

**Habilidades priorizadas:** Buscar dados de forma orientada em relação aos objetos; considerar várias fontes de informação simultaneamente; perceber a importância do apoio mútuo e do trabalho em equipe como estratégia para um bom planejamento.

**Objetivos de ensino:** Destacar as características do ambiente e a qualidade da relação com o oponente como fontes de informação; salientar a importância da análise do ambiente e da consulta a outras pessoas no processo de planejamento.

## Atividade do jogo Hannibal - 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 – HISTÓRIA DE ANÍBAL



Aníbal (ou Hannibal) nasceu na cidade de Cartago, no norte da África, há 2200 anos (século 2 a.C.). Era filho de um famoso militar de Cartago que se chamava Amilcar Barca. Nesta época, Roma estava ampliando seus domínios construindo o famoso Império Romano.

O líder militar Amilcar Barca, de Cartago, lutou muitas guerras contra as legiões romanas na Espanha, mas nunca obteve grande sucesso. Sob o domínio dos romanos, os cidadãos de Cartago eram obrigados a pagar altos impostos a Roma. Quando Aníbal, seu filho, ainda era garoto, seu pai o fez jurar que dedicaria sua vida à luta contra Roma para liberar seu povo. Quando seu pai morreu, Aníbal decidiu embarcar em uma inacreditável e desafiadora campanha militar contra os romanos e planejou atacar a grande cidade de Roma. O jovem Aníbal seguiu para a Espanha como líder de um poderoso e numeroso exército e depois de 2 meses conseguiu, com grande dificuldade, chegar com suas tropas no norte da Itália, próximo a Roma.

Ali resolveu montar acampamento. Assim que os romanos ouviram que Aníbal tinha iniciado seu longo percurso, riram e não acreditaram que suas tropas conseguiriam chegar perto de Roma. Mas quando Aníbal e suas tropas alcançaram o que hoje é o norte da Itália, os romanos começaram a perceber que a cidade estava em perigo. Os romanos posicionaram muitas tropas ao redor do lago da província e esperaram a chegada de Aníbal, que por sua vez posicionou suas tropas próximas ao grande lago, de onde conseguia observar seus inimigos que estavam do lado oposto. Ele percebeu que, caso se aventurasse em um embate cara a cara, certamente seria um fracasso.

Aníbal empregou uma estratégia especial: primeiro, enviou um pequeno número de soldados na direção do lago, para o que parecia um processo de treinamento. Os romanos pensaram que seria fácil vencê-los e enviaram suas tropas para atacar. De repente, as forças principais de Aníbal foram em direção aos romanos e os cercaram. Com esta estratégia, Aníbal conseguiu derrotar o poderoso exército romano, com mínimo de prejuízos em seu próprio exército e continuou lutando em outras batalhas.

## Vamos examinar como Aníbal usou o planejamento em sua batalha?

Antes de colocar o plano em ação, Aníbal foi consultar seus conselheiros e propôs a eles um *brainstorm*, que nada mais que é que uma reunião para discutirem as ideias sobre o plano.

- Aníbal (com o mapa na mão): *Caros conselheiros, aqui eu coloco diante de vós nossos planos de investida militar. Primeiro, enviaremos uma pequena tropa para treinar ao redor do lago, aqui no ponto B.*

- Conselheiro A: *Mas desta forma os soldados serão derrotados pelas tropas romanas. Qual seria teu propósito com este plano?*

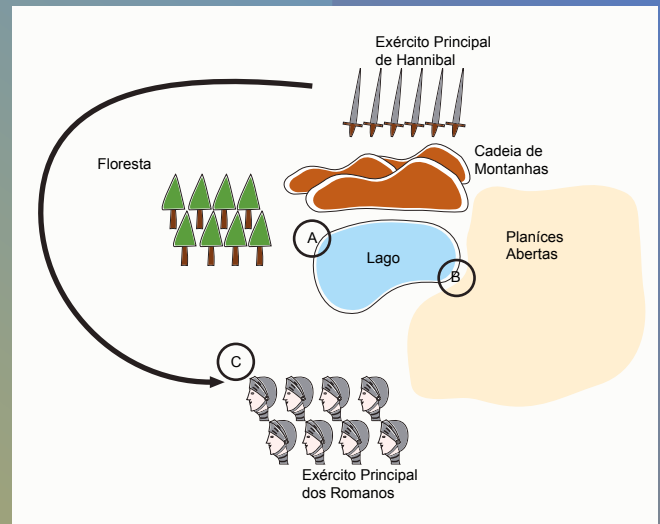
- Aníbal: *Esta é uma boa pergunta e sou grato por ela. Pense a partir do ponto de vista dos romanos: tentarão atacar este pequeno grupo de soldados, mas nosso exército principal avançará da área C e atacará os romanos por trás enquanto estiverem lutando com nossos soldados.*

- Conselheiro B: *Muito bem lembrado. Mas o que acontecerá se os romanos rapidamente derrotarem nossos soldados? Se isso acontecer, corremos o risco das tropas inimigas se reagruparem nas planícies abertas e derrotar nosso exército principal.*

- Aníbal: *Sim, isto é possível. Talvez exista uma maneira de conseguirmos aproveitar o terreno, as características do ambiente...*

- Conselheiro C: *Sim, ao invés de enviarmos a tropa para o ponto B, podemos enviá-la para o ponto A. As características do ambiente nos serão favoráveis, conseguiremos encurralar o inimigo entre a cadeia de montanhas, a floresta e o lago.*

- Aníbal: *Sim, isso dificultaria o ataque das tropas inimigas.*



### Exercícios – Reflita e responda

Com sua família, leia as perguntas, reflita sobre elas e responda em seu caderno:

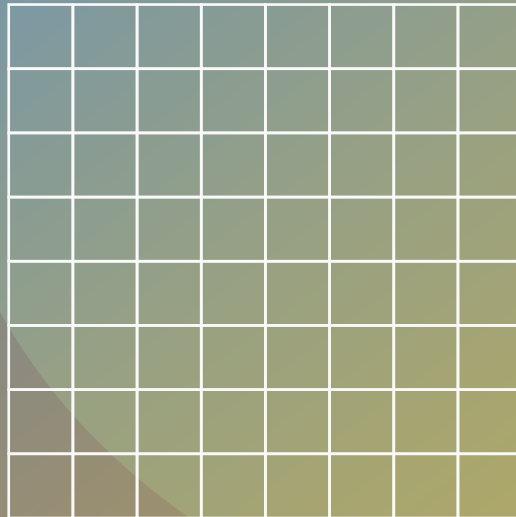
1. Conte para alguém a história de Aníbal e como ele fez para vencer os romanos.
2. Faça um desenho bem bonito ilustrando como foi essa batalha que Aníbal enfrentou.
3. Para planejar o ataque, Aníbal conversou com seus conselheiros. Você acha que foram importantes as perguntas feitas durante essa conversa? Por quê?
4. Você acha que Aníbal e seus conselheiros trabalharam em equipe? Como?

## 2. VAMOS CRIAR O JOGO HANNIBAL

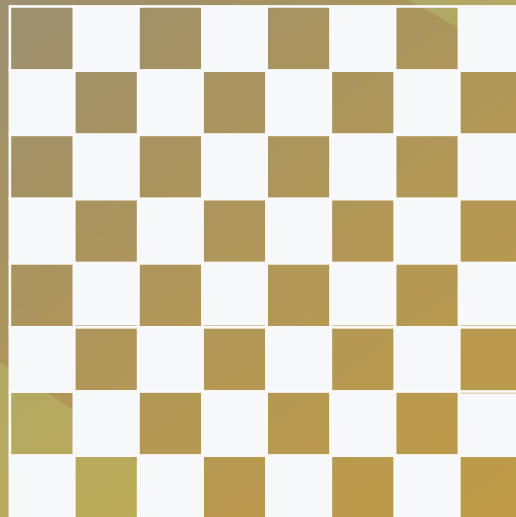
Para criar esse jogo você vai precisar de:

- Lápis e borracha;
- Régua;
- Tesoura;
- 2 folhas sulfite;
- Lápis de cor;
- Cola.

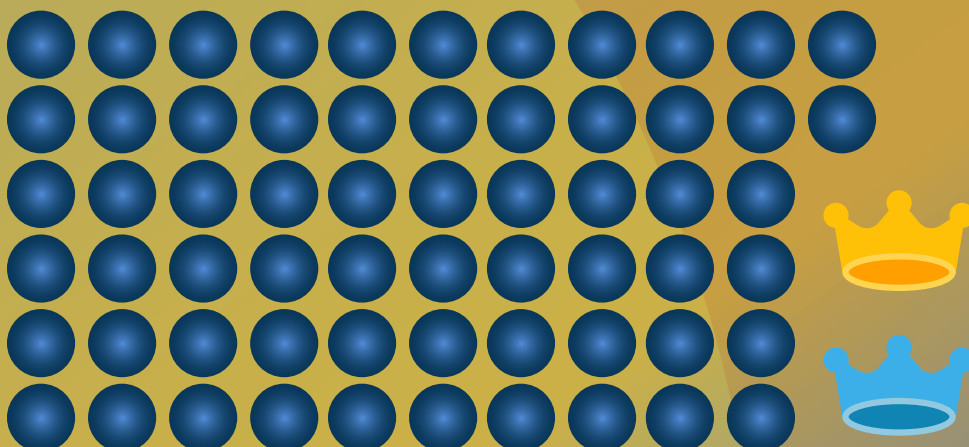
- 1 Em uma folha sulfite, faça um quadrado de 21 cm x 21 cm. Depois, faça uma malha quadriculada de 2,6 cm x 2,6 cm dentro desse quadrado.



- 2 Pinte alternadamente as casas de modo a ficar com o tabuleiro da seguinte forma:



- 3 Em outra folha sulfite, desenhe 62 círculos e pinte-os de uma mesma cor (pode usar como molde uma moeda de 50 centavos). Você pode desenhar nessa mesma folha 2 coroas de 2 cm de largura, que devem ter cores diferentes. Depois, recorte.



### 3. É HORA DE JOGAR!

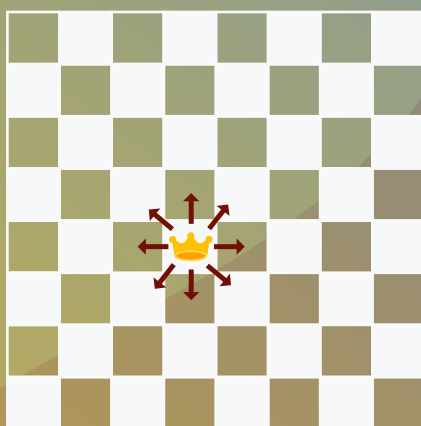
**Objetivo do jogo:** Prender o rei do oponente de modo que ele não possa mais se mover. O rei será representado pela coroa construída.

**Posição inicial:** Cada jogador tem um rei de uma cor, que deve ser colocada em qualquer casa do tabuleiro antes do início da partida.

#### Como jogar:

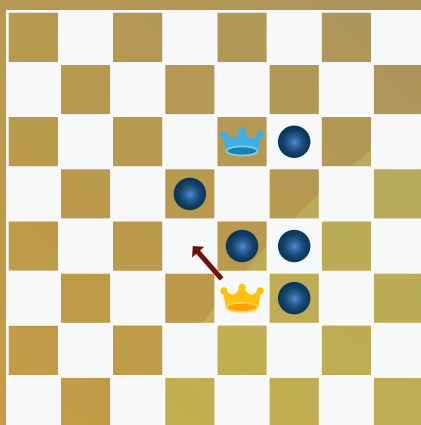
1. Cada jogada consiste em duas ações:

**Primeira ação** - Andar uma casa com o rei para qualquer direção: frente, trás, lados e diagonais.

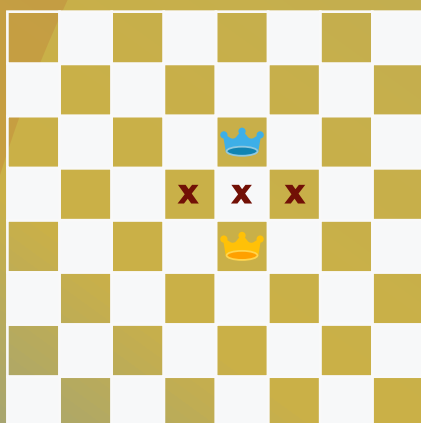


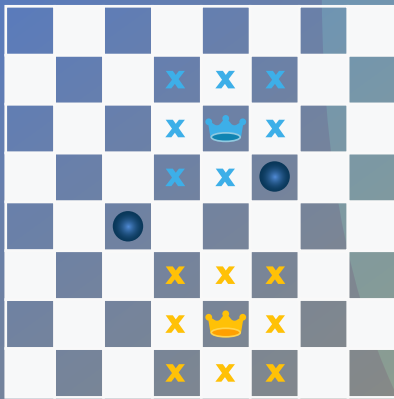
**Segunda ação** - Colocar um bloqueio em qualquer casa vazia para servir como barreira. Eles não poderão ser retirados até o final do jogo.

2. Os bloqueios servirão como barreiras para os dois reis e não podem ser saltados.



3. O rei não pode ocupar as casas em torno do rei do oponente. Na situação a seguir, os reis não podem se mover para as casas indicadas pelo X.





**Observação:** As casas em torno do rei são aquelas que estão adjacentes ou são diagonais a casa em que o rei se encontra. Na situação a seguir, as casas em torno do rei amarelo estão indicadas pelo X amarelo e as casas em torno do rei azul estão indicadas pelo X azul:

**Agora que você já conhece o jogo, que tal colocar em prática? Chame alguém para jogar com você! Lembre-se de cumprimentar seu oponente no início e no fim do jogo!**

#### 4. REFLETINDO SOBRE O JOGO

Com sua família, leia as perguntas, reflita sobre elas e responda em seu caderno.

1. É permitido pular um bloqueio?
2. Onde cada rei deve ser colocado no começo do jogo?
3. Quantas ações cada jogador pode fazer em uma única jogada?
4. O que deve ser feito primeiro: mover o rei ou colocar um bloqueio?
5. Em que direções o rei pode se mover? Quantas casas?
6. Um bloqueio impede somente o rei do oponente de se mover ou também bloqueia o rei do jogador que o colocou?
7. Um bloqueio pode ser retirado do tabuleiro?

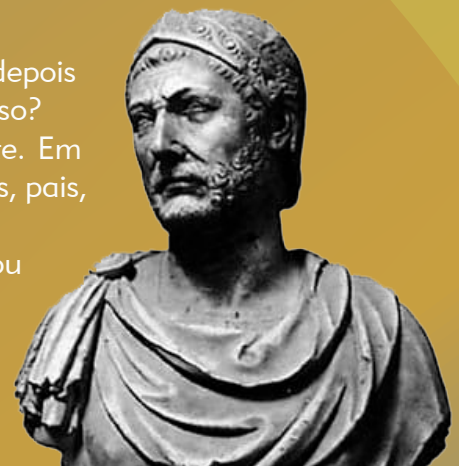


#### 5. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

Com sua família, leia as perguntas, reflita sobre elas e responda em seu caderno.

1. O que acharam de Aníbal? O que pensam sobre suas atitudes?
2. Aníbal deu a volta por cima e saiu vencedor da batalha, mesmo depois de ser desacreditado pelo inimigo. O que podemos aprender com isso?
3. Na história de Aníbal, a consulta aos conselheiros foi importante. Em que situações vocês acham importante consultar colegas, professores, pais, amigos...?
4. Vocês já participaram de um *brainstorm* para ter uma ideia ou resolver um problema? Por quê?
5. O exército romano não acreditou no potencial do exército de Aníbal e foi surpreendido. O que podemos aprender com isso?

**Glossário – Brainstorm:** É uma palavra em inglês que significa “tempestade cerebral”. É um método para compartilhar a busca de soluções para os problemas em que as pessoas contribuem com todas as ideias que vierem, espontaneamente, em suas cabeças. É bastante usado pelos profissionais de publicidade para criar suas propagandas.



**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!