

Habilidades priorizadas: Pensar em soluções práticas para os problemas e responder adequadamente; identificar e analisar diferentes possibilidades de respostas diante de um desafio; usar o pensamento antecipatório; imaginar-se em diferentes situações e antecipar possíveis resultados.

1. Contextualização: Problemas e suas proporções







História: meu grande problema"

Exercício – Reflita e responda:

Após ler a história, responda em seu caderno ou livro do aluno as perguntas a seguir:

1. Qual é o problema retratado na história?
2. Descreva com suas palavras a intensidade da reação da personagem e a importância que ela está dando ao fato de ter uma espinha em seu rosto.
3. O que a personagem da história pode perder com a sua reação?
4. O que ela poderia ter feito diferente para aproveitar a ajuda da sua mãe? E dos seus amigos?
5. Por que a personagem não pôde compartilhar seu problema com ninguém?
6. O que você achou sobre a autoconfiança da garota? O que é mais importante: ir à festa e curtir os amigos ou ficar em casa sozinha, sofrendo calada?

Através da história, percebemos que é importante observar os problemas e procurar atribuir um valor mais adequado para que se possa reagir a eles de maneira proporcional. Tentar olhar os acontecimentos por outros pontos de vista. É importante olhar para os problemas e enxergar a real importância deles, respondendo de maneira proporcional. Na história, a adolescente reage de uma maneira desproporcional ao aparecimento de uma espinha em seu rosto. Ela fica em casa, tomada pela angústia, deixa de ir a uma festa, não quer papo com os amigos, tudo para evitar que a vejam com a espinha.

Agora é a sua vez:

1. Você já vivenciou uma situação como esta da história?
2. Como foi a experiência? Como você reagiu? Como se sentiu?
3. Quais estratégias que você já estudou em suas aulas de Mente Inovadora podem ajudá-lo nesta situação e de que forma?
4. Como o Método do Semáforo pode ajudá-lo? E o Método do Alpinista?

Responda todos estes questionamentos através de um relato por meio de um vídeo, áudio ou texto narrativo.



2. Jogo – Jogando Le Bistro

Le Bistro é um jogo de estratégia para dois jogadores. Cada jogador tem recursos limitados e precisa gerenciá-los de maneira eficiente. As peças do jogo (recursos) são diferentes em relação ao tamanho e ao valor; isto é, uma peça grande pode ser mais valiosa por apresentar mais possibilidades de uso. Essa característica levará os jogadores a considerar a necessidade de não desperdiçar suas ferramentas mais fortes e gerenciar seus recursos com sabedoria. Assim, uma das chaves para o sucesso no jogo *Le Bistro* está no uso eficiente de suas peças.

Jogando no Portal: Entre na nossa arena (arenas.mindlab.net) e jogue *Le Bistro* utilizando o e-mail e a senha que você cadastrou. Quem ainda não tem cadastro, basta seguir as orientações presentes nas atividades anteriores (atividade 14).

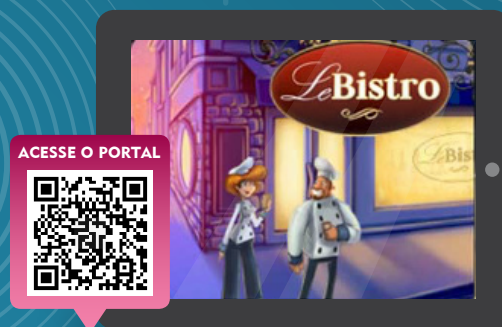
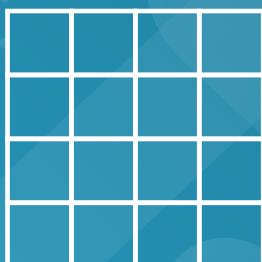
Jogando fora do portal: Construa o jogo em casa

Materiais necessários:

Para o tabuleiro: Folha de sulfite (ou uma cartolina/papel cartão), caneta, lápis de cor, régua e tesoura.

