

Habilidades priorizadas: Tomada de decisões considerando a flexibilidade e a versatilidade.

Objetivos de ensino: Conhecer o objetivo e as regras do jogo *Octi*, esclarecendo quaisquer questões pertinentes ao jogo; ampliar os conhecimentos sobre o Método Árvore do Pensamento.

Atividade do jogo **Octógono Fantástico – 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

Esta atividade tem como foco um jogo cujas peças possuem uma dinâmica de funcionamento que pode ser - em parte - comparada à de um animal. Esse animal pode mudar de cor mais rápido que um camaleão, mudar a textura e o formato do corpo. Ele tem três corações bombeando sangue azul, tem um esguicho, há membros de sua espécie vivendo nos oceanos de todo o mundo, é conhecido como o invertebrado mais inteligente, entra nas mais finas frestas e consegue fazer uma fumaça de tinta. Você faz ideia de que animal é esse?

A resposta é: o polvo. Todas essas características do polvo são os “recursos” que o ajudam a conseguir comida ou garantir sua proteção. O polvo também é conhecido como octopus, que significa 8 pernas. Ele possui 8 longos braços chamados de tentáculos.

O jogo que trabalharemos hoje é composto por peças em formato de polígonos que possuem oito lados e oito ângulos, chamados octógonos. Essas peças também possuem uma ferramenta semelhante ao tentáculo do polvo.

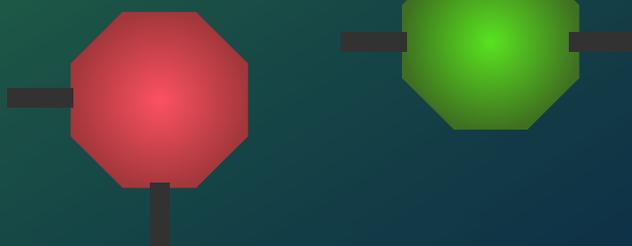
No *Octógono Fantástico*, o “tentáculo” é chamado de pino e é o principal recurso disponível. Os recursos do polvo, e também das peças do jogo “Octógono Fantástico”, são peças-chave para garantir flexibilidade, versatilidade e proteção.



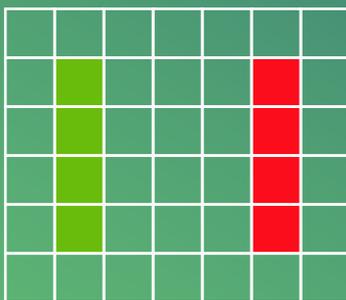
2. VAMOS CONSTRUIR O JOGO OCTÓGONO FANTÁSTICO

Você pode utilizar o passo a passo a seguir para a construção do jogo ou acessar www.mindlab.net, fazer um breve cadastro e jogar on-line.

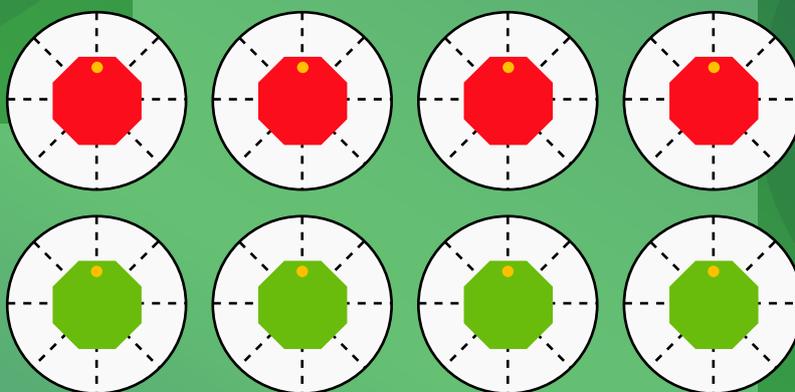
Para facilitar a construção do jogo, utilizaremos peças circulares ao invés das tradicionais peças octogonais do jogo.



