

**Habilidades priorizadas:** Analisar diferentes possibilidades; executar o plano escolhido com flexibilidade para reagir diante de situações inesperadas.

**Objetivos de ensino:** Refletir sobre a busca de equilíbrio cognitivo e emocional; aprimorar o processo de tomada de decisões.

## Atividade do jogo Let's Go!

**Carga horária sugerida:** 2 horas (tempo para leitura dos textos, realização das atividades propostas, confecção do jogo e momentos de jogo em família).

### 1. QUE TAL ESTUDAR MÉTODOS DE PENSAMENTO?

**O Método do Equilibrista:** O equilibrista anda sobre a corda bamba, buscando manter o equilíbrio o tempo todo. Se ele percebe que está caindo para um lado, ele joga o peso para o outro. Todo movimento é bastante cuidadoso e ajustado às circunstâncias.

Assim também podemos agir num jogo e na vida. Diante das escolhas, precisamos manter o equilíbrio entre a nossa razão e a emoção para tomar a melhor decisão possível. Precisamos observar os resultados de nossas decisões e fazer ajustes constantemente.

O Método do Equilibrista nos ensina a ponderar entre um ou outro lado de nossas ações, emoções, pensamentos e decisões. Se eu percebo que estou me arriscando muito, devo me controlar. Se eu percebo que não saio do lugar, por medo de arriscar, devo tomar uma decisão e agir.

Na próxima vez que começar uma partida de *Let's Go!* ou diante das situações-problema da sua vida, observe, avalie e busque o equilíbrio.

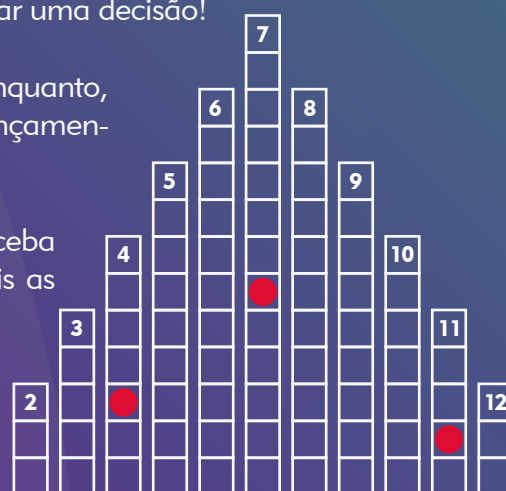


### 2. QUE TAL ESTUDAR ESTRATÉGIAS?

**Estratégia – Avaliando os Riscos:** Às vezes, tomamos decisões simples, por exemplo, ter de escolher entre sorvete de creme ou de morango. Mas algumas escolhas na vida podem envolver riscos, dilemas, o certo e o errado ou algo complexo, nem certo nem errado. Nessas horas, o que fazer? Como decidir? É preciso observar bem a situação e avaliar os riscos antes de tomar uma decisão!

Analise o diagrama a seguir. É a primeira rodada da partida. Por enquanto, você é o único jogador a se posicionar no tabuleiro. Após alguns lançamentos de dados, você se encontra na seguinte situação:

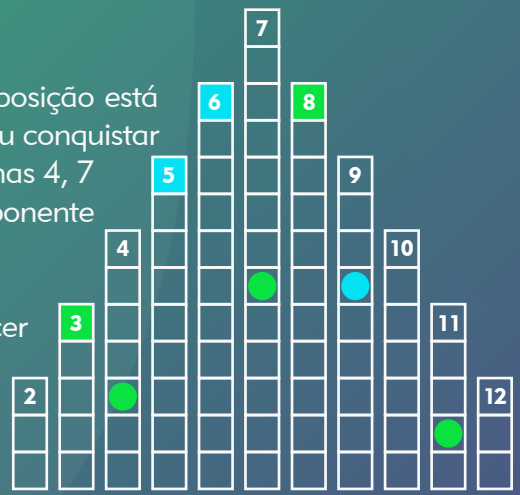
E agora? O que você vai fazer: parar ou continuar jogando? Perceba que você está subindo em duas trilhas de alto risco (4 e 11), pois as combinações de dados para esses valores são menos prováveis. Se você não tirar nenhuma combinação que dê 4, 7 ou 11, você irá perder todo o seu progresso. Neste momento, os outros jogadores não representam nenhuma ameaça. Portanto, é melhor parar e manter o bom progresso até aqui.



Agora, analise outra situação:

Este diagrama representa um estágio avançado do jogo. Sua posição está marcada em verde; a do seu oponente, em azul. Você conseguiu conquistar os topos das colunas 3 e 8 e atingiu os pontos indicados nas trilhas 4, 7 e 11. Duas delas são de baixa probabilidade: 4 e 11. Seu oponente conquistou os topos 5 e 6 e tem uma peça na coluna 9.

Vale a pena continuar lançando os dados? O que pode acontecer se você decidir parar? Se você deixar seu oponente ter uma rodada agora, ele tem uma boa chance de ganhar o jogo. Se ele conseguir entrar na trilha 9 e avançar três casas, vencerá o jogo. Então, em um momento mais avançado do jogo, quando houver uma ameaça de que o oponente vença a partida, é hora de correr os riscos na tentativa de vencer antes dele.



