

Habilidades priorizadas: Agir de acordo com o planejado considerando várias fontes de informação; entender a importância de ter um raciocínio flexível.

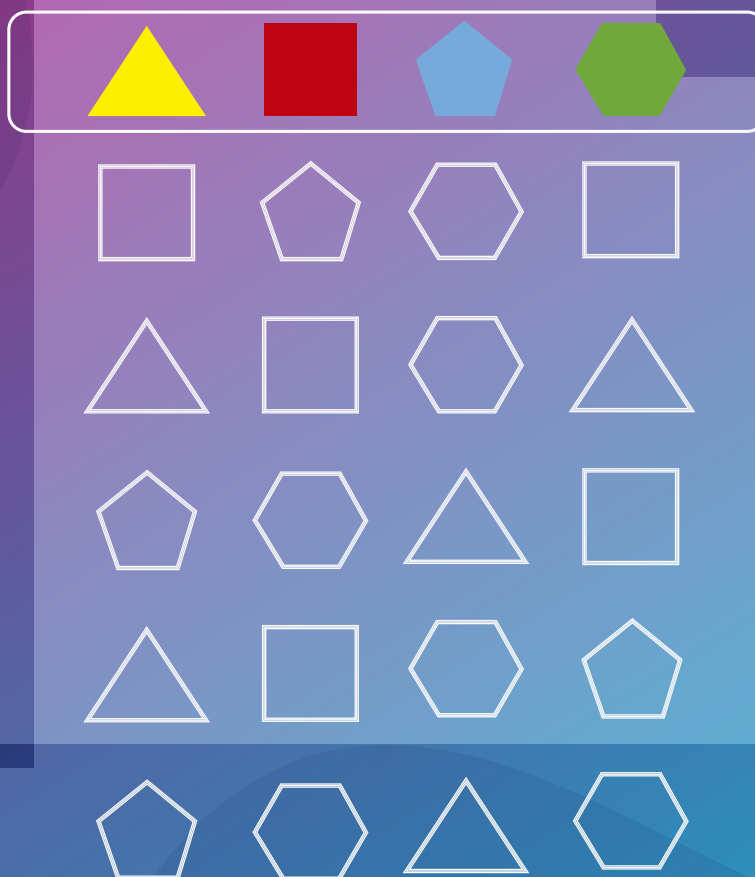
Objetivos de ensino: Conhecer o objetivo e as regras do jogo *Bloqueio*; analisar a utilização do Método do Semáforo como nossa primeira estratégia de jogo.

Atividade do jogo Bloqueio – 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 - TESTE DAS FORMAS E CORES

Reproduza a imagem em seu caderno pintando de acordo com as cores da legenda:



Neste momento da atividade, temos um conflito no cérebro, pois precisamos organizar as informações das cores nos seus devidos lugares, mas também as formas geométricas que estão fora de ordem justamente com o objetivo de trabalhar a atenção e percepção visual.

Este exercício é muito estimulante para o nosso cérebro, pois trabalhamos dois aspectos diferentes da percepção visual, que seriam através das cores em seus devidos lugares e as figuras geométricas, além também de trabalharmos o foco em determinadas informações.

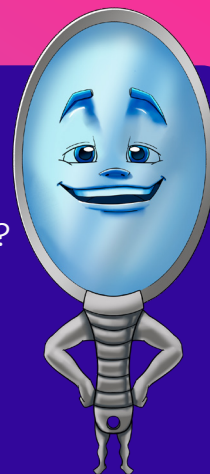
Exercícios – Reflita e responda

1. Em que você conseguiu focar mais atenção, nas cores ou nas formas geométricas? Você conseguiria explicar por que sua atenção foi mais voltada para esta informação?
2. Que estratégia você aplicaria nesta atividade? Por quê? Aplique o Método do Espelho.
3. Quais seriam as possibilidades que você teria para resolver este teste? Qual dessas possibilidades você colocaria em prática? Aplique o Método das Aves Migratórias.

