

Atividade 6 – Colaborando com a equipe

Habilidades priorizadas: Identificar situações em que é necessário frear, taticamente, o avanço de um dos membros de um grupo para o bem da equipe; perceber que, apesar dos elementos de um grupo possuírem características diferentes, eles podem se constituir como um time; colocar de lado as necessidades pessoais em prol do grupo.

1. Contextualização – O que eu posso fazer pela minha equipe?



ASSISTA O VÍDEO

mlbr.com.br/fequi

ASSISTA O VÍDEO

mlbr.com.br/garra

Exercícios – Reflita e responda

Após assistir e refletir sobre os dois vídeos, responda em seu caderno as perguntas a seguir:

1. Qual a ideia de grupo apresentada no primeiro vídeo? Qual o papel desempenhado por cada membro do time?
2. Qual a mensagem principal exposta no segundo vídeo? O que você sentiu ao vê-lo?
3. Relacionando os dois vídeos, como seus personagens contribuíram para beneficiar a equipe?
4. **“Nem todos os indivíduos de um grupo são iguais. Alguns podem e devem se doar mais do que outros”.** Norteando-se por esta frase, faça um texto narrativo de alguma experiência que você tenha vivido em que um dos membros do grupo contribuiu muito mais do que os outros participantes. Retratar em seu texto as sensações vividas nesta experiência (sejam elas positivas ou não) e quais os resultados desta ação para o benefício do grupo.

Dica: você pode ser o personagem principal ou expectador.

2. Jogo – Botanic Panic

Jogando no Portal: Entre na nossa arena (arenas.mindlab.net) e jogue *Botanic Panic* utilizando o e-mail e a senha que você cadastrou. Quem ainda não tem cadastro, basta seguir as orientações presentes nas aulas anteriores (atividade 3).

Jogando fora do Portal – Construa o jogo em casa!

Materiais necessários para o tabuleiro:

- 1 folha sulfite (ou uma cartolina/papel cartão), caneta, lápis de cor, régua e tesoura.

Materiais necessários para as peças:

- 7 botões de roupa ou 7 tampinhas de garrafa. Todos os botões ou tampinhas precisam ter o mesmo tamanho, sendo que a cor de 6 deve ser igual (representando as plantas carnívoras) e apenas uma cor diferente (representando a Nina).

VÍDEO DA REGRA



mlbr.com.br/botanicreg



Posição inicial

Em uma folha sulfite, faça um tabuleiro quadriculado formado por 8 colunas e 8 linhas de 2 cm cada. Em seguida, pinte com as cores que desejar os quadrados alternadamente como representado na imagem a seguir. Por fim, recorte o tabuleiro e utilize os botões ou tampinhas como peças do jogo.

Objetivo da Nina: Capturar todas as plantas carnívoras.

Objetivo das plantas: Capturar Nina ou chegar com uma planta ao lado oposto do tabuleiro. Se uma única planta chegar ao outro lado da loja de flores, as plantas vencem, mesmo se Nina conseguir capturá-la na próxima jogada.

Posição inicial: As seis plantas carnívoras posicionadas na segunda linha do tabuleiro, agrupadas de três em três, e a Nina em uma das casas centrais na última linha (como exposto na imagem acima). Nina sempre inicia o jogo.

Regras de movimento e captura – Plantas carnívoras:

1. Somente uma planta pode ser movida em cada rodada.
2. O primeiro movimento de uma planta pode ser uma ou duas casas para frente.
3. Nas jogadas seguintes, a planta pode ser movida somente uma casa para frente.
4. As plantas só podem capturar Nina uma casa para frente na diagonal.
5. As plantas não podem ser movidas nem capturar para trás.

Regras de movimento e captura – Nina, a vendedora:

1. Nina pode mover-se para frente, para trás e para os lados. Também pode capturar as plantas nessas direções.
2. Nina pode mover-se quantas casas quiser em cada coluna ou linha, contanto que o caminho esteja livre.
3. Nina só pode capturar uma planta por movimento.
4. Quando Nina captura uma planta, ela ocupa a casa em que a planta estava.
5. Nina não pode mover-se ou capturar uma planta na diagonal.

Exercitando a compreensão das regras do jogo: Para verificar a sua compreensão, responda as perguntas:

1. Como Nina se movimenta?
2. Como as plantas se movimentam? O que há de especial no primeiro movimento das plantas?
3. Nina tem vantagens pelo tipo de movimento que realiza? Quais?
4. As plantas têm vantagens pelo tipo de movimento que realizam? Quais?
5. É possível para o jogador com as plantas impedir que todas as suas peças sejam capturadas? Por quê?
6. Após ter uma planta capturada, você acha que ainda é possível vencer o jogo? Por quê?



Ao jogar *Botanic Panic*, você estará desenvolvendo habilidades, como:

- Identificar situações em que é necessário frear, taticamente, o avanço de um dos membros de um grupo para o bem da equipe;
- Colocar de lado as necessidades pessoais em prol dos objetivos do grupo;
- Reconhecer a importância de se comprometer com os objetivos e metas do grupo.

3. Aplicação na vida

Refletindo sobre o jogo *Botanic Panic* e a vida

Botanic Panic é um jogo que trabalha com a concepção de que para colaborar em um grupo é necessário, muitas vezes, fazer concessões. As plantas carnívoras, caso não abdicuem de alguns membros, nunca conseguirão vencer.

No decorrer da sua vida, você já pertenceu a alguns grupos. Nesta trajetória, você pôde contribuir de formas variadas para o bem do grupo, seja entre seus amigos ou em sua família. Pensando nesta colocação, responda as perguntas abaixo:

1. Você está atento apenas em suas obrigações?
2. Você costuma emitir sua opinião sobre assuntos diversos ou prefere omiti-la?
3. Você é considerada uma pessoa proativa? Por quem?
4. Você se vê como alguém prestativo?
5. Você se sente bem colaborando com a equipe? Por quê?

Para finalizar a aula, faça a atividade ao lado, intitulada "Minha Contribuição", que também está presente na página 39 do Livro do Aluno.

Que tipo de trabalho voluntário você estaria interessado em fazer?
Escreva suas ideias abaixo de cada opção:

Levantar fundos: _____

Ajudar idosos: _____

Educar crianças: _____

Serviços médicos: _____

Cuidar de animais machucados: _____

Outros: _____