- 1 Desenhar um tabuleiro com seis colunas e sete linhas em que cada quadrado tenha 4 cm de lado. Pintar as quatro casas centrais da segunda e da sexta linha com as cores correspondentes aos jogadores (sugestão: verde e vermelho):



- 2 Recortar 8 círculos **com no máximo 4 cm de diâmetro**. Desenhar um octógono no centro de cada círculo e pintar metade de cada cor (sugestão: 4 verdes e 4 vermelhos). Traçar quatro segmentos que dividam o círculo em oito partes iguais. Fazer uma marcação de posicionamento (sugestão: bolinha amarela):



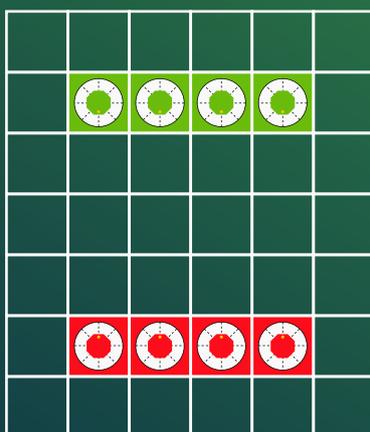
3. É HORA DE JOGAR!

Objetivo do jogo: Ser o primeiro jogador a colocar uma de suas peças na base de seu oponente. A base do oponente é composta pelas quatro casas centrais da segunda fileira de cada jogador, destacadas no tabuleiro.

Componentes do jogo: 1 tabuleiro 6x7, 4 peças verdes, 4 peças vermelhas, 2 lápis e 1 borracha.

Posição inicial:

As peças iniciam o jogo ocupando as casas-base (casas coloridas do tabuleiro). Os pontos indicativos das peças devem estar posicionados em direção ao centro do tabuleiro, como na imagem.



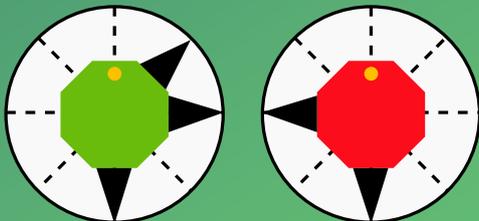
VÍDEO DA REGRA



mlbr.com.br/octoreg

Regras do jogo:

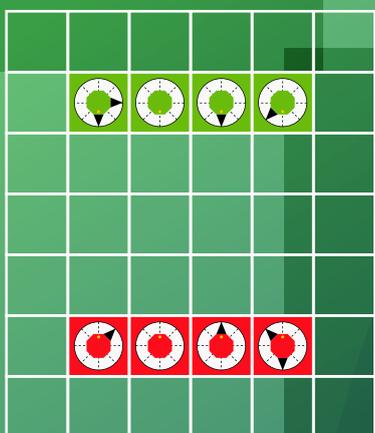
1. Cada jogador tem 4 peças e pode desenhar no máximo 12 pinos de direção.
2. Durante todo o jogo, não pode haver rotação de peças. Os jogadores devem garantir que o ponto indicativo da peça esteja sempre corretamente posicionado (em direção ao centro do tabuleiro)
3. A cada jogada, o jogador pode escolher entre duas opções:
 - a. Desenhar um único pino de direção em uma única de suas peças. Para isso, ele vai desenhar uma seta na direção escolhida (são oito opções de direção). Veja alguns exemplos de peças com pinos de direção direcionais desenhados:



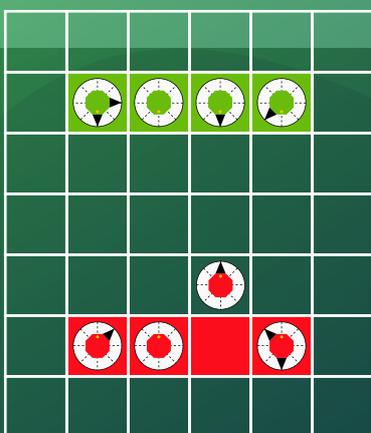
- b. Mover uma de suas peças nas direções indicadas pelos pinos
4. Não é permitido desenhar um pino e mover uma peça na mesma jogada.
 5. Uma peça não pode mover-se sem o pino direcional correspondente.
 6. O jogador só pode mover sua peça nas direções indicadas pelo desenho de um pino.
 7. Uma peça pode saltar outras peças, do mesmo jogador ou do oponente, parando na casa livre imediatamente posterior, com a condição de que um pino esteja desenhado na direção do movimento.
 8. Uma peça pode fazer saltos múltiplos, com a condição de que existam pinos desenhados na direção de cada movimento.
 9. É proibido saltar sobre a mesma casa duas vezes na mesma jogada.
 10. As peças saltadas podem ser retiradas ou não pelo jogador que fez o movimento no final da sua jogada. Ele pode escolher quais peças tirar e quais deixar no tabuleiro.
 11. Os pinos não podem ser removidos e não é permitido mudar os pinos de lugar durante a partida.

Veja uma sequência de jogadas que vai ajudar na compreensão dos movimentos das peças. Note que nas primeiras quatro rodadas desta partida, os jogadores decidiram desenhar pinos de direção em suas peças:

5ª RODADA: POSIÇÃO DAS PEÇAS



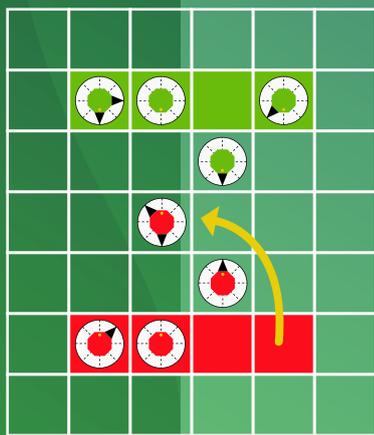
5ª RODADA: MOVIMENTO VERMELHO



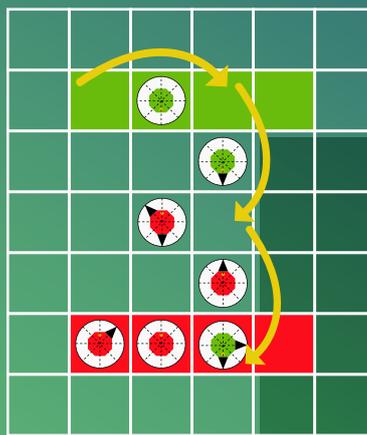
5ª RODADA: MOVIMENTO VERDE



6ª RODADA: MOVIMENTO VERMELHO



6ª RODADA: MOVIMENTO VERDE



Na 6ª rodada, o jogador com as peças verdes faz um salto múltiplo e vence o jogo.

Exercícios – Reflita e responda

Ao longo das partidas, é importante você se questionar sempre sobre as regras e garantir que elas estejam sendo aplicadas corretamente. Algumas perguntas podem ser úteis:

1. Quantos pinos cada jogador pode desenhar durante uma jogada? E durante a partida?
2. Você pode avançar uma peça e desenhar um pino na mesma jogada?
3. É permitido girar minha peça ou ela deve sempre ficar virada para a frente?
4. Se eu saltar minha própria peça, posso capturá-la?
5. Se minha peça estiver em uma casa inicial, o oponente pode saltá-la e capturá-la?
6. Ao fazer um salto em cadeia sobre mais de uma peça, é permitido tirar uma delas do tabuleiro e deixar a outra?

Atividade do jogo Octógono Fantástico – 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 OS MÉTODOS DE PENSAMENTO?

Reflita sobre o jogo *Octógono Fantástico* e os métodos que você aprendeu até aqui. Os métodos funcionam como importantes recursos estratégicos e organizadores do nosso pensamento, fazendo com que tenhamos atitudes mais pensadas e mais assertivas.

Nesse jogo, alguns métodos podem ser aplicados, dependendo do foco que se estabelece. Leia a página 71 do seu Livro do Aluno e pense em como o método lá descrito pode ser norteador no jogo "Octi".

As etapas desse método você já conhece, mas cada vez que nós o aplicamos, ele toma características e respostas próprias da situação em questão. Na primeira etapa, por exemplo, nós precisamos identificar as possibilidades de jogada, que no jogo "Octi" são muitas, visto que cada uma das quatro peças possui oito direções possíveis, além de termos a opção de mover uma das peças ou colocar um pino.



Respostas: 1. Durante sua jogada o jogador pode desenhar um pino. Ele pode desenhar no máximo 12 pinos durante a partida. | 2. Não, o jogador deve escolher entre (a) desenhar um pino e (b) mover uma de suas peças. 3. Os jogadores devem garantir que o ponto indicativo da peça esteja sempre corretamente posicionada (em direção ao centro do tabuleiro). | 4. Sim, o jogador pode escolher por remover sua própria peça do tabuleiro após saltá-la. | 5. Sim, qualquer peça pode ser saltada e removida do tabuleiro. | 6. Sim, o jogador pode escolher quais peças remover e quais deixar em jogo.



Na segunda etapa, precisamos analisar cada uma das possibilidades que identificamos anteriormente e atribuir um valor. É importante a análise de todas as opções, pois algumas vezes identificamos logo no início uma opção favorável e optamos por ela. Mas se não fizermos a análise sistemática de todas as demais possibilidades, muitas vezes deixamos de ver uma ameaça ou mesmo uma jogada melhor.

Esse processo de análise nos leva a verificar sempre as consequências de nossas escolhas. Deve ser um processo levado para todas as ações do dia a dia. A última etapa é a escolha em si, o resultado da nossa escolha no jogo.

2. VAMOS JOGAR NOVAMENTE?

Pensando na aplicação do Método da Árvore do Pensamento e nas regras do jogo, volte a jogar e coloque em prática a sua visão mais estratégica do jogo. Pense sempre em como você pode jogar para ter mais chances de vitória. Algumas dicas são importantes: pense no espaço físico do tabuleiro, se existe alguma parte que deve ser ocupada ou evitada.

Pense na disposição harmônica das peças, como elas devem estar distribuídas, para que uma proteja a outra, e analise sistematicamente os seus riscos. Não esqueça também de considerar o tempo, que se transforma em número de jogadas, ou seja, o planejamento para concluir suas ações no jogo, a curto e a longo prazo.

3. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

Com a sua família, pense em algumas questões que foram exploradas na aula de hoje:

1. O que aprendemos com este jogo?
2. O jogo traz a importância de desenvolvermos formas de ampliar a versatilidade e a flexibilidade dos recursos. Por que pode ser vantajoso ser flexível? Por que pode ser vantajoso ser versátil?
3. O que vocês entendem por sacrifício? Nesse jogo é possível que tenhamos que sacrificar peças em função de um objetivo maior. Em que situações da vida sacrificamos algo para um ganho futuro maior?
4. Qual é a importância do planejamento para administrar os recursos?

No contexto dessa noção de planejamento no jogo, reflita sobre possibilidades de ação dentro das limitações que hoje nos são impostas pelas restrições durante o enfrentamento do Covid-19. Pense em quais são as suas opções de ocupações em casa. Identifique as atividades possíveis. Depois, pense em duas consequências para cada uma das possibilidades. Se eu tiver como opção fazer um bolo de chocolate, por exemplo, vou identificar as consequências: ficarei feliz por ter uma saborosa refeição e não terei uma alimentação saudável nesse momento. Caso eu tenha como possibilidade usar todo o meu tempo para navegar na internet nas redes sociais, posso ter como consequência o acúmulo de tarefas escolares e a dificuldade de aprendizagem.

Considere sempre o equilíbrio entre as atividades. Não existe uma coisa certa ou errada, o importante é sabermos os riscos das nossas decisões e fazer escolhas com consciência e sabedoria.

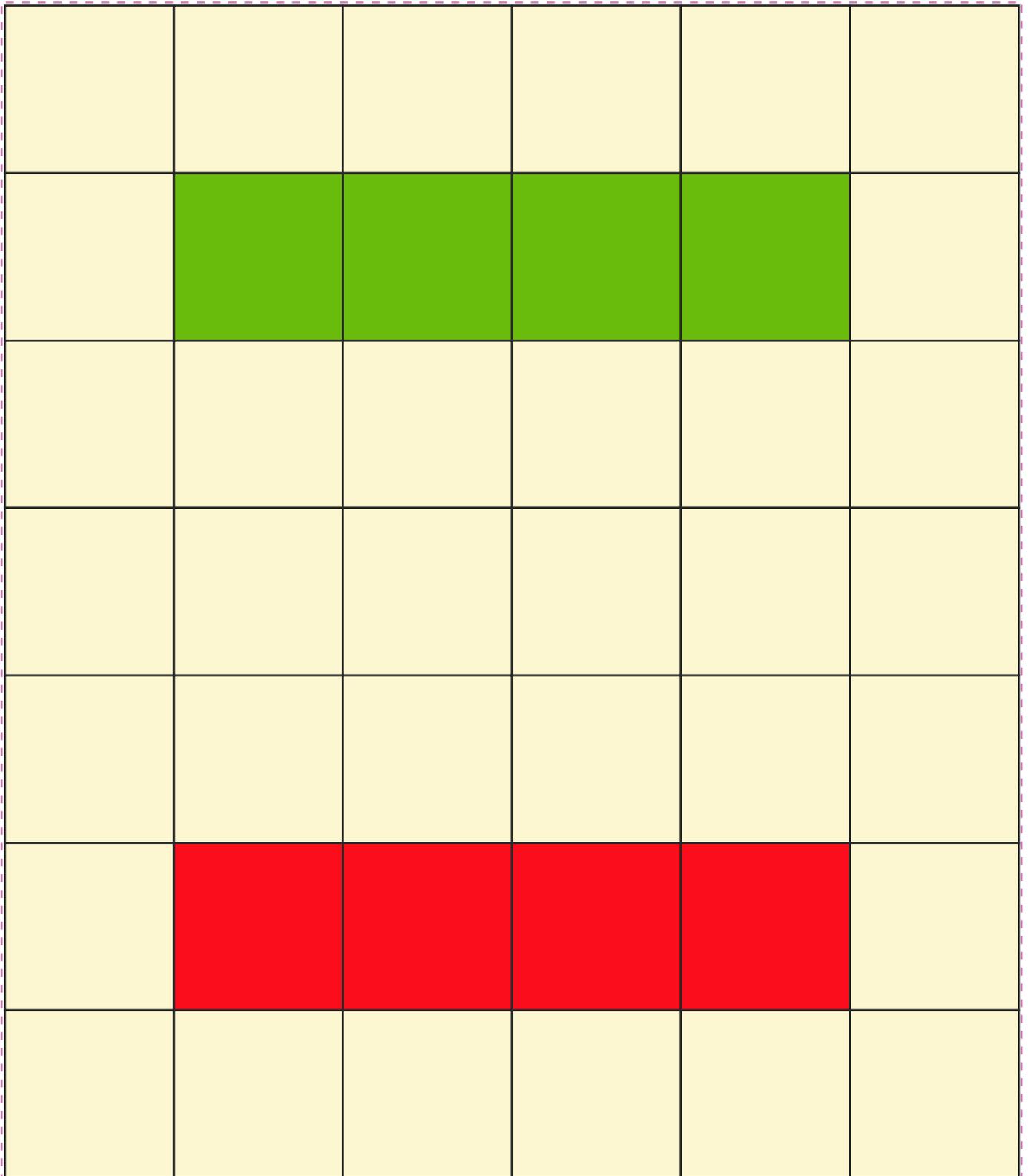
COMPARTILHE CONOSCO SUAS ATIVIDADES EM FAMÍLIA!

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!

JOGO - OCTÓGONO FANTÁSTICO

Recorte nas linhas tracejadas.



JOGO - OCTÓGONO FANTÁSTICO

Recorte nas linhas tracejadas.

