

Habilidades priorizadas: Compreender a importância do planejamento e do gerenciamento quando os recursos são limitados; tomar decisões demonstrando flexibilidade e versatilidade; antecipar possíveis dificuldades ao longo do caminho, levando em conta uma variedade de informações; gerenciar recursos a curto, médio e longo prazo; utilizar o Método do Detetive no jogo.

Objetivos de ensino: Através do jogo *Octógono Fantástico* teremos a oportunidade de refletir sobre os conceitos de forças e recursos tendo como objetivo, decidir entre fortalecer ou mover uma peça em que em cada movimento.

Atividade do jogo *Octógono Fantástico* – Parte 1

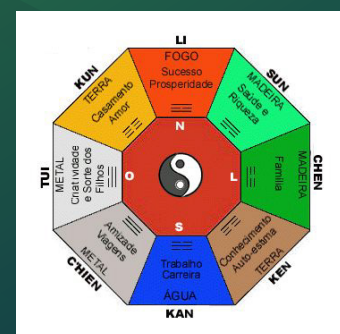
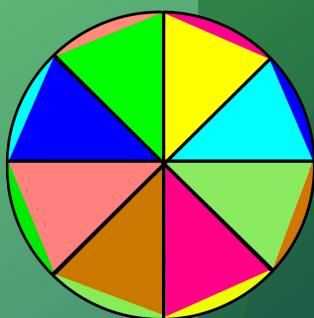
Carga horária sugerida: 2 horas (tempo para leitura dos textos, realização das atividades propostas, confecção do jogo e momentos de jogo em família).

1. CONTEXTUALIZAÇÃO

Tipos de Octógonos

O que você sabe sobre octógonos? Um termo grego οκτάγωνο (októ, oito, + gon, ângulo) derivado do latim octagōnos, que chegou à nossa língua como octágono ou octógono, sendo que esta é a versão admitida pelos dicionários de língua portuguesa, tratando-se de um polígono que tem 8 lados e, por conseguinte, 8 ângulos. Já na China, o baguá é um octógono que, há milênios, serviu para representar o céu na Terra. Foi colocada a figura do círculo dentro de um quadrado e encontrou-se outra figura, a figura de transição entre o quadrado e o círculo, que é um octógono ou baguá (oito lados em chinês). Como deduziu-se isso? Lao Tsé definiu o céu na Terra como um quadrado sem pontas: um octógono. Se você imaginar, ainda podemos “ver” essa figura, o octógono, em movimento, mostrando a transitoriedade de todas as coisas e a necessidade do centro dessa figura em equilíbrio.

No esporte, conhece-se pelo nome de octógono o Ringue de 8 lados e 750 metros quadrados, sendo 32 de diâmetro e 6 de altura, usado em competições de MMA (Artes Marciais Mistas). Mas, e o jogo, quem inventou e por quê? Em 1998, o Prof. Donald Green, da Universidade de Yale, criou o Octi para ser um jogo “resistente a computadores”: simples (e divertido) para humanos, mas difícil para um computador. Ao permitir que os jogadores modifiquem as características de suas peças, o jogo valoriza qualidades humanas: a habilidade de fazer compensações sutis e formular planos a longo prazo.



Exercícios – Reflita e responda

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

1. Você já pensou em outras formas de utilização de um octógono?
2. Você sabe como os chineses utilizam o baguá para harmonizar suas casas?
3. Qual é a sua opinião sobre as lutas de MMA?
4. O que você sabe sobre o número 8?

