

Atividade 16 – Agindo imediatamente

Habilidades priorizadas

- Identificar problemas que tendem a crescer e se intensificar;
- Perceber as vantagens de lidar com um problema quando ele ainda é pequeno e relativamente fácil de administrar;
- Recordar padrões familiares, utiliza-os como recursos diante de novos desafios;
- Ser capaz de mapear mentalmente e recordar as localizações dos objetos em um determinado espaço;
- Analisar, planejar e calcular movimentos alternativos em um jogo de estratégia.

1. Contextualização: Efeito Bola de Neve





Exercícios – Reflita e responda

Após ler a História em quadrinho “Efeito “Bola de Neve”, responda em seu caderno ou livro do aluno as perguntas a seguir:

- 1) Você sabe o significado da expressão “Efeito Bola de Neve”? A descreva com suas próprias palavras.
- 2) Qual é a ideia principal transmitida pela história em quadrinho?
- 3) Qual o problema retratado e como o personagem lida com este problema?
- 4) Dentre as temáticas exploradas, a história enfatiza a importância de se responder prontamente a um desafio, não deixando para depois algo que deve ser resolvido no momento em que surge. Justifique com suas palavras por que estas resoluções dos problemas devem ter mais agilidade.

Agora é a sua vez de pensar nos problemas pessoais se tornando uma "bola de neve"

A história em quadrinho nos mostra a importância, em certas situações, de se responder aos problemas o mais rápido possível: muitos problemas tem uma tendência a crescer se não forem resolvidos a tempo. Quanto maior eles ficam, mais difícil é resolvê-los. Dessa maneira, é possível compará-los a uma "bola de neve" que começa pequena e vai crescendo, crescendo até se tornar gigante e difícil de controlar. Certamente você ou alguém da sua família já vivenciou algum problema que se tornou uma verdadeira "bola de neve". Descreva em seu caderno a situação, contando como foi lidar com o problema e quais as consequências em ter se tornado uma bola de neve.

2. Jogo: Jogando Deep Water

Deep Water é um jogo de oponentes, sendo que ambos os jogadores precisam encontrar o equilíbrio entre a necessidade de defender e de atacar. Apenas reagir às jogadas do oponente pode facilmente levar ao fim da linha (derrota). Tomar a iniciativa é fundamental, pois permite estar um passo à frente de seu oponente. O jogo explora as estratégias Respondendo com Prontidão e Defesa Ofensiva.

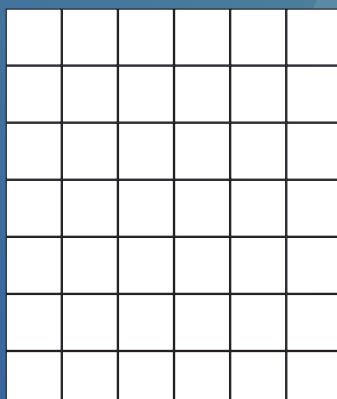
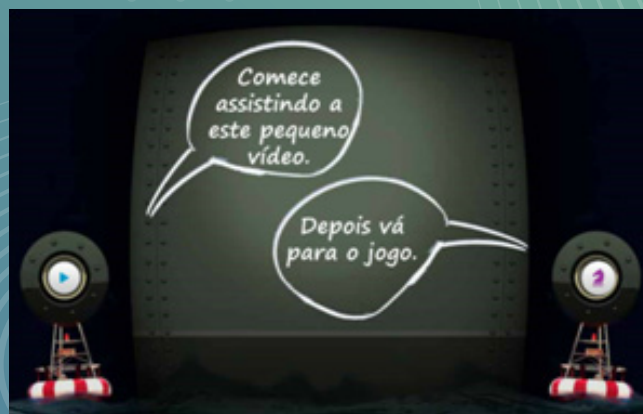
Jogando no portal: Entre na nossa arena (arenas.mindlab.net) e jogue Deep Water utilizando o e-mail e a senha que você cadastrou. Quem ainda não tem cadastro, basta seguir as orientações presentes nas aulas anteriores.

