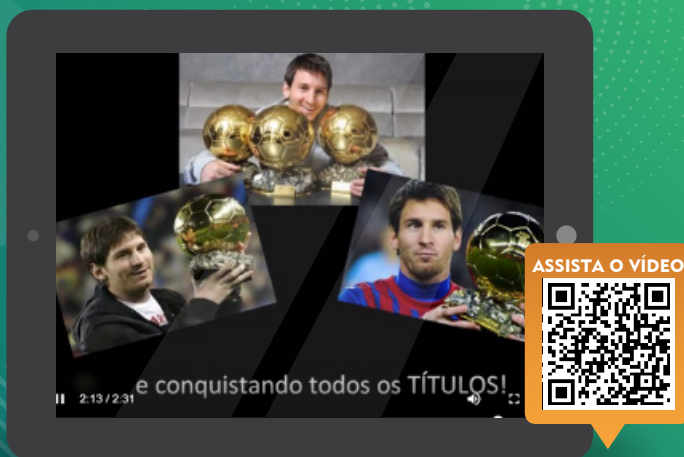


## Atividade 17 – Pavimentando o Caminho

**Habilidades priorizadas:** Reconhecer a importância de explorar as informações disponíveis de maneira sistemática e ordenada a fim de estabelecer critérios e procedimentos. Examinar os recursos disponíveis; reconhecer o fato de que há recursos limitados que devem ser tratados com cuidado e atenção; reconhecer o fato de que os indivíduos ao seu redor podem ser comprometidos com objetivos diferentes dos seus.

### 1. Contextualização – O caminho é você quem faz



[mlbr.com.br/lionelmessi](http://mlbr.com.br/lionelmessi)

#### Trajatória de vida de Lionel Messi

#### Exercício – Reflita e responda:

Após ver o vídeo sobre a trajetória de vida do jogador de futebol Lionel Messi, responda em seu caderno ou livro do aluno as perguntas a seguir:

1. De acordo com o vídeo, qual objetivo que Lionel Messi pretendia alcançar em sua vida? Qual foi o caminho/rota que percorreu até alcançar este objetivo?
2. Descreva quais foram as etapas de vida de Lionel Messi rumo à sua bem-sucedida carreira no futebol.
3. Quando Lionel Messi começou a jogar futebol? E como ele foi escalando os degraus para se tornar o jogador mais importante da equipe do Barcelona?
4. Quais esforços foram necessários para Lionel Messi alcançar os seus objetivos?
5. Qual foi a decisão da família de Messi quando ainda era criança sobre o seu futuro e sua vida? O que você acha sobre tal escolha?
6. Esta foi a melhor decisão para Messi? E para o resto de sua família? Como você imagina que a mudança para a Espanha afetou e mudou a sua vida?
7. A carreira dos atletas profissionais geralmente encerra-se em uma idade relativamente precoce. Quais seriam as possíveis trajetórias abertas para Messi no futuro? Quanto a esta condição, você considera bom ou ruim alcançar grandes realizações tão cedo na vida? Existem riscos neste sentido?

Agora é a sua vez de refletir: Você, algum familiar ou amigo teve que tomar uma decisão significativa ainda criança ou jovem que transformou a sua caminhada e o seu futuro? Como foi o percurso desta trajetória de vida? Descreva a situação com o caminho de vida percorrido em um pequeno texto narrativo.

## 2. Jogo – Jogando Olympus

*Olympus* é um jogo estratégico de oponentes para dois jogadores, que visa ensinar e praticar o uso da estratégia “Pavimentando o Caminho”.

**Jogando no Portal:** Entre na nossa arena (arenas.mindlab.net) e jogue *Olympus* utilizando o e-mail e a senha que você cadastrou. **Neste jogo você tem a opção de jogar somente contra o computador.** Quem ainda não tem cadastro, basta seguir as orientações presente na atividade 14.