VÍDEO DO MÉTODO



mlbr.com.br/espemet

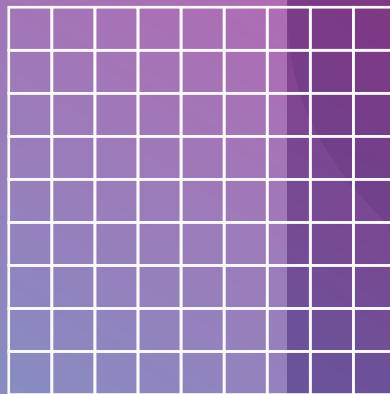


2. VAMOS CRIAR O JOGO BLOQUEIO

- 1 Em uma folha, desenhe um quadrado de 19,8 cm:



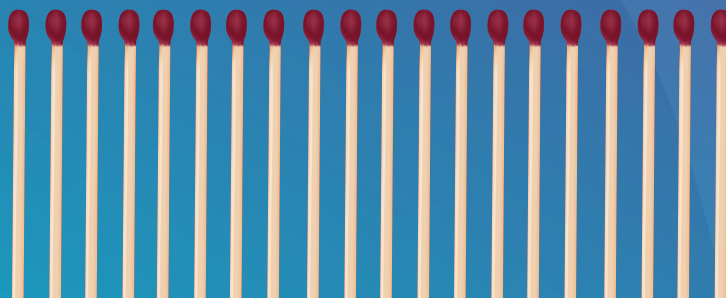
- 2 Desenhe uma malha quadriculada de 2,2 cm



- 3 Para os pinos, recorte dois círculos de 2 cm de diâmetro e pinte cada um de uma cor diferente, ou separe dois botões de roupa de cores diferentes, ou ainda você pode pintar duas tampinhas de pasta de dente de cores diferentes.



- 4 Para as barreiras, separe 20 palitos de fósforos.



3. É HORA DE JOGAR!

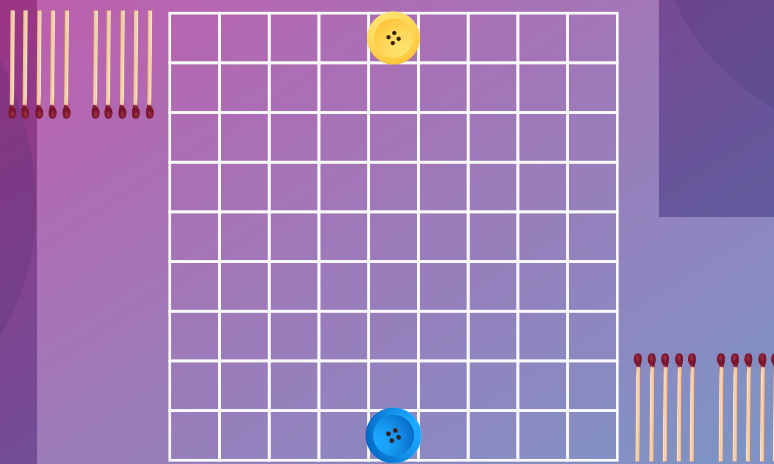
Nesta atividade, iremos estudar um jogo chamado *Bloqueio*, inventado em 1995 pelo italiano Mirko Marchesi. A sua primeira versão do jogo tinha um tabuleiro de madeira enorme e 40 barreiras de aço inoxidável (também chamadas de “muros” ou “cercas”) e era conhecido como “Pinko Pallino”.

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:

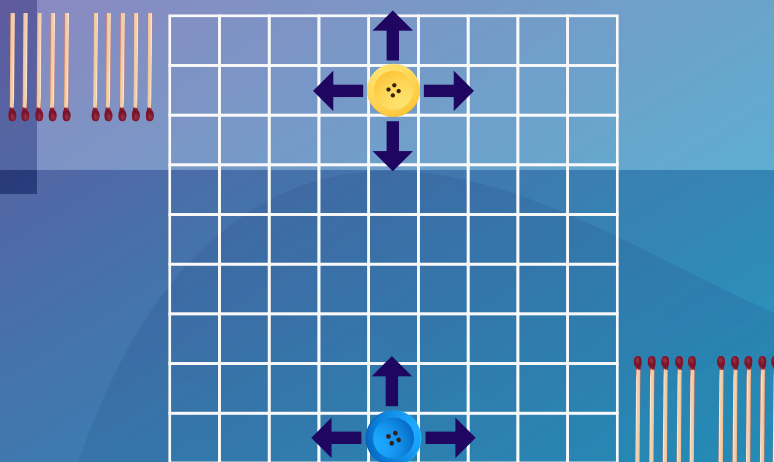
1. Cada jogador tem um pino, que deve ser posicionado no centro da primeira fileira do tabuleiro, e 10 barreiras, que devem ser colocadas atrás desta fileira.



