

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

Para sobreviver as pessoas necessitam de comida, ar, água, abrigo, dentre outros. O planeta Terra fornece muitos recursos naturais essenciais, que incluem ar, água, terra, rochas, minerais e solo. Todas as criaturas vivas também são recursos naturais.

Você sabe do que é feita a gasolina? E o gás de cozinha? Eles são produzidos a partir do mesmo recurso: o petróleo. Este é um exemplo de um recurso não renovável. Outros exemplos são gás natural e carvão mineral. Mas o que são recursos não renováveis? São recursos que existem na Terra em quantidades limitadas e não podem ser substituídos rapidamente.

O carvão mineral e o petróleo são encontrados em depósitos debaixo da terra e são formados pela deterioração de certas plantas e animais que viveram milhões de anos atrás. Lamentavelmente, esses recursos estão se esgotando muito mais rápido do que podem ser substituídos. Algum dia, a Terra ficará sem muitos dos preciosos recursos naturais que são necessários para a vida. É por isso que devemos protegê-los!

Reduza, Reaproveite, Recicle, Repense, Responsabilize-se, Reintegre e Recuse!

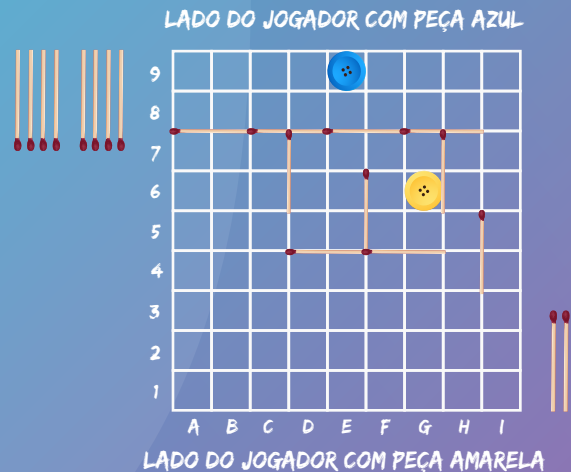
Exercícios – Reflita e responda

Agora, reflita com sua família e registre as respostas em seu caderno:

1. Quais são os recursos que você utiliza em seu dia a dia?
2. Você faz uso adequado desses recursos? O que poderia fazer para usá-los de uma maneira melhor?
3. Quais são os recursos disponíveis no jogo *Bloqueio*?

2. QUE TAL ESTUDAR ESTRATÉGIAS?

No jogo *Bloqueio* há uma estratégia que se chama *Gerenciando Recursos*. Os recursos são as barreiras que cada jogador possui no início da partida. De acordo com as regras do jogo, elas não podem ser movidas depois de colocadas no tabuleiro. Portanto, é recomendado que sejam utilizadas de forma planejada e econômica. Pensar nas melhores possibilidades ajudará a usar seus recursos (barreiras) no jogo da melhor maneira possível. Veja como aplicar esta estratégia no jogo *Bloqueio*. Quem está mais próximo da vitória, a peça amarela ou a azul? Analise a imagem a seguir:



Olhando de relance, aparentemente a peça amarela está mais perto da vitória. Contando os movimentos possíveis para a peça amarela e comparando com os da peça azul, isto é confirmado: a peça amarela está a 7 casas do objetivo enquanto a peça azul está a 11.

No entanto, uma segunda olhada nos recursos de cada jogador mostra que não é bem assim. O jogador com a peça azul possui muito mais barreiras disponíveis. Utilizando-as, ele pode fazer com que o caminho da peça amarela fique muito mais comprido. Portanto, há mais chance de que ele seja o vencedor.

As barreiras são recursos preciosos que serão necessários no decorrer do jogo.

3. É HORA DE JOGAR!