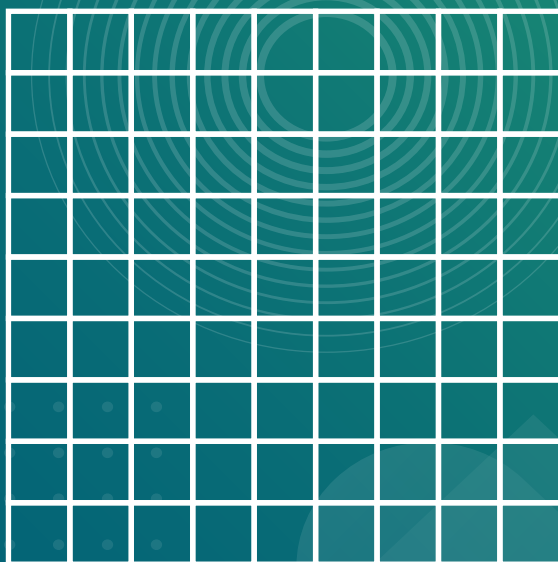


### Jogando fora do Portal: Construa o jogo em casa

#### Materiais necessários:

- **Para o tabuleiro:** Uma cartolina ou papel cartão, caneta, lápis de cor, régua e tesoura.
- **Para as peças:** 2 botões de roupa ou 2 tampinhas de garrafa, sendo 1 de cada cor (representando os 2 jogadores) e 20 palitos de dente ou palitos de fósforo para representarem as 10 barreiras de cada jogador.

1. Em uma cartolina (ou papel cartão), faça um tabuleiro quadriculado formado por 81 quadrados dispostos em 9 linhas por 9 colunas, conforme exposto abaixo:



2. Em seguida, pinte com a cor que desejar e recorte o tabuleiro. Para jogar, utilize os 2 botões de roupa ou 2 tampinhas de garrafa, sendo 1 de cada cor (representando os 2 jogadores) e 20 palitos de dente ou palitos de fósforo para representarem as 10 barreiras de cada jogador.

2. Em seguida, pinte com a cor que desejar e recorte o tabuleiro. Para jogar, utilize os 2 botões de roupa ou 2 tampinhas de garrafa, sendo 1 de cada cor (representando os 2 jogadores) e 20 palitos de dente ou palitos de fósforo para representarem as 10 barreiras de cada jogador.

### Posição inicial:



[mlbr.com.br/olympreg](http://mlbr.com.br/olympreg)

#### Habilidades priorizadas com o jogo:

- Explorar informações de maneira sistemática;
- Examinar os recursos disponíveis e usá-los de maneira eficiente;
- Perceber as diferenças entre gratificação imediata e gratificação futura, analisando as vantagens e desvantagens de cada uma;
- Envolver-se com o grupo e investir em sua manutenção.

**Objetivo:** Ser o primeiro jogador a chegar ao lado oposto do tabuleiro, em qualquer uma das nove casas da linha.

**Posição inicial:** No início do jogo, cada jogador inicia na casa central da última linha do tabuleiro, cada qual em uma extremidade, conforme imagem acima, da posição inicial. Em cada rodada, o jogador pode escolher entre duas opções:

- a. Movimentar a sua peça
- b. Colocar uma barreira no tabuleiro

#### Regras de movimentação das peças:

1. O jogador só pode mover a sua peça uma casa para frente, para trás ou para os lados.
2. Regra do cara a cara: se duas peças estiverem em casas adjacentes, o jogador que tem a vez pode pular a peça do oponente.
3. Regra do cara a cara com obstáculo: se não for possível pular em linha reta por causa de uma barreira ou do limite do tabuleiro, o jogador pode pular na diagonal.

#### Regras para as barreiras:

1. O jogador pode colocar uma barreira tanto na vertical quanto na horizontal em qualquer região do tabuleiro.
2. Regra do jogo limpo: um jogador não pode colocar uma barreira que bloqueie completamente o caminho da vitória: deve haver pelo menos uma opção disponível para ambos os jogadores movimentarem durante toda a partida.