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).



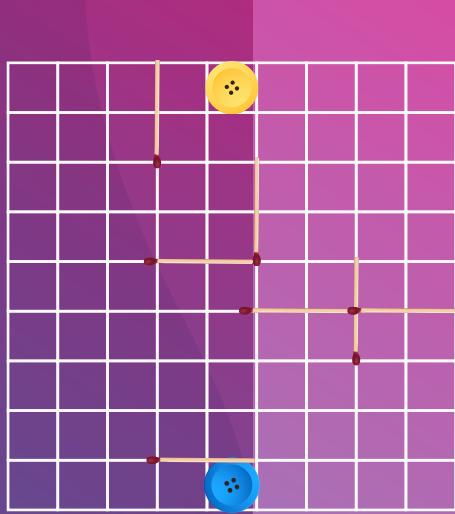
b. Colocar uma barreira entre duas casas vazias no tabuleiro. A barreira pode ser colocada na horizontal ou vertical, de modo que exatamente duas casas sejam bloqueadas.

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.

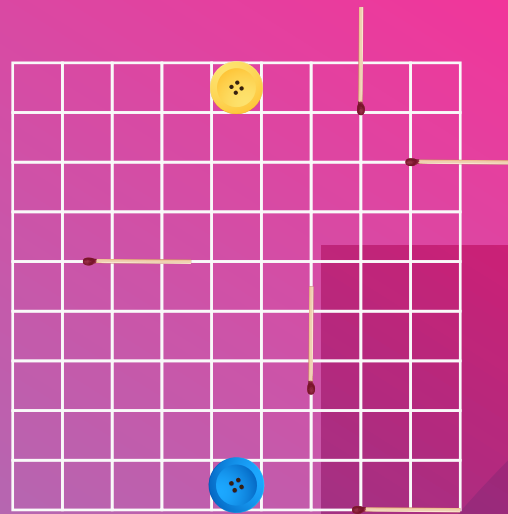
VÍDEO DA REGRA



mlbr.com.br/bloqreg

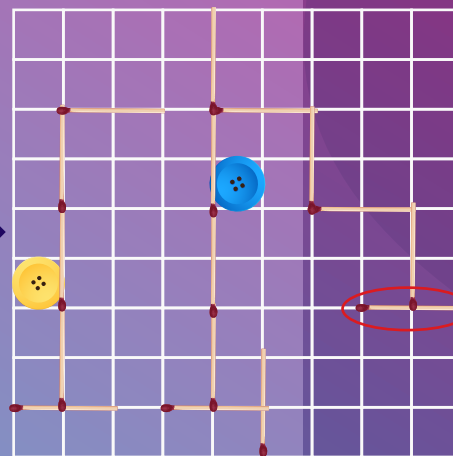
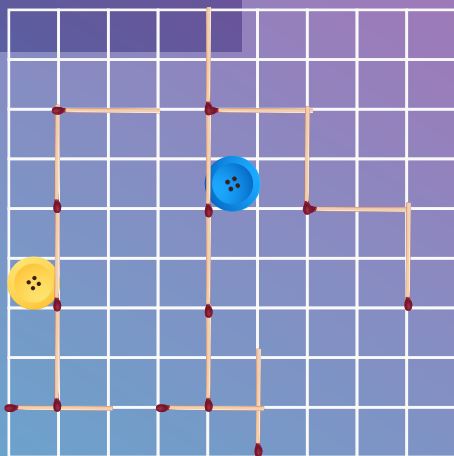