2. VAMOS CONSTRUIR O JOGO OCTÓGONO FANTÁSTICO

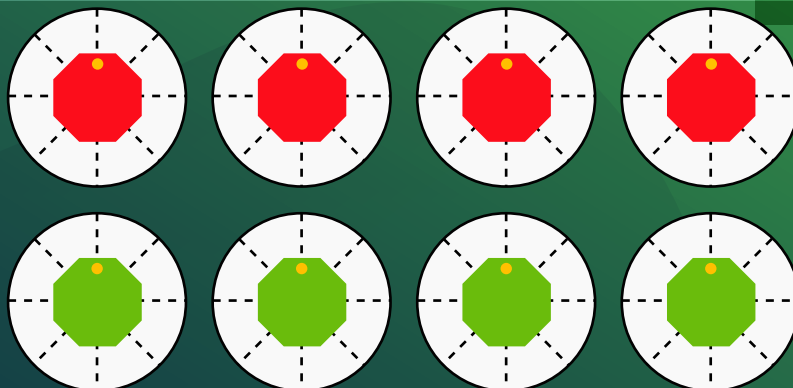
Você pode utilizar o passo a passo a seguir para a construção do jogo ou acessar www.mindlab.net, fazer um breve cadastro e jogar on-line.

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):



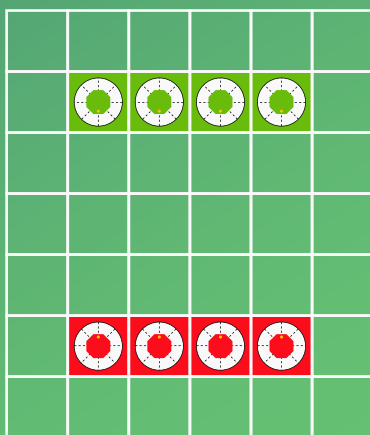
3. É HORA DE JOGAR!

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:

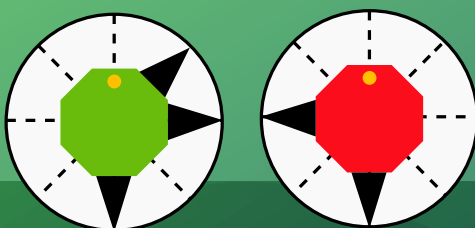
As peças iniciam o jogo ocupando as casas-base (casas coloridas do tabuleiro). Os pontos indicativos das peças devem estar posicionados em direção ao centro do tabuleiro, como na imagem.



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:

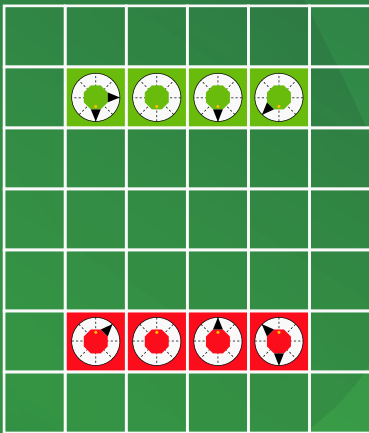


- b. Mover uma de suas peças nas direções indicadas pelos pinos

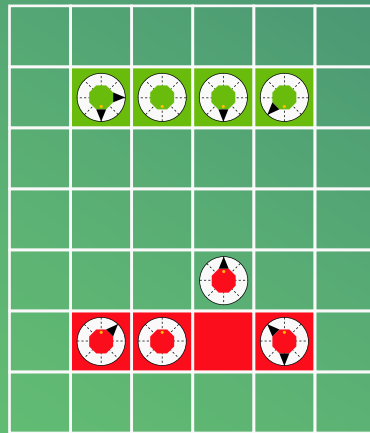
4. Não é permitido desenhar um pino e mover uma peça na mesma jogada.
5. Uma peça não pode mover-se sem o pino direcional correspondente.
6. O jogador só pode mover sua peça nas direções indicadas pelo desenho de um pino.
7. Uma peça pode saltar outras peças, do mesmo jogador ou do oponente, parando 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:

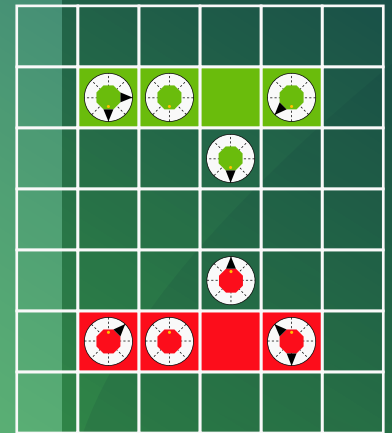
5ª RODADA: POSIÇÃO DAS PEÇAS



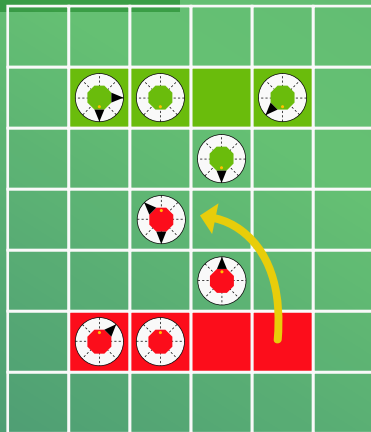
5ª RODADA: MOVIMENTO VERMELHO



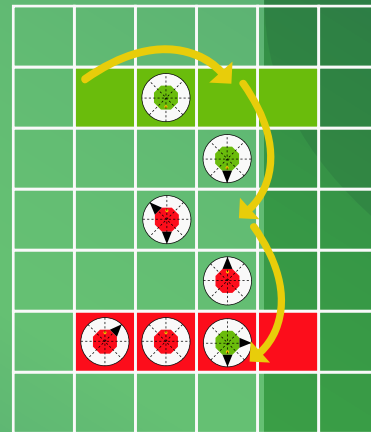
5ª RODADA: MOVIMENTO VERDE



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?

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.

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 CONHECER UM MÉTODO DE PENSAMENTO?

Método do Detetive

Para ser um bom jogador de “Octi”, é preciso seguir as regras do jogo utilizando com sabedoria os recursos disponíveis. Mas, para ser um ótimo jogador de “Octi” é preciso utilizar ferramentas internas. Assim, é fundamental que você saiba que jogada pode ser crucial para a vitória ou para a derrota. E como fazer isso conscientemente? Antes de iniciarmos qualquer movimento, devemos utilizar o Método do Detetive porque um octi, também precisa ser flexível e versátil, ou seja, precisa ganhar opções de movimentos (que são dadas pelos pinos), e isso só é possível se analisarmos todas as probabilidades através de uma investigação mental das opções de movimento. Fazendo isso ampliaremos a possibilidade de manejo do octi. Pergunte se alguém percebeu alguma estratégia para este jogo. Vamos ver quem desenvolve as melhores estratégias?



VÍDEO DO MÉTODO



mlbr.com.br/detemetc

2. VAMOS JOGAR NOVAMENTE!

Será que você consegue perceber qual é o erro mais comum quando se joga “Octi”?

Um erro bastante comum é o avanço das peças depressa demais. Quando quiser mover um octi, deverá primeiro equipá-lo com pinos que o protegerão das ameaças. Assim, a melhor jogada no início de qualquer jogo é analisar as possibilidades no seu ponto de partida.



VÍDEO DO MÉTODO



mlbr.com.br/semametc

3. REFLETINDO UM POUCO

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

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?
3. Por que pode ser vantajoso ser versátil?
4. Qual é a importância do planejamento para administrar os recursos?

Glossário – Força: Grau de poder ou pressão exercida para sobrepujar algo ou constranger um oponente. Um nível de poder que é manifestado e que pode ser incrementado.

Glossário – Recurso: Todas as reservas e suprimentos que se tem à disposição para atingir um determinado objetivo. No “Octi”, os pinos à nossa disposição são os nossos recursos. Quanto mais pinos em uma peça, maior a sua força.