### Exercitando a compreensão das regras do jogo:

Para verificar a sua concepção, responda as perguntas abaixo:

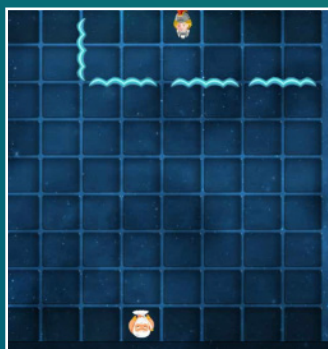
1. Você deve utilizar alguma estratégia antes de decidir qual será o seu próximo movimento? Qual?
2. É possível saber qual será o próximo movimento do seu oponente? Por quê?
3. Como você decide se irá colocar uma barreira ou mover sua peça?
4. Como você analisa o uso das barreiras no jogo? Você considerando que ao posicionar uma barreira no tabuleiro você pode bloquear a peça do oponente, mas também a sua própria peça?
5. Você está planejando mais de um movimento ou está se concentrando em um movimento por vez? Por quê?
6. O último movimento de seu oponente o surpreendeu? Por quê?
7. Por que você acha que o jogo tem a "Regra do Jogo Limpo"?
8. Uma barreira pode ser removida do tabuleiro uma vez que é colocada?
9. Há alguma situação no jogo em que é permitido pular sobre uma barreira?
10. De acordo com a imagem abaixo, em quais direções a peça pode ser movida?



11. De acordo com a imagem abaixo, quais barreiras estão posicionadas corretamente?



12. De acordo com a imagem abaixo, a situação de jogo apresentada é permitida?



### 3. Aplicação na vida – O Desafio da rota

Como foi a experiência de jogar Olympus? O jogo enfatiza a necessidade de analisar precisamente as alternativas de jogadas e utilizar os recursos disponíveis para garantir o caminho rumo ao objetivo final ou mesmo para bloquear as opções de movimentação de seu oponente.

Agora, você fará uma atividade para te proporcionar um primeiro contato com a ferramenta "Pavimentando o Caminho":

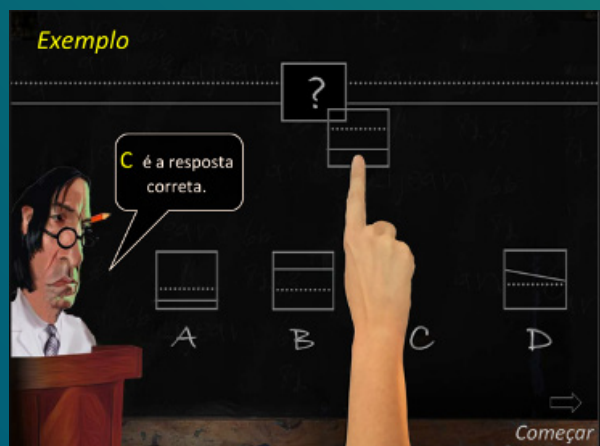
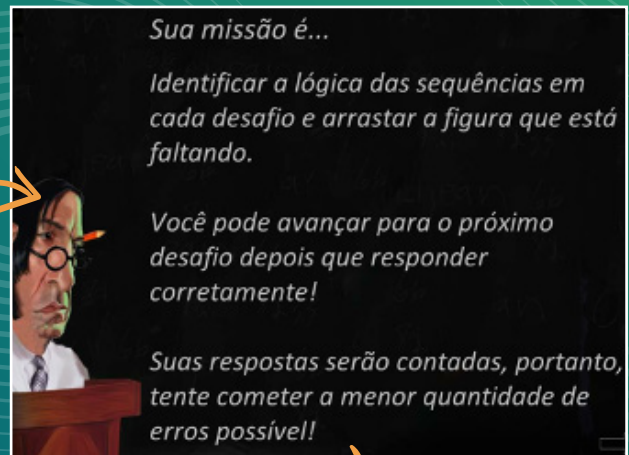
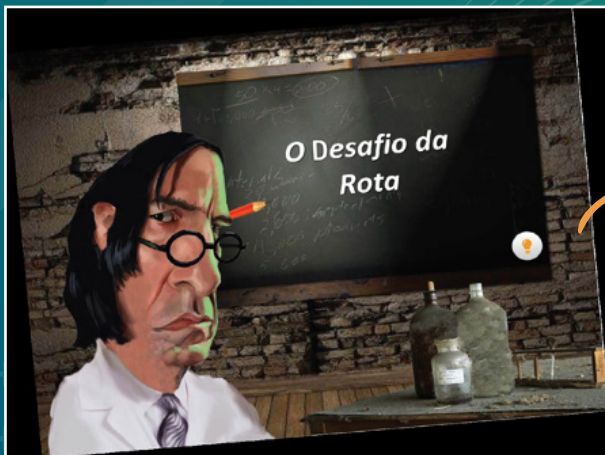
Nesta atividade, intitulada *Desafio da Rota*, você terá a capacidade de identificar padrões em uma sequência lógica de 14 desafios baseados em testes de reconhecimento de padrões (desenvolvidos para avaliar a inteligência). Em cada desafio há uma sequência em que está faltando uma parte.

