

**Habilidades priorizadas:** Planejamento das ações e flexibilização das possibilidades em função de ações futuras; controle emocional para lidar com ansiedade e frustração.

**Objetivos de ensino:** Desenvolver atitude estratégica diante do jogo e situações postas; favorecer a flexibilização do pensamento.

## Atividade do jogo Equilíbrio - Parte 1

**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

**Essa atividade será iniciada com a confecção de um origami (dobradura). Siga as orientações e faça o seu!**

Pegue uma folha de papel em branco para você e uma para um membro de sua família (pode ser seu irmão, sua mãe, pai, avó...). Vocês podem fazer o origami sugerido nesta aula ou algum outro que conheçam, como os barquinhos e aviões de papel. A sugestão de confecção deste origami é interessante pois se trata do tsuru, um dos mais famosos origamis. O tsuru (garça) é uma ave sagrada do Japão. Diz a lenda que ele vive mil anos e tem o poder de conceder desejos. Também há a crença de que se a pessoa dobrar mil tsurus e fizer seu desejo, ele será atendido.



[youtube.com/watch?v=PAKmxBTSajg](https://youtube.com/watch?v=PAKmxBTSajg)

**Agora que você já confeccionou seu origami, reflita:**

1. Você se sentiu tentado a olhar o progresso do seu familiar durante a confecção?
2. Você sentiu vontade de comparar a sua dobradura com a dele em cada etapa?
3. Os origamis seguem um padrão de orientação igual para todos, mas é possível termos resultados exatamente iguais?

Algumas vezes fazemos comparações. Existem muitas situações em que nos sentimos ansiosos ou inseguros sobre algo, nessa hora queremos comparar nossas tarefas com as de outras pessoas. Frequentemente nos comparamos aos outros na aparência física, tarefa de aula, performances em geral...

1. Quando esse tipo de comparação melhora seus sentimentos? Quando piora?
2. Como será que a comparação faz o outro se sentir?

A comparação com os outros pode nos fazer sentir melhor, mas ela não é necessariamente a melhor opção sempre. Independentemente do assunto, trabalho escolar, esportes ou origami, nós devemos nos concentrar em nós mesmos, ser confiantes naquilo que nós mesmos fazemos, aprender com nossos erros e não nos concentrarmos em comparações que nem sempre serão benéficas.

É importante que cada um se concentre na própria capacidade de melhorar, que é exatamente o foco da aula de hoje: você irá estudar uma estratégia que te ajudará a se tornar melhor jogador.

## 2. É HORA DE JOGAR!

**Objetivo do jogo:** Ser o jogador com a maior soma de pontos no final da partida.

### Preparação do jogo:

1. Cada jogador pega um tabuleiro e um conjunto de peças.
2. Escolhe-se o jogador que irá sortear as peças durante a partida.
3. Este jogador ("caller") coloca todas as suas peças com a face voltada para baixo e as embaralha bem.
4. Os demais jogadores organizam suas peças, com a face voltada para cima, de acordo com o número do topo da peça: 1, 5 e 9. Isso facilitará a localização da peça sorteada.

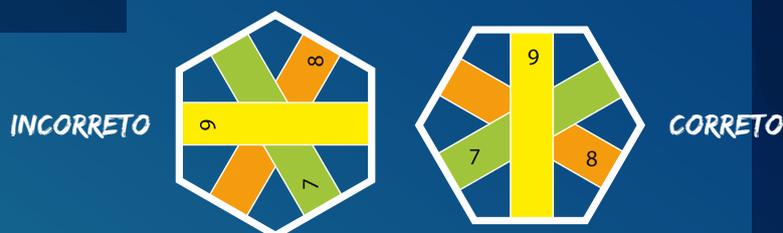
### Regras do jogo:

1. O "caller" sorteia uma de suas peças e anuncia os três números nela impressos.
2. Os demais jogadores localizam a mesma peça no seu conjunto. Todos, incluindo o "caller", colocam a peça no seu tabuleiro, em qualquer casa vazia. Uma vez colocada, a peça não poderá mudar de lugar. As peças são sempre colocadas na posição vertical, como mostra o diagrama abaixo.

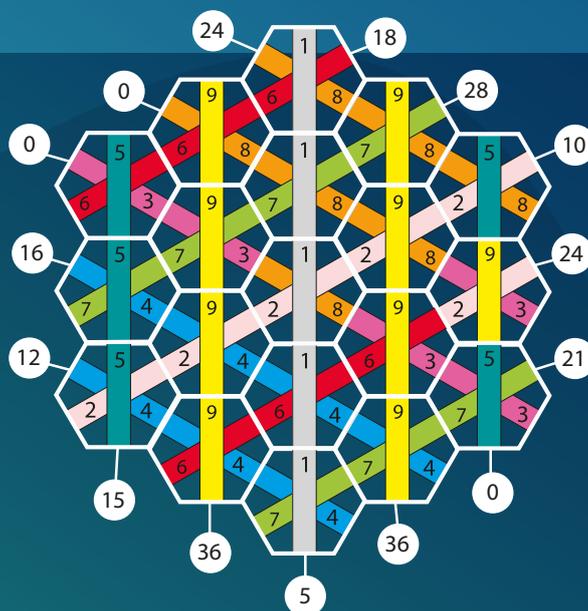
VÍDEO DA REGRA



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



3. Depois que todos os jogadores tiverem colocado suas peças no tabuleiro, sorteia-se a próxima peça.
4. O jogo continua até que a 19ª peça seja colocada nos tabuleiros, completando-os.
5. Agora é hora da contagem de pontos. Os pontos são calculados nas três direções: vertical, diagonal inclinada à esquerda e diagonal inclinada à direita.
6. Só são computados os pontos de linhas que contenham apenas uma cor (um mesmo valor) de ponta a ponta do tabuleiro. Uma linha onde há diferentes cores (valores) não vale pontuação alguma. No exemplo abaixo, na segunda linha vertical há 4 peças com o número 9, isso vale 36 pontos:  $4 \times 9 = 36$ . A última vertical contém dois números 5 e um número 1; vale 0 (zero) ponto.
7. Vence o jogador que somar mais pontos.