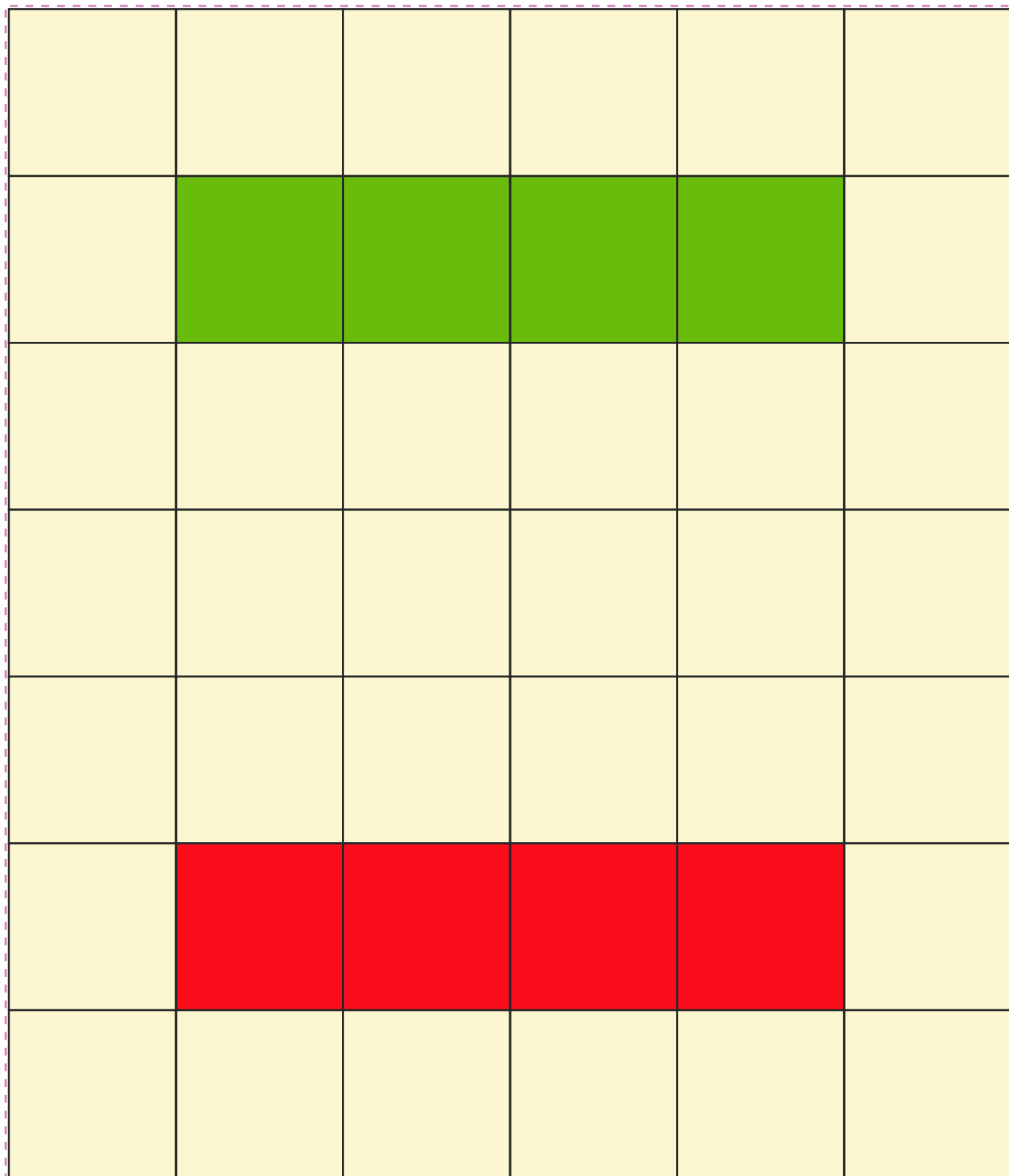
COMPARTILHE CONOSCO SUAS ATIVIDADES EM FAMÍLIA!

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.