Antes de iniciar, leia as instruções abaixo com atenção e examine atentamente cada um dos desafios, tentando terminar com o menor número de erros possível.

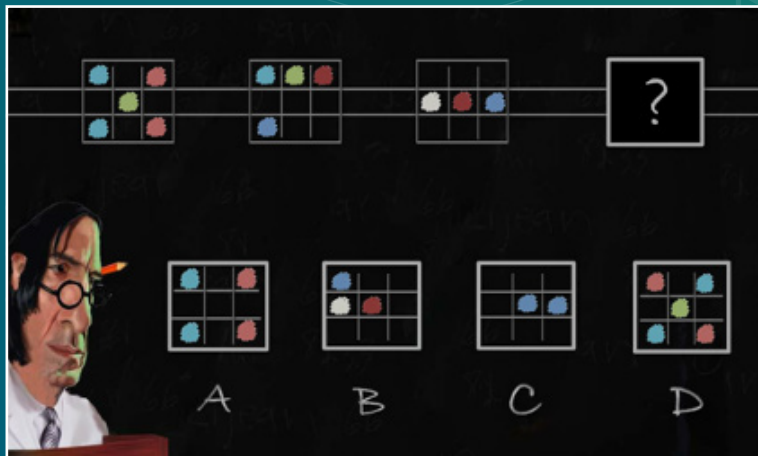
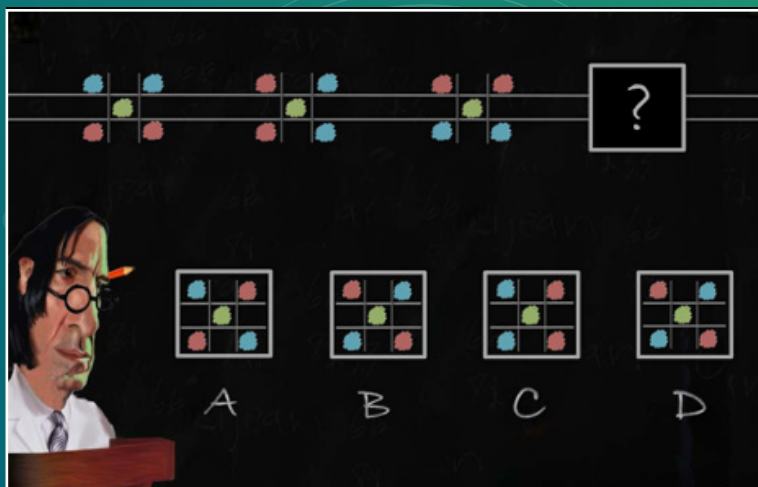
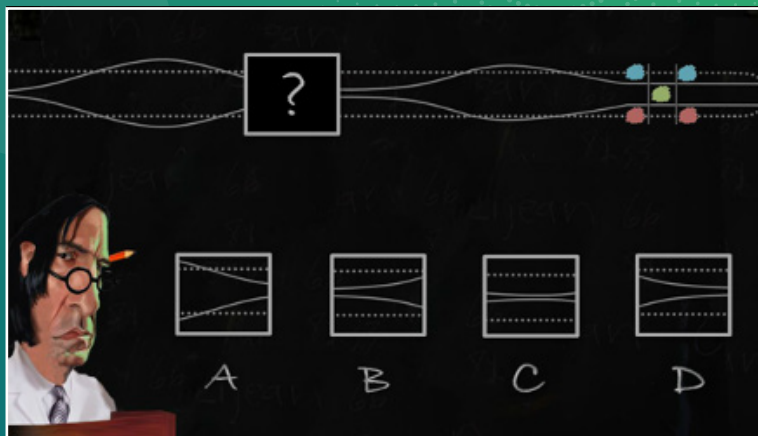
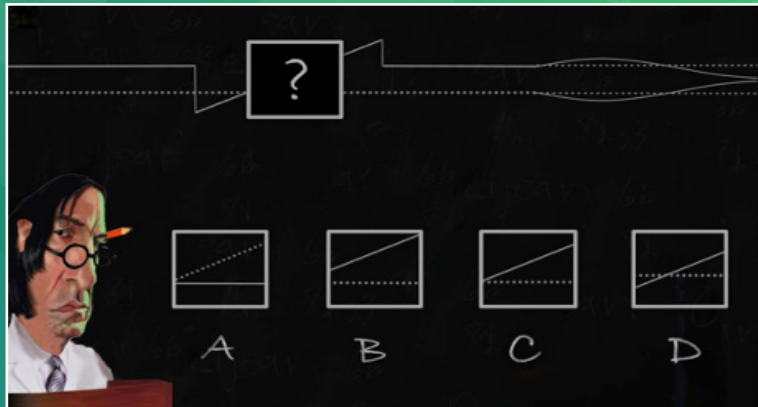
**DICA:** O objetivo dessa atividade é permitir que você experimente em primeira mão como podem avançar em um caminho linear, movendo-se de um marco para outro.