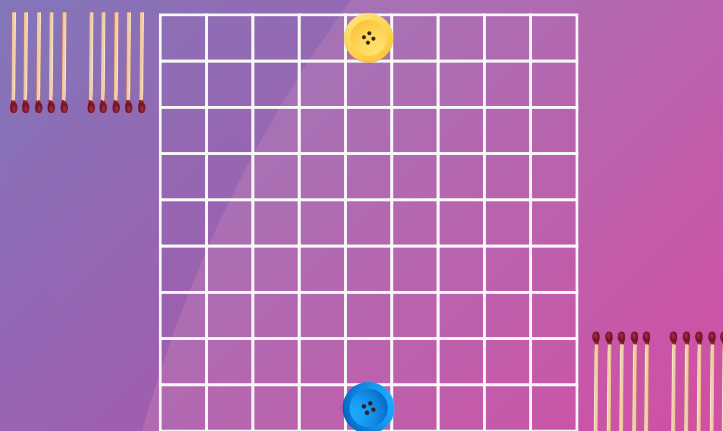
Agora que você viu como aplicar a estratégia *Gerenciando Recursos*, jogue *Bloqueio* com esta estratégia.

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

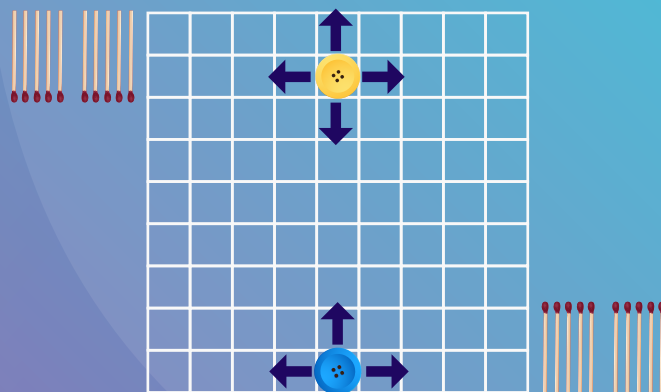
Componentes do jogo: 1 tabuleiro 9 x 9, 20 barreiras e 2 pinos de movimento.

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.

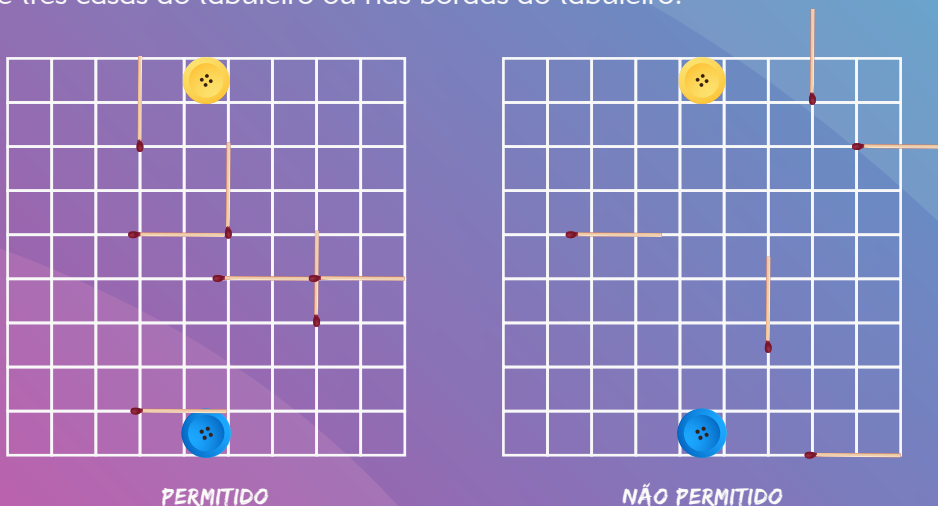


2. Inicia o jogo o jogador que estiver com as peças claras.
3. A cada rodada, os jogadores podem escolher entre duas opções de jogada:
 - a. Mover sua peça uma casa para frente, para trás ou para os lados (movimentos diagonais, não são permitidos).