PERMITIDO



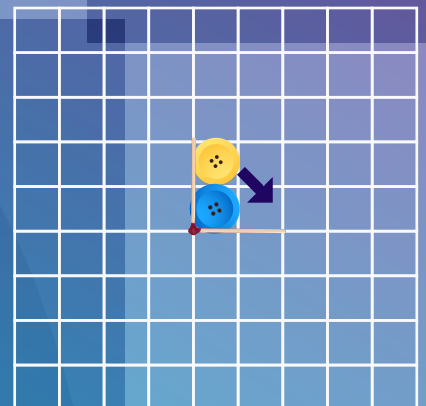
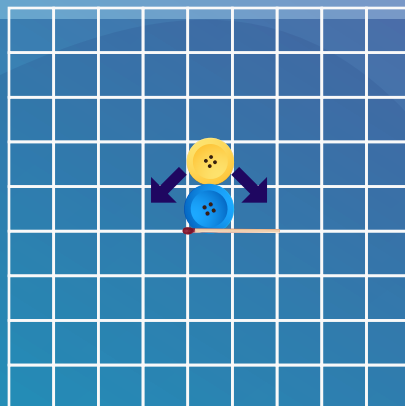
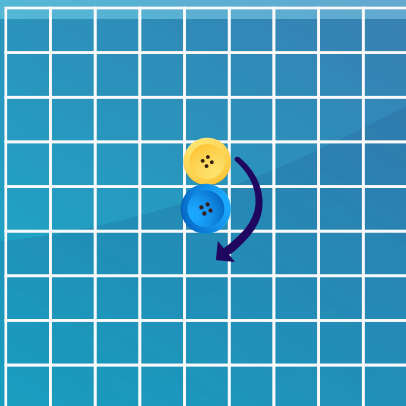
NÃO PERMITIDO

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.

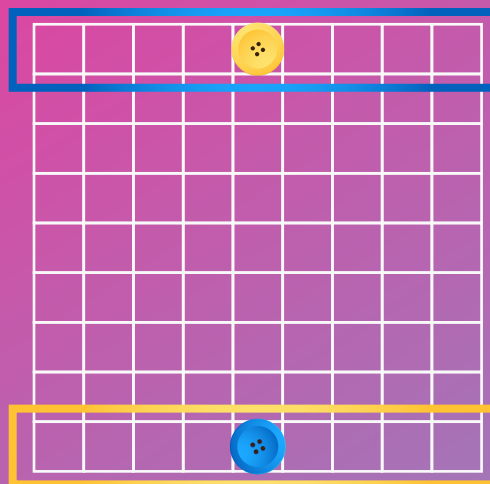


← NÃO PERMITIDO

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

Exercícios – Reflita e responda

1. Diante de uma dificuldade em alguma matéria na escola, como você enfrentaria esta “barreira”, quais as ferramentas que costuma utilizar para vencê-las?
2. De acordo com as aprendizagens realizadas, o que você considera como uma ameaça neste jogo? Por quê? E o que você considera como uma ameaça em nosso dia a dia? Por quê?

Atividade do jogo Bloqueio – 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. QUE TAL ESTUDAR ESTRATÉGIAS E MÁTODOS DO PENSAMENTO?

Método do Semáforo

Frequentemente, quando estamos jogando, agimos rapidamente demais e acabamos cometendo erros que nos custam a partida. Em geral, a razão pela qual perdemos uma partida de *Bloqueio* (e outros jogos também) é que não percebemos que nosso oponente apresentou uma ameaça.

Então, vamos utilizar desta ferramenta que nos será útil e vai nos auxiliar tanto para lidar com ações de impulsividade, quanto para identificar possíveis ameaças. O Método do Semáforo é dividido em três passos, muito simples e eficazes:

Pare: Examine seu entorno

- Quantas barreiras cada um dos jogadores utilizou?
- Quantas casas faltam para cada jogador vencer?

Prepare-se: Concentre-se em quais são suas opções de ação

- Quais são os possíveis caminhos que o meu oponente pode fazer para vencer?

Existe alguma forma de bloquear o caminho mais curto?

- Quais são os possíveis caminhos que posso fazer para vencer? Existe alguma forma de prevenir que eu seja bloqueado?



VÍDEO DO MÉTODO



mlbr.com.br/semametc

Aja: Escolha a melhor forma de agir e a coloque em prática

- Depois de considerar as barreiras disponíveis, caminhos possíveis e jogadas a serem feitas, coloque seu planejamento em prática!

2. É HORA DE JOGAR!

Vamos jogar *Bloqueio*, lembrando que temos algumas ferramentas que aprendemos e vamos colocar

Exercícios – Reflita e responda

1. O jogo resalta a atenção em diversas situações de jogadas e suas consequências. Como podemos organizar nossa atenção para o que realmente é importante e utilizá-la da melhor forma em nosso dia a dia? Dê exemplos.
2. No jogo, temos situações em que somos bloqueados e temos que contornar a situação da melhor forma. Que atitudes em nosso dia a dia, com respeito a preservação da natureza, podemos bloquear de nossas vidas para que possamos conservar o nosso planeta para um futuro melhor?



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!