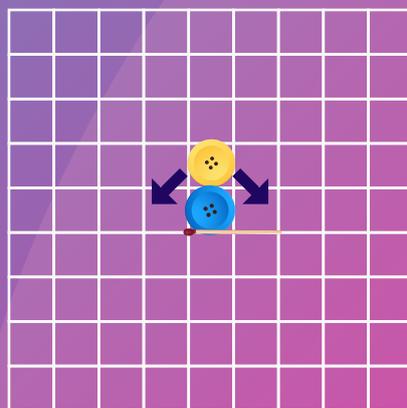
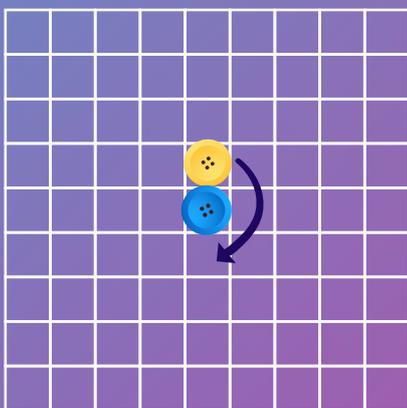
NÃO PERMITIDO

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.

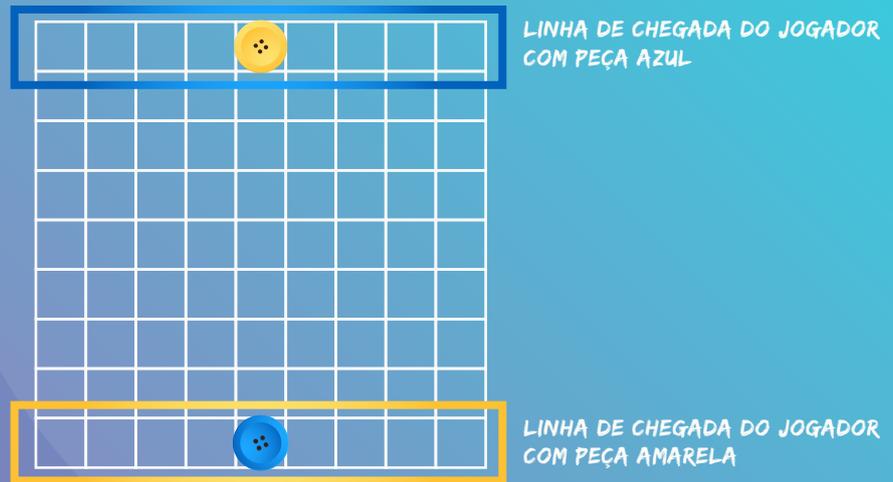


← NÃO PERMITIDO

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.



4. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

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

1. As barreiras colocadas pelos dois jogadores vão formando caminhos, "ruas" por onde as peças podem caminhar. Como podemos relacionar isso com as transformações que ocorrem na paisagem quando o homem constrói estradas, ruas, prédios? Você já viu fotos antigas e fotos recentes do mesmo local? Observe as mudanças e permanências.
2. As barreiras neste jogo podem ser usadas tanto para o ataque (bloquear) como para a defesa (construir um caminho). Vamos pensar em outros recursos que também podemos usar tanto para o ataque quanto para a defesa?
3. As barreiras podem ser usadas para bloquear o caminho do seu oponente. Você já passou por alguma situação em que perdeu recursos (tempo, paciência, amizade) porque se preocupou mais em atrapalhar alguém do que em pensar em si mesmo? Como foi? Como se sentiu?
4. Como você acha que Vanessa poderia ter aplicado a estratégia do autobloqueio para cumprir com o seu planejamento de estudo?



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!