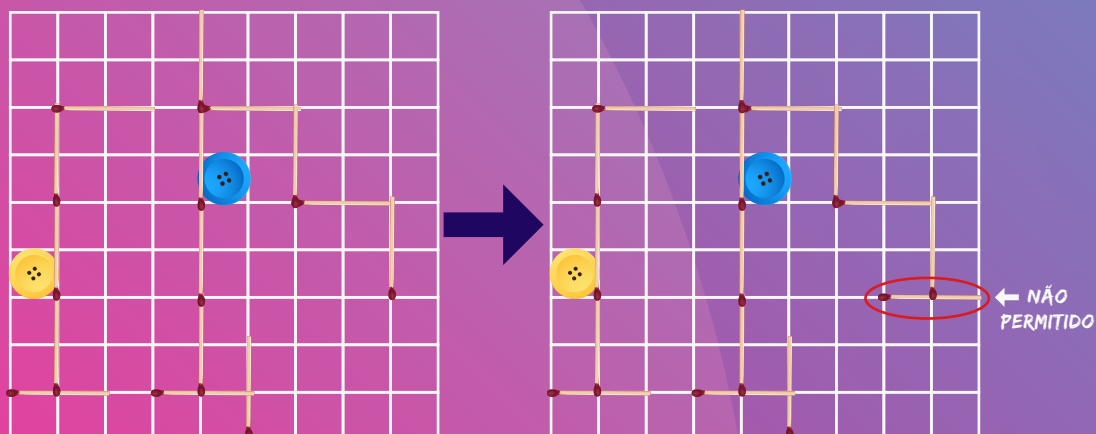


- b. Colocar uma barreira entre duas casas vazias no tabuleiro. A barreira pode ser colocada na horizontal ou vertical, de modo que exatamente duas casas sejam bloqueadas.

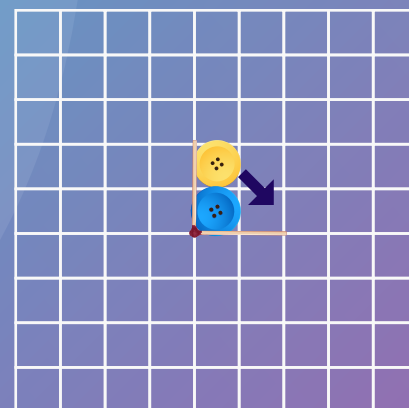
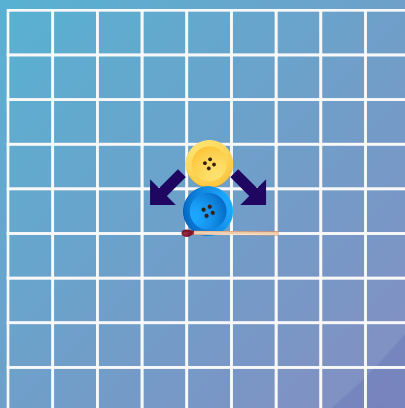
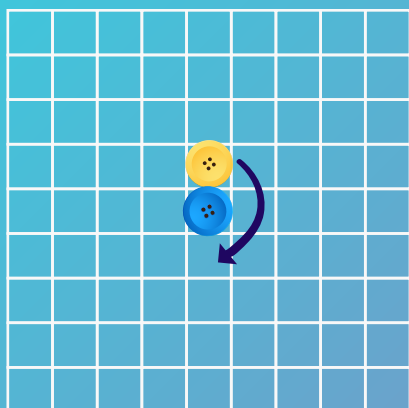
Ou seja, não é permitido colocar barreiras que fiquem com uma parte saindo do tabuleiro, ou que ocupem partes de três casas do tabuleiro ou nas bordas do tabuleiro.



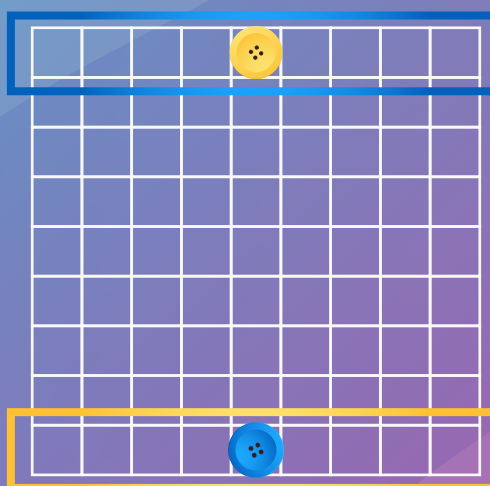
4. **Regra do jogo limpo:** Não é permitido criar uma situação que feche todas as rotas possíveis do oponente para alcançar seu objetivo. Pode-se aumentar a rota, mas não se pode fazer um bloqueio total. No exemplo a seguir, a barreira não pode ser colocada no local indicado.



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.



LINHA DE CHEGADA DO JOGADOR
COM PEÇA AZUL

LINHA DE CHEGADA DO JOGADOR
COM PEÇA AMARELA

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!