Jogando fora do portal: Construa o jogo em casa

Materiais necessários:

- **Para o tabuleiro:** Folha de sulfite (ou uma cartolina/papel cartão), caneta, lápis de cor, régua e tesoura.
- **Para as peças submarinos:** 8 botões de roupa ou 8 tampinhas de garrafa, sendo 4 de cada cor (4 representantes dos jogadores vermelhos e 4 dos jogadores amarelos) e 24 filetes de post it ou 24 palitos de dente, para representarem os 12 carregadores de energia de cada jogador.

Em uma folha sulfite (ou em uma cartolina/papel cartão), faça um tabuleiro quadriculado formado por 42 quadrados dispostos em 7 linhas por 6 colunas, conforme exposto na figura abaixo. Em seguida, pinte o tabuleiro com a cor que desejar, não esquecendo de destacar as casas base dos 2 jogadores e, por fim, recorte o tabuleiro. Para jogar, utilize 8 botões de roupa ou 8 tampinhas de garrafa, com os 24 filetes de post it ou 24 palitos de dente, que devem começar conforme exposto a seguir, na imagem da posição inicial.



Posição Inicial:



mlbr.com.br/deepreg

Habilidades priorizadas com o jogo:

- Analisar, planejar e calcular movimentos alternativos tendo em mente a importância da prontidão de suas ações e as possíveis desvantagens de protelar decisões;
- Reconhecer suas próprias ações como coparticipantes na construção dos acontecimentos e dos espaços sociais dos quais participa;
- Regular o estado emocional ou enfrentar adversidades.

Objetivo: Ser o primeiro jogador a colocar um submarino em qualquer uma das 4 casas de base de seu oponente, conforme imagem ao lado. No início do jogo, cada jogador tem 4 submarinos (posicionados em suas bases) e 12 carregadores de energia, conforme imagem de posição inicial exposta acima.

Regras de movimentação:

- Em cada jogada, o jogador tem duas opções de movimentação:
 - a) usar um carregador de energia para acender um dos faróis/luz do submarino;
 - b) escolher um submarino e movê-lo uma casa na direção que o farol está apontado.
- Um submarino não pode mover-se a não ser que a luz esteja acesa na direção do movimento.
- Um jogador só pode mover seu submarino na direção em que as luzes estão acesas.



Regras de saltos:

- Um submarino pode saltar peças, do mesmo jogador ou do oponente, parando na casa livre imediatamente posterior, com a condição de que as luzes estejam acesas na direção do movimento.
- Um submarino pode fazer saltos múltiplos, com a condição de que as luzes estejam acesas na direção do movimento de cada um dos movimentos.
- Um submarino que saltar uma peça, do próprio jogador ou do oponente, pode, mas não é obrigatório, retirar a peça do tabuleiro e “pegar” o(s) carregador(es) de energia existentes na(s) peça(s) para usá-lo(s) em outras jogadas.

Atividade – Exercitando a compreensão das regras do jogo:

Para verificar a sua concepção, responda as perguntas abaixo:

1. Quais são as opções de jogada?
2. O que é necessário para uma peça se mover?
3. Em que situações é mais vantajoso andar com uma peça ou acender uma luz? Por quê?
4. Qual é a região do tabuleiro mais protegida? Por quê?
5. Você planeja suas jogadas considerando mais de um movimento? Como?
6. Você está criando ameaças ou apenas reagindo às ameaças do oponente? Por quê?
7. Você está considerando uma maneira de avançar mais rapidamente utilizando saltos múltiplos? Como?
8. O que você imagina que o seu oponente está planejando? Por quê?
9. Você ficou surpreso com o último movimento de seu oponente? Por quê?
10. Há peças que você está preparando para construir um caminho para a vitória? Você considera como o seu oponente pode atrapalhar o seu plano?
11. Observe a imagem abaixo e responda: a posição do jogador vermelho é possível? Justifique a sua resposta.
12. Observe a imagem abaixo e responda: É a vez do jogador vermelho. Ele pode bloquear a ameaça do amarelo? Caso a resposta seja sim, como?
13. Observe a imagem abaixo e responda: É a vez do jogador vermelho. Ele pode vencer com um movimