

**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!**

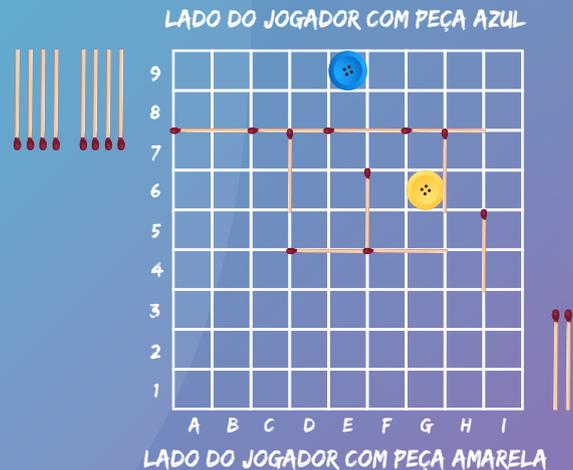
#### Exercícios – Reflita e responda

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!

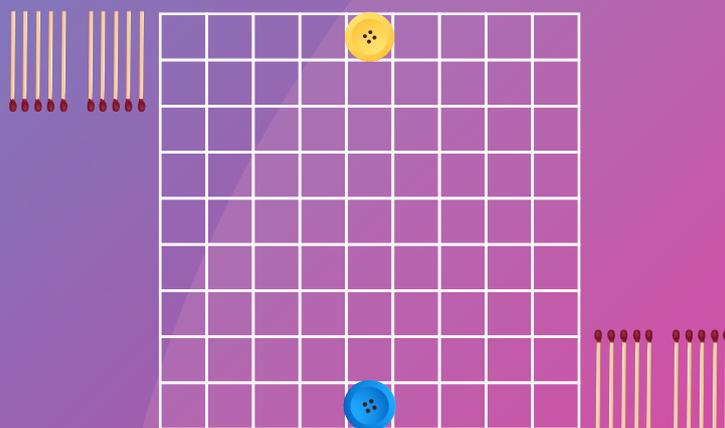
**Agora que você viu como aplicar a estratégia *Gerenciando Recursos*, jogue *Bloqueio* com esta estratégia.**

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

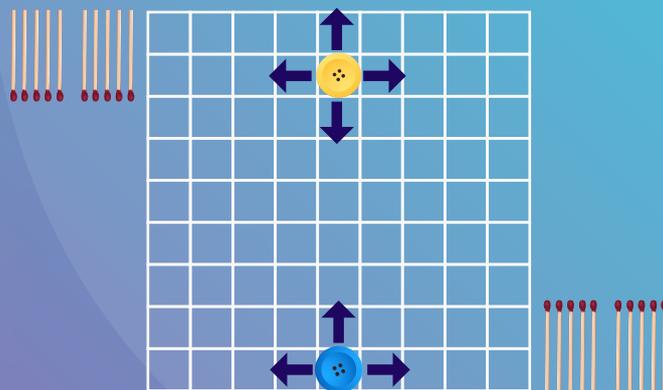
**Componentes do jogo:** 1 tabuleiro 9 x 9, 20 barreiras e 2 pinos de movimento.

**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).

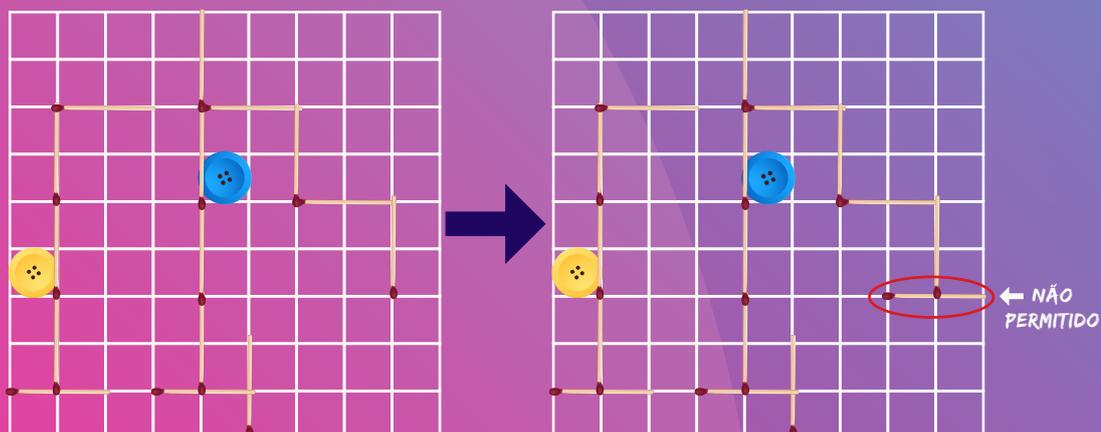


- b. Colocar uma barreira entre duas casas vazias no tabuleiro. A barreira pode ser colocada na horizontal ou vertical, de modo que exatamente duas casas sejam bloqueadas.

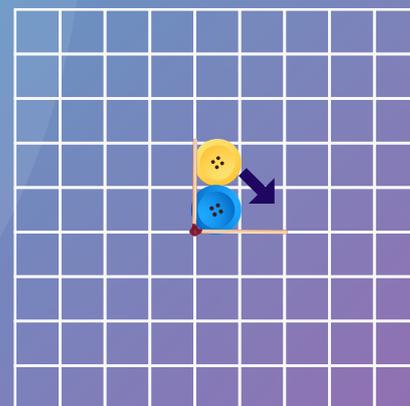
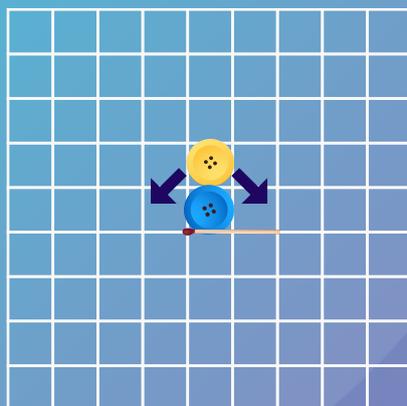
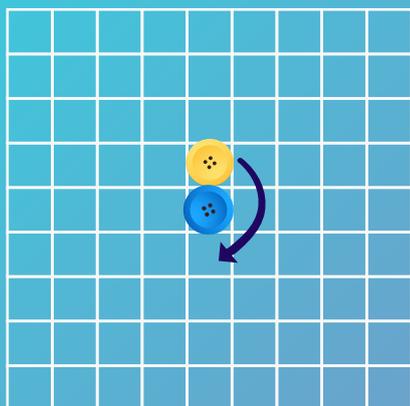
Ou seja, não é permitido colocar barreiras que fiquem com uma parte saindo do tabuleiro, ou que ocupem partes de três casas do tabuleiro ou nas bordas do tabuleiro.



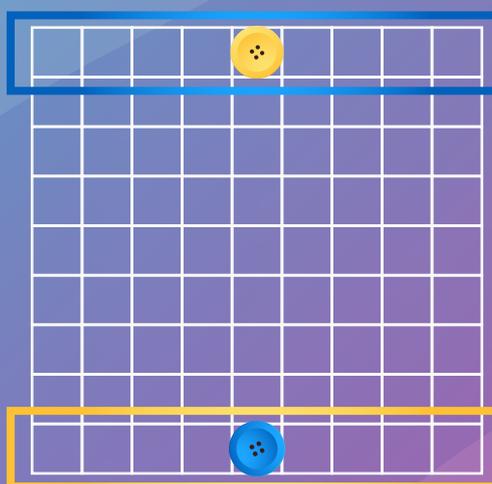
4. **Regra do jogo limpo:** Não é permitido criar uma situação que feche todas as rotas possíveis do oponente para alcançar seu objetivo. Pode-se aumentar a rota, mas não se pode fazer um bloqueio total. No exemplo a seguir, a barreira não pode ser colocada no local indicado.



**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!