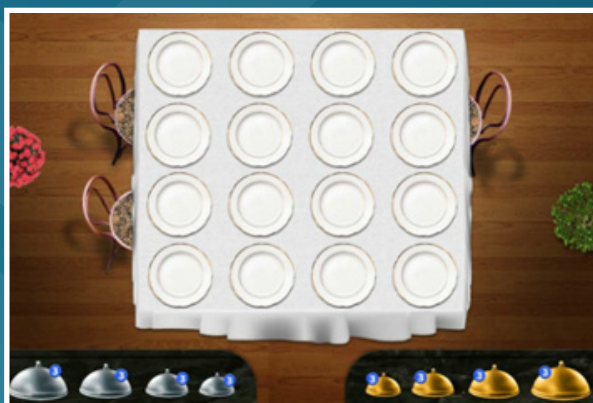
Para as peças tampas: 24 copos descartáveis, sendo 12 de cada cor (para cada jogador). Os kits de 12 copos para cada jogador devem ser de 4 tamanhos diferentes, possibilitando que um cubra o outro. Outra opção é representar os copos através de círculos de papel de 4 tamanhos e 2 cores diferentes.

1. Em uma folha sulfite (ou em uma cartolina/papel cartão), faça um tabuleiro quadrado de 18 cm formado por 16 quadrados de 4,5 cm, dispostos em 4 linhas por 4 colunas, conforme exposto na figura abaixo:



mlbr.com.br/arenaml

2. Em seguida, pinte o tabuleiro com a cor que desejar e o recorte. Para jogar, utilize os 24 copos descartáveis (sendo 12 de cada cor e em 4 tamanhos diferentes) ou os círculos de papel de 4 tamanhos e 2 cores diferentes. Posição inicial:



VÍDEO DA REGRA



mlbr.com.br/bistroreg

Habilidades priorizadas com o jogo:

- Usar o pensamento antecipatório para analisar possíveis resultados das ações e tomar decisões;
- Reconhecer que lidar com desafios pode exigir a cooperação com os outros;
- Ser capaz de se manter calmo e tranquilo diante de situações complexas e/ou difíceis.

Objetivo do jogo: Formar uma sequência de 4 tampas da sua cor ao longo de uma linha, coluna ou diagonal na mesa. No início do jogo, cada jogador recebe 12 tampas em 4 tamanhos diferentes.

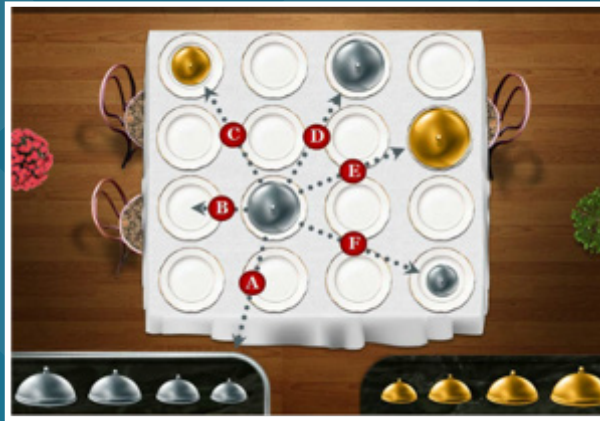
Opções de jogadas:

- a. Colocar uma nova tampa na mesa, em um espaço vazio ou em cima de uma tampa menor, independentemente da cor (sua ou do oponente);
- b. Mover uma de suas tampas que já esteja na mesa para um espaço vazio, ou colocá-la em cima de uma tampa menor, independentemente da cor (sua ou do oponente).

- Uma vez colocada na mesa, uma tampa não pode mais ser retirada de lá.
- Se algum movimento resultar na exposição de uma sequência vencedora, o jogador que teve a sequência revelada vence, não importando como o movimento terminaria;
- Na sua vez, você tem a opção de espionar as tampas que estão cobertas por outras (você pode escolher desativar esta opção de espionar).

Atividades: exercitando a compreensão das regras do jogo: Para verificar a sua concepção, responda as perguntas abaixo:

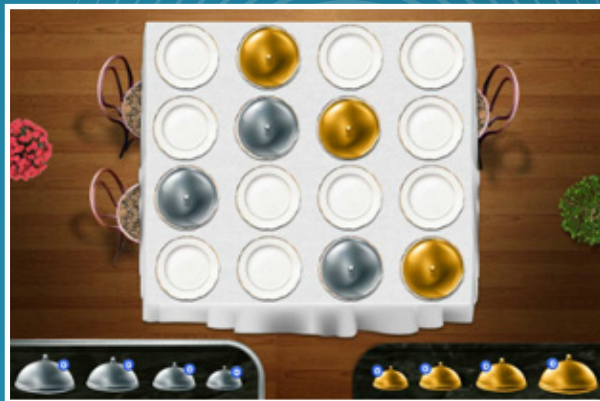
1. Qual é o objetivo do jogo? Como pode ser atingido?
2. Quais são os movimentos possíveis?
3. Você pode remover uma tampa do tabuleiro?
4. O jogo pode terminar empatado?
5. Que Métodos e estratégias vocês podem usar neste jogo? Como?
6. Como você decide qual peça usar (qual das tampas) e onde colocá-la?
7. Ao planejar o próximo movimento, você leva em consideração os possíveis movimentos de seus oponentes? Como?
8. De acordo com a imagem a seguir, quais são os movimentos (letras) permitidos, de acordo com as regras do jogo?



