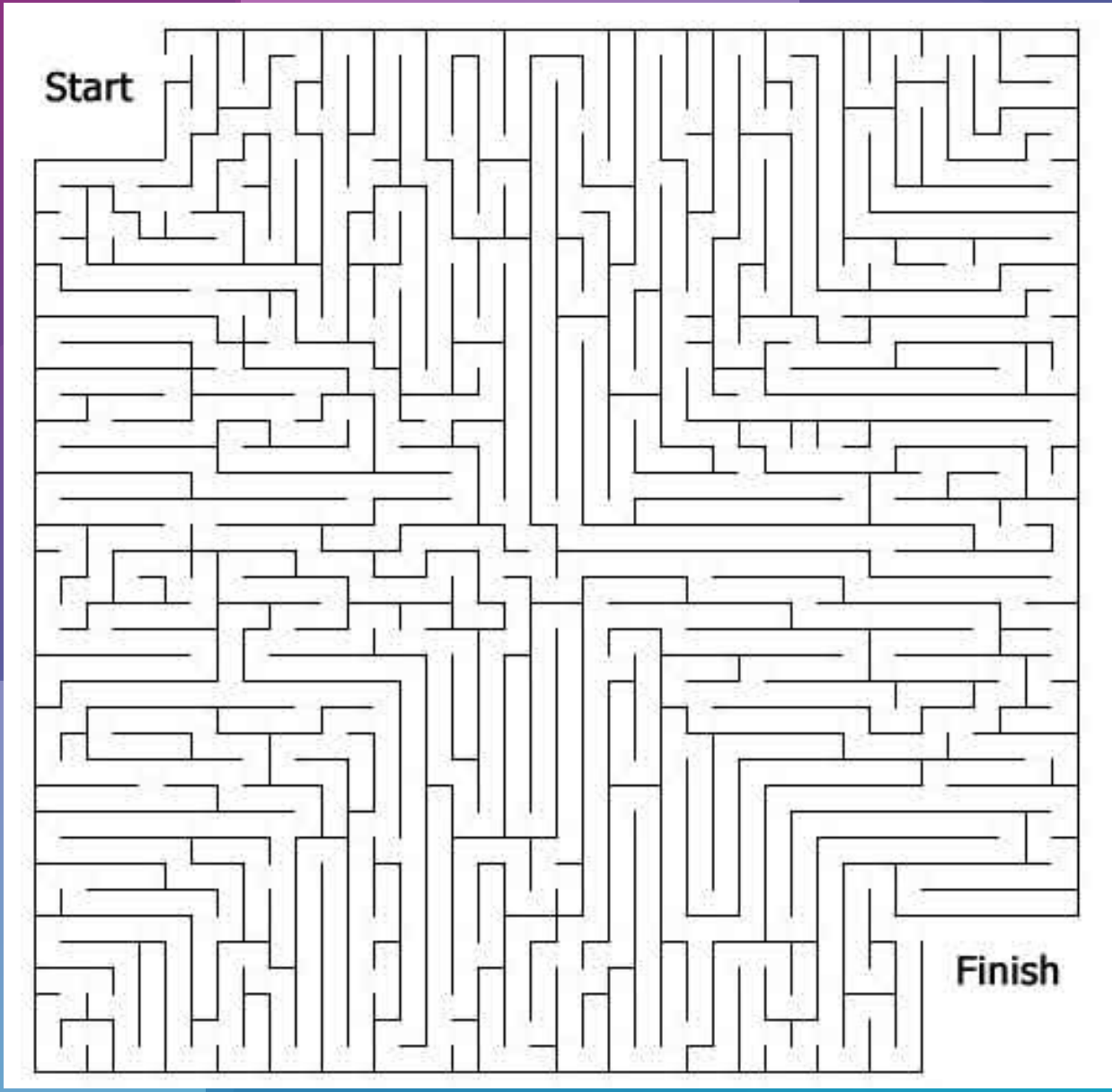
Habilidades priorizadas: Refletir sobre a importância de tomar decisões avaliando suas consequências; identificar ameaças e planejar formas para evitá-las.

Objetivos de ensino: Aprender as regras do jogo *Bloqueio* e analisar a utilização do Método do Semáforo no jogo; promover reflexões acerca das características do jogo e da tomada de decisões.

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

Você já esteve num labirinto? Resolva o desafio abaixo:



Agora, leia o trecho adaptado da poesia de Elton Ferreira:

Escolhas

Labirinto. Essa é a melhor definição humana para a vida
Cheia de caminhos, curvas e retas,
Mas principalmente de caminhos.

Sempre nos perguntando por qual seguir!
Verdadeiro labirinto em que cada caminho escolhido
É uma mudança na vida onde a curva
E as paredes do labirinto não permitem ver onde vai dar.

Bom seria que a vida fosse formada por vários caminhos,
Mas que pudéssemos ver o final deles
E prever o que iríamos passar se escolhêssemos tal caminho.
Assim poderíamos escolher o que trouxesse só
Felicidade, amor, sucesso...

Mas a vida é um labirinto...
Como labirinto, ela é cheia de caminhos e
Repleta de curvas e de paredes tortas

As curvas e as paredes tortas não nos permitem
Ver o que nos espera,
Mas e então?
O que fazer quando escolhemos o caminho errado?

O bom do labirinto é que o caminho escolhido
Sempre tem volta e, se tem volta, basta olhar para trás,
Ter coragem suficiente de enfrentar tudo novamente.

Voltando, uma nova dúvida pode surgir,
Mas com sabedoria, encontraremos o melhor caminho seguir.

"Nossos caminhos, fazemos
Com dúvidas escolhemos
E com coragem vencemos!"

Exercícios – Reflita e responda

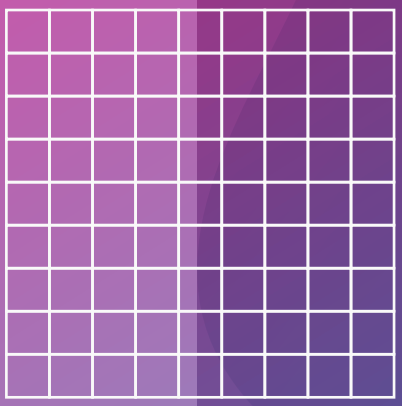
Leia as perguntas, reflita sobre elas e responda em seu caderno:

1. O que é um labirinto? Quais são as dificuldades para encontrar a saída de um labirinto? Você se sente desafiado a encontrar a saída de um labirinto? Como se sente ao conseguir encontrar a saída?
2. Você concorda com a ideia que a poesia traz sobre a vida ser um "labirinto"? O que isso significa para você? Você já se sentiu em um "labirinto" em alguma situação da sua vida? Como foi?
3. Escreva o trecho da poesia que você mais gostou e explique porque você escolheu essa parte.
4. Um labirinto sempre tem um caminho que leva à saída, mesmo que seja difícil encontrá-lo. Como devemos agir para encontrar a saída de um labirinto? É possível agir dessa mesma forma ao nos sentirmos numa situação de "labirinto" na vida?
5. Num labirinto, é difícil saber qual o caminho certo, pois há várias opções e muitas vezes não conseguimos ver até onde os caminhos vão nos levar. O que é preciso fazer quando escolhemos o caminho errado? O que fazer quando escolhemos o "caminho errado" na vida real?

2. VAMOS CRIAR O JOGO BLOQUEIO

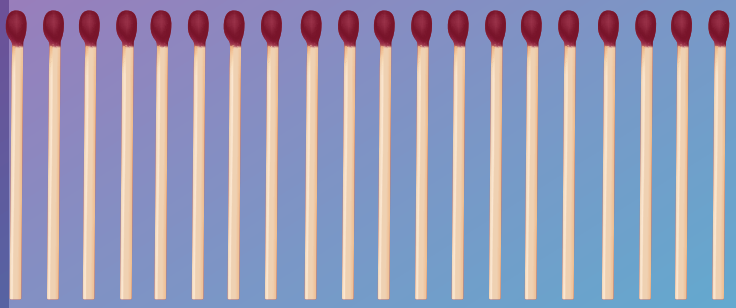
1. Em uma folha, desenhe um quadrado de 19,8 cm:

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!

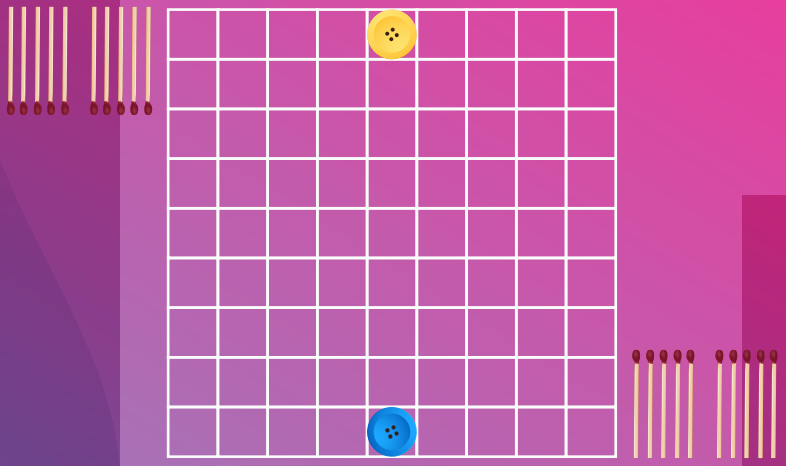
Nesta atividade, iremos estudar um jogo chamado *Bloqueio*, inventado em 1995 pelo italiano Mirko Marchesi. A sua primeira versão do jogo tinha um tabuleiro de madeira enorme e 40 barreiras de aço inoxidável (também chamadas de "muros" ou "cercas") e era conhecido como "Pinko Pallino".

VÍDEO DA REGRA

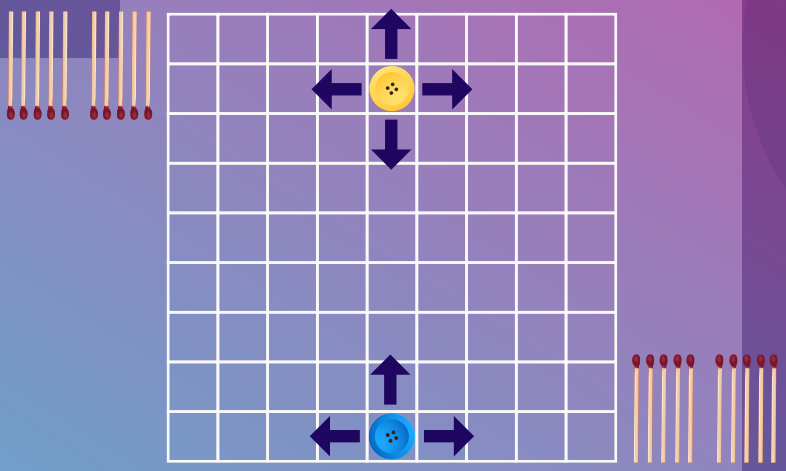
mlbr.com.br/bloqreg

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.

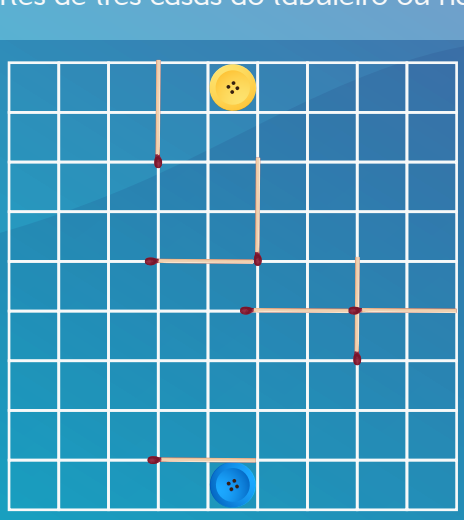


2. Inicia o jogo o jogador que estiver com as peças claras.
3. A cada rodada, os jogadores podem escolher entre duas opções de jogada:
a. Mover sua peça uma casa para frente, para trás ou para os lados (movimentos diagonais, não são permitidos).

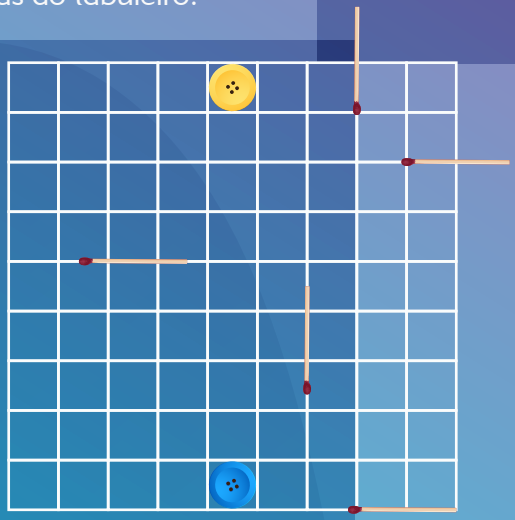


b. Colocar uma barreira entre duas casas vazias no tabuleiro. A barreira pode ser colocada na horizontal ou vertical, de modo que exatamente duas casas sejam bloqueadas.

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.

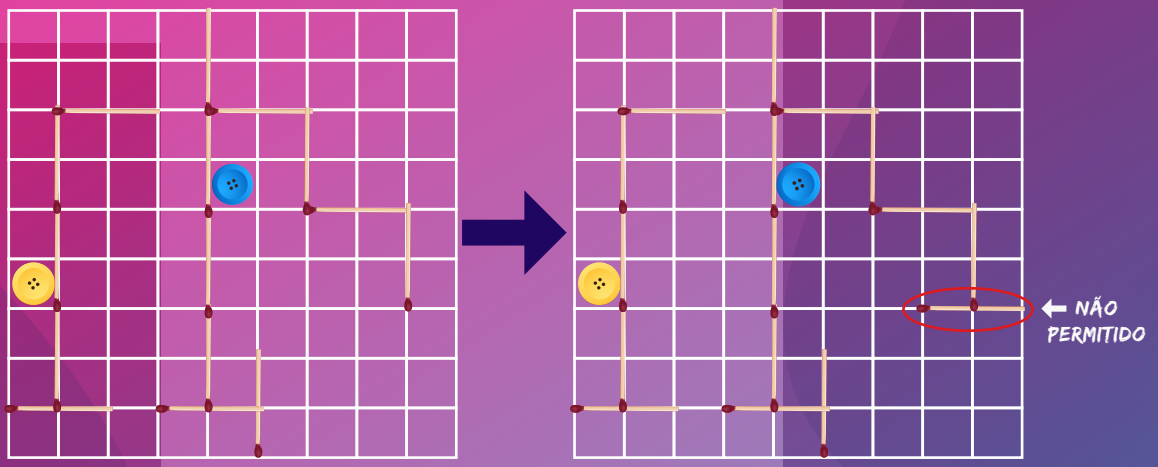


PERMITIDO

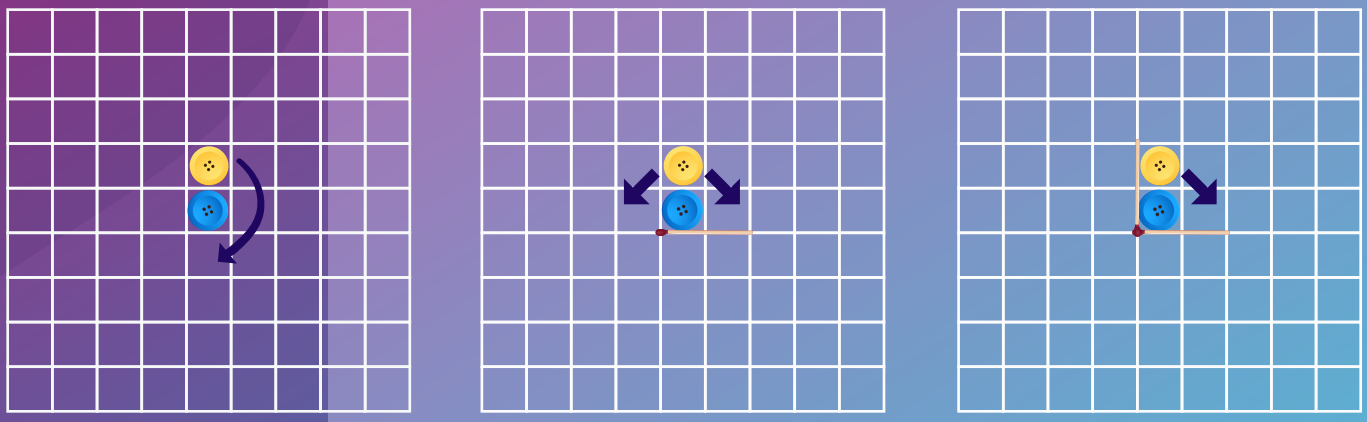


NÃO PERMITIDO

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.



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.

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 MÉTODOS DO PENSAMENTO?

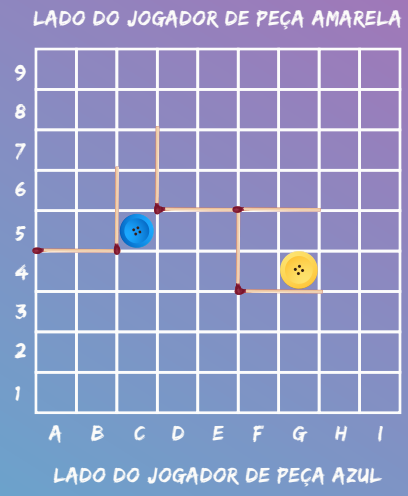
mlbr.com.br/semametc

Agora que você já praticou o jogo *Bloqueio*, pense um pouco sobre o que aprendeu.

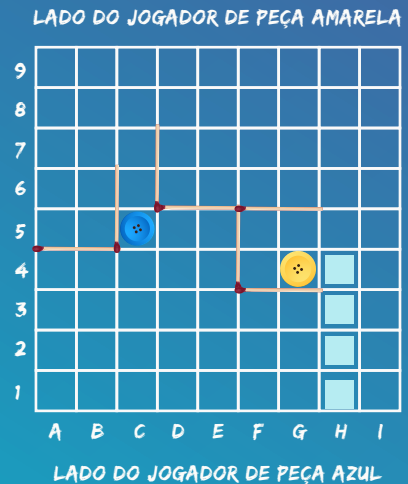
Enquanto estava jogando, em algum momento você agiu rápido demais e, logo depois, se arrependeu da sua escolha? Antes de fazer suas jogadas, você se colocou no lugar do seu oponente para tentar identificar as próximas jogadas que ele faria? Você percebeu alguma ameaça do seu oponente?

Na próxima vez que jogar *Bloqueio* lembre-se de usar o Método do Semáforo, uma ferramenta útil que auxilia a lidar com nossas ações impulsivas e a identificar ameaças.

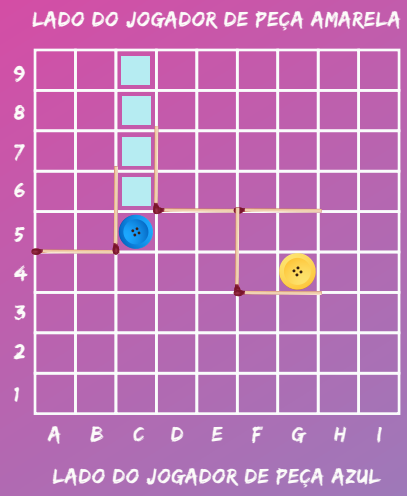
Veja como o Método do Semáforo pode ajudar a escolher boas jogadas. É a vez do jogador com a peça amarela. Existe alguma ameaça? O que o jogador com a peça amarela deve fazer nesta jogada?



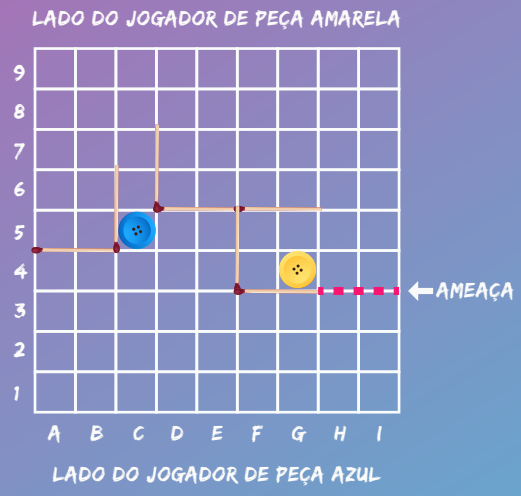
Usando o Método do Semáforo:
Vermelho: prestar atenção e coletar informações.
• Quantas casas faltam para o jogador com a peça amarela chegar ao seu objetivo?
Faltam 4 casas (H4, H3, H2 e H1).



• Quantas casas faltam para o jogador oponente chegar ao objetivo? Ele está mais perto da vitória?
Faltam também 4 casas (C6, C7, C8 e C9). Porém, como é a vez do jogador com a peça amarela, então ele chegará primeiro ao seu objetivo.



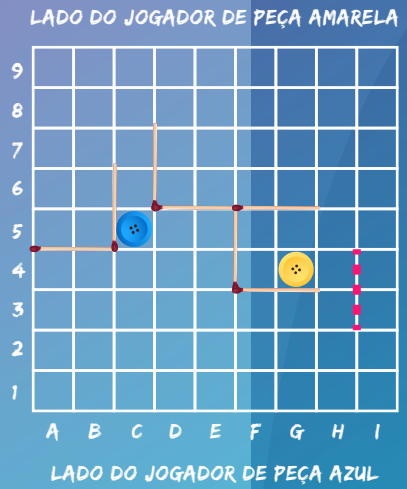
• O que o oponente poderia fazer para atrasar o jogador com a peça amarela?
Criar uma ameaça ao colocar uma barreira da seguinte forma, pois o jogador com a peça amarela teria que fazer um caminho muito mais longo:



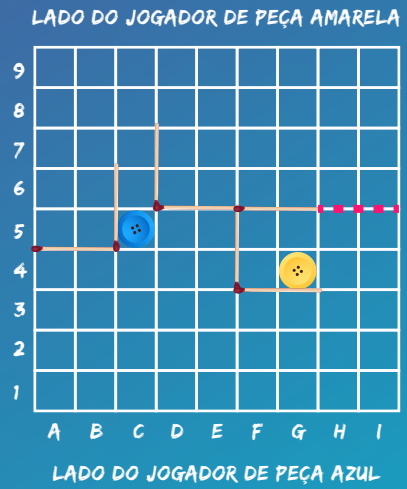
Amarelo: pensar nas opções de jogadas e planejar.

• O que o jogador com a peça amarela pode fazer para evitar essa ameaça?
Poderia fazer uma jogada para impedir que o oponente bloqueie o seu caminho mais curto.

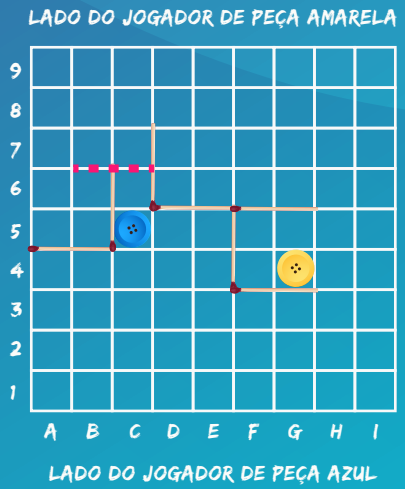
OPÇÃO 1



OPÇÃO 2

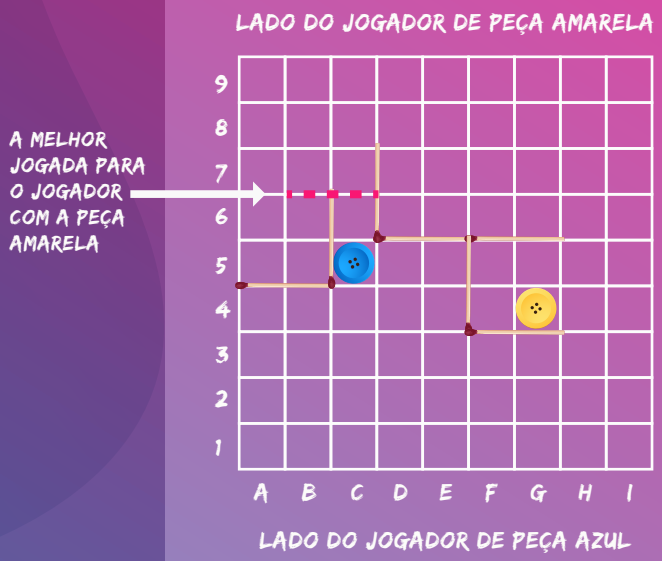


OPÇÃO 3



Verde: escolher a melhor jogada e colocá-la em prática!

• Nesse caso, a melhor jogada para o jogador com a peça amarela é a opção 3, pois além de impedir a ameaça do oponente, aumenta o percurso dele e, desta forma, garante sua vitória.



Exercícios – Reflita e responda

Agora é a sua vez de exercitar o Método do Semáforo. Responda as perguntas em seu caderno.

1. No diagrama a seguir, é a vez do jogador com a peça azul. Que jogada você faria? Por quê?

Vermelho: Prestar atenção e coletar informações (faça algumas perguntas para conseguir encontrar informações).

- Quantas casas faltam para o jogador com a peça azul chegar ao seu objetivo?
- Quantas casas faltam para o jogador oponente chegar ao objetivo?
- Quem está mais perto do seu objetivo?
- O que o oponente pode fazer na próxima jogada?
- Existe alguma ameaça?

Amarelo: Pensar nas opções de jogadas e planejar.

- O que o jogador com a peça azul pode fazer para evitar essa ameaça?
- Quais são as opções de jogadas e como o oponente pode reagir a cada uma delas?

Verde: Escolher a melhor jogada e colocá-la em prática!

- Qual a jogada mais vantajosa para o jogador com a peça azul?

2. No diagrama a seguir, é a vez do jogador com a peça azul. Que jogada você faria? Por quê?

Novamente, siga os passos do Método do Semáforo para responder.

2. REFLETINDO SOBRE O JOGO

Você deve ter percebido que ao jogar *Bloqueio* foi preciso tomar várias decisões. Em cada jogada, você tinha que escolher entre movimentar sua peça ou colocar uma barreira, para onde movimentar a peça, onde colocar a barreira, que caminho seguir para chegar ao seu objetivo...

Provavelmente, algumas vezes você deve ter ficado em dúvida sobre o que deveria fazer numa jogada ou até pode ter se arrependido de uma decisão que tomou. Você precisou se colocar no lugar do seu oponente para tentar descobrir suas intenções, identificar ameaças e impedir que elas se concretizassem. O tabuleiro deve ter se transformado em um labirinto, não é mesmo?

Exercícios – Reflita e responda

Leia as perguntas, reflita sobre elas e responda em seu caderno:

1. No jogo *Bloqueio* temos um objetivo bem definido, sabemos exatamente onde queremos chegar: ser o primeiro jogador a chegar com a peça do lado oposto do tabuleiro. Você acha importante ter objetivos na vida? Por quê?
2. No jogo *Bloqueio*, nem sempre chegamos rapidamente e facilmente até nosso objetivo, pois várias barreiras surgem pelo caminho. Como você se sentiu ao ser bloqueado pelo seu oponente? Como você reagiu aos bloqueios no jogo? O que podem ser "barreiras" na vida? Como você se sente ao ser "bloqueado" na vida?
3. Alguma barreira que você colocou para bloquear seu oponente acabou bloqueando sua própria peça depois? Na vida real quais são as "barreiras" que você mesmo se coloca por causa de ações ou de sentimentos?
4. Vimos que no jogo *Bloqueio* que existem ameaças que podem ser identificadas e evitadas se utilizarmos o Método do Semáforo. O que são ameaças na vida real? Quais são as ameaças que você pode identificar nesse momento na sua vida? Agora que você já identificou essas ameaças, como você pode evitá-las?

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!