### 3. REFLETINDO SOBRE O JOGO

1. Como foi a experiência do jogo?
2. Você se preocupou com o desenvolvimento de estratégia?
3. Algum método de pensamento te ajudou a organizar suas ações?

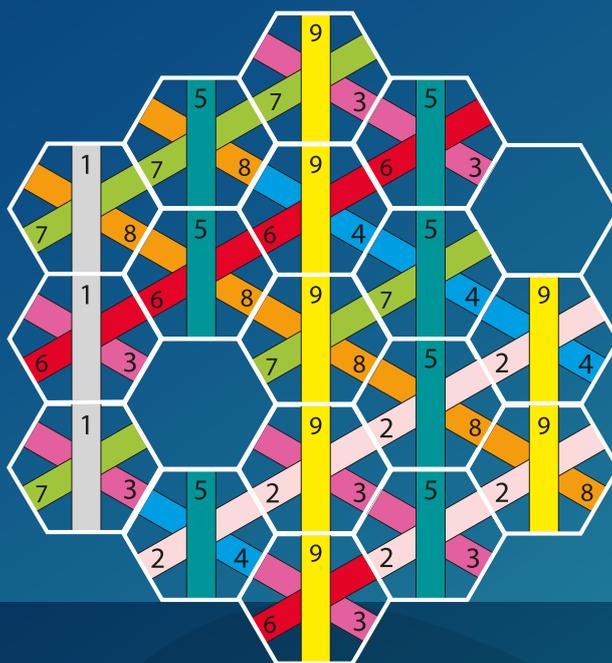
Sugerimos que você faça uma nova partida, dessa vez com foco na aplicação dos métodos que você conhece. Sugestão: Detetive, Pintor e Semáforo.

#### Atividade do jogo Equilíbrio - Parte 2

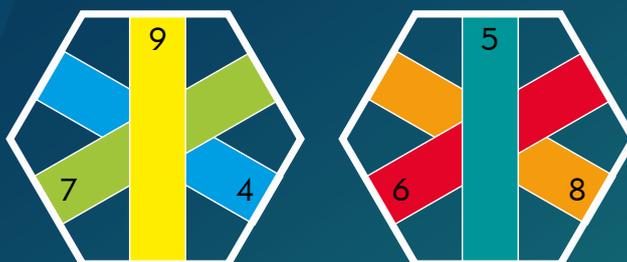
**Carga horária sugerida:** 2 horas (tempo para leitura dos textos, realização das atividades propostas, confecção do jogo e momentos de jogo em família).

### 1. REFLETINDO SOBRE AS ESTRATÉGIAS

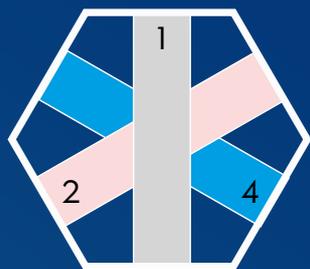
No jogo *Equilíbrio*, cada jogador age independentemente para atingir a melhor pontuação que puder. A priori, as chances são as mesmas para todos: todos usam o mesmo tabuleiro e as mesmas peças. As escolhas de cada jogador de onde colocar cada peça é que determinam o resultado do jogo, quem ganha e quem perde. Observe o seguinte tabuleiro.



Este jogador aparentemente está tentando conseguir colunas e diagonais com os números altos - 7, 8 e 9 - e parece que, até agora, ele teve sucesso. Na realidade, o jogador só precisa de duas peças para completar o jogo, e sabe exatamente quais são:



Agora, suponhamos que o cantor sorteie a seguinte peça. Onde o jogador irá colocá-la? Ele não tem escolha! Ele deve colocá-la em um dos espaços vazios, mesmo que isso arruine seus planos!



Este exemplo ilustra um dos princípios mais importantes do jogo: a chave do sucesso é aceitar que algumas vezes é necessário fazer jogadas das quais você não gosta (porque elas não ajudam a ganhar) e que você não será capaz de conseguir a solução ideal.

Para conseguir uma pontuação alta, você precisa concentrar-se nos números altos, mas você não irá conseguir todos eles. Portanto, é melhor desistir de alguns deles e escolher em quais irá se concentrar. Isto ajudará a maximizar os pontos.

Leia a página 79 do Livro do Aluno e reflita sobre a aplicação das estratégias que estão propostas. Depois responda a atividade da página 76.



## 2. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

Após a exploração estratégica do jogo, podemos entender que, assim como na confecção do origami no início da aula, o jogo também não transcorre igual para todos, embora sejam dadas as mesmas condições. O desenrolar do jogo vai depender das prioridades que cada um estabelece para si mesmo, a partir do cálculo de riscos e características pessoais.

Vimos também que algumas vezes não é possível garantir todas as nossas opções de ação, então temos que flexibilizar o plano e definir prioridades. Pense com sua família sobre as seguintes questões:

1. Nem sempre as coisas acontecem como havíamos imaginado. Como utilizar a frustração de um plano não realizado para a promoção de desenvolvimento pessoal?
2. Esse jogo ajuda a desenvolver resiliência? De que maneira?

Leiam juntos a página 80 do Livro do Aluno e reflitam sobre o assunto exposto.

**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!