9. Observe a imagem abaixo e responda: quem vencerá o jogo, caso a tampa prateada for movida de x para y? Justifique a sua resposta.



10. De acordo com a imagem a seguir, esta situação de jogo é possível (todas as tampas estão na mesa)? Justifique a sua resposta.



(As respostas das questões 8, 9 e 10 encontram-se no final da atividade).

3. Aplicação na vida: Não faça tempestade em copo d'água

Como você pôde observar através da história inicial e da experiência do jogo Le Bistro, em momentos difíceis, podemos ter a tendência de reagir de maneira exagerada. Olhar para um problema e enxergar sua real importância para responder na proporção adequada pode ajudar no fortalecimento da autoconfiança e da resiliência, pois ajuda a lidar com os problemas de maneira mais eficiente e a aprender com as experiências vividas para enfrentar novos desafios. Para isso, você deve enxergar os problemas como eles realmente são, não reagindo emocionalmente de maneira desproporcional. Encarar o problema de maneira a identificar sua real proporção e manter-se calmo e focado, pode ajudar a superá-lo com mais facilidade.

A seguir, estão listados 6 tipos de problemas da vida real que podem acontecer com você. Imagine-se vivenciando tais problemas ou lembre de situações vividas no passado.

1. Sair-se mal em uma prova importante;
2. Perder algo muito valioso;
3. Discutir com seus familiares;
4. Perder seu emprego;
5. Não ir a uma festa ou outra atividade divertida com seus amigos;
6. Discutir com o (a) namorado (a).

Para cada um dos 6 problemas, **responda em seu caderno** as questões a seguir:

1. Como você deve reagir a este problema? Proporcionalmente ou desproporcionalmente? Por quê?
2. Você consegue olhar e ponderar o problema através de experiências vividas pelos outros, como amigos e familiares?
3. Você consegue se imaginar vivendo este problema no futuro? Como você se sentiria em relação a este problema daqui a um mês? Daqui a um ano? Daqui a 5 anos?
4. As pessoas importantes em sua vida (família, amigos) podem te ajudar nesta situação?

DICA: É importante reagir proporcionalmente a um problema, pois isso te ajudará a lidar com desafios que sentimos como difíceis, aumentando nossa autoconfiança e nos tornando mais resilientes.

Respostas das “Atividades: exercitando a compreensão das regras do jogo”:

8. Os movimentos B, C e F são permitidos.
 - a. Não é um movimento permitido, porque nenhuma tampa pode ser removida da mesa.
 - b. É um movimento permitido, porque a tampa pode ser colocada sobre um prato vazio.
 - c. É um movimento permitido, porque a tampa pode ser colocada sobre uma tampa menor (sua ou do oponente).
 - d. Não é um movimento permitido, porque a tampa não pode ser colocada sobre uma tampa do mesmo tamanho.
 - e. Não é um movimento permitido, porque a tampa não pode ser colocada sobre uma tampa maior.
 - f. É um movimento permitido, porque a tampa pode ser colocada sobre uma tampa menor.
9. Na sua vez, o jogador com as tampas prateadas escolheu remover a tampa A e esse movimento resultou em uma sequência de 4 tampas douradas. Por isso, o jogador com as tampas douradas vence a partida. A regra é clara: se um jogador remove uma tampa e esse movimento resulta em uma sequência de quatro tampas de uma mesma cor, o jogador que está jogando com estas tampas vence a partida. A ideia é que a sequência de 4 tampas douradas ocorreu antes da sequência de 4 tampas prateadas.
10. A posição de jogo apresentada no slide é possível, pois qualquer tampa pode ser colocada sobre uma tampa menor (sua e do oponente). Neste exemplo, todas as tampas estão colocadas na mesa, sendo que as tampas maiores estão cobrindo as tampas menores.

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!