Pense em que trilhas do tabuleiro temos mais chances de obter um bom avanço: nas trilhas do centro ou das laterais?

A resposta é: nas trilhas do centro, devido à alta probabilidade de obter números que somem 6, 7 e 8. Já as trilhas das laterais possuem valores com baixa probabilidade de ocorrerem nos dados, sendo muito arriscadas. Analisar as probabilidades de ocorrência de um evento é um fator muito importante para nos ajudar a tomar decisões.

### 3. VAMOS JOGAR NOVAMENTE

Releia as regras do jogo junto com seus convidados. Jogue usando o Método do Equilibrista e a estratégia "Avaliando os Riscos". Cumprimentem-se e bom jogo!

**Objetivo do jogo:** Ser o primeiro jogador a chegar ao topo de três trilhas (colunas).

#### Preparação para o jogo:

1. Cada jogador escolhe uma cor e pega todas as peças desta cor (marcadores).
2. Os jogadores lançam dois dados. Quem tirar a maior soma inicia o jogo, que segue em sentido horário.

#### Regras do jogo:

1. Jogo para 2 a 4 jogadores.
2. Cada jogador tem três alpinistas em sua equipe (3 pinos). Eles são chamados de "alpinistas livres" antes de começarem a subir.
3. Há 11 trilhas de escalada numeradas de 2 a 12. As trilhas possuem diferentes quantidades de casas.
4. Cada jogador pode jogar várias vezes em uma rodada, até decidir parar.

#### 5. Na sua vez de jogar:

- Quatro dados são jogados. Agrupe-os em dois pares da maneira que preferir. A soma de cada par corresponde ao número de uma das trilhas.
- Você sempre deve escalar pelo menos uma trilha por rodada. Sempre que possível, você deve utilizar as duas somas obtidas (você não pode dispensar um par, se ele for possível).
- Depois de subir, você precisa decidir se deseja marcar o seu progresso e terminar a rodada ou jogar outra vez, correndo o risco de perder todo o progresso desta rodada.

## 6. Subindo:

- Se você não tiver nenhum marcador em uma trilha (e você tem um alpinista livre), ele vai começar a subir a partir da base dessa trilha.
- Se você já tem um alpinista em uma trilha, ele irá avançar para as casas acima.
- Se você já tem um marcador (de rodada anterior) em uma trilha (e você tem um alpinista livre), ele continuará subindo a partir do marcador.
- Assim que um alpinista começa a subir, ele deve continuar na mesma trilha pelo resto da rodada.

## 7. Fim da jogada:

- Uma jogada pode terminar quando o jogador decide passar a vez e parar de lançar os dados. Nesse caso, os marcadores da sua cor serão colocados no ponto onde os alpinistas terminaram a rodada.
- Uma jogada também pode terminar quando não for possível subir com qualquer uma das combinações dos dados. Nessa situação, o jogador perde a vez e todos os progressos daquela rodada são perdidos.
- O jogador perde a vez quando todos os seus alpinistas estão nas trilhas, mas nenhum deles pode avançar com os números sorteados, ou se todas as trilhas possíveis já foram completadas.
- Quando você perde a vez, você também perde todo o progresso da rodada atual.

## 8. Completando uma trilha:

- Um jogador conquista uma trilha ao chegar à última casa dela (casa que contém o número no topo da trilha). Para isso, o jogador deve chegar com o alpinista e decidir encerrar sua jogada.
- As peças dos demais jogadores que estiverem nesta trilha voltam aos seus donos.
- Ao completar uma trilha, ela é sua e ninguém mais pode subir nela (nem mesmo você).

**Fim do jogo:** O vencedor é o primeiro jogador a completar três trilhas.

## 4. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

Leia as perguntas, reflita sobre elas e responda em seu caderno:

1. As pessoas tomam decisões todos os dias. Você poderia dar exemplos de algumas decisões fáceis e algumas difíceis que você toma em seu dia a dia?
2. Se for o início do jogo, você já tiver colocado dois de seus alpinistas no tabuleiro (nas trilhas 6 e 7) e você conseguir o seguinte resultado nos dados:



Quais combinações você irá escolher? Por quê? Qual será sua próxima jogada?

3. Durante o jogo, precisamos tomar decisões rápidas sobre nossa próxima jogada. Às vezes, isto é difícil de fazer. Você poderia dar um exemplo de uma decisão rápida que você tomou e que se mostrou equivocada? E um exemplo de uma decisão rápida que se mostrou acertada?
4. De acordo com o Método do Equilibrista, o que devemos fazer diante de uma situação de risco?
5. tégia "Avaliando os Riscos" para resgatá-lo? O que você faria?
6. Você já quis muito fazer algo, mas lá no fundo sentia que não era certo? Como você decidiu o que fazer?
7. Em algum momento, alguém (pais, amigos ou um professor) ajudou você a tomar uma decisão importante? Qual decisão? O que a pessoa disse ou fez para ajudar? Como você soube que era a decisão certa?

**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!