As respostas dos 14 desafios estarão presentes na próxima atividade. [mlbr.com.br/atividade](http://mlbr.com.br/atividade)



# Vamos começar?



A B C D

A B C D

A B C D

A B C D

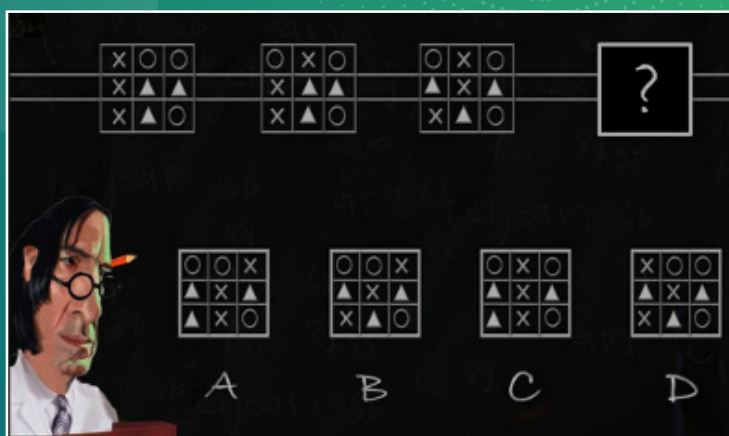
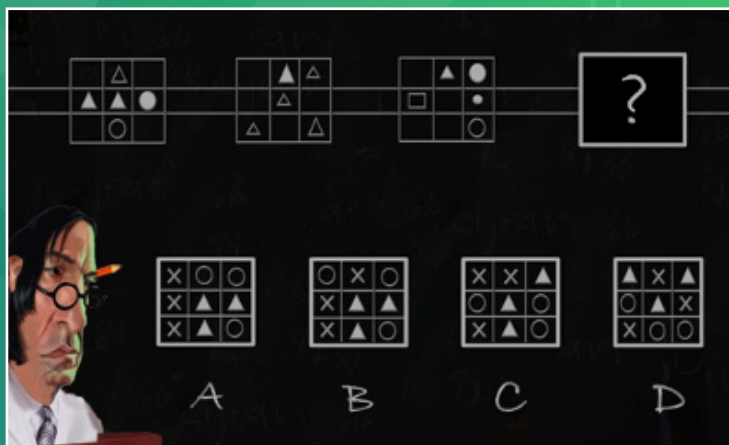
A      B      C      D

A      B      C      D

A      B      C      D

A      B      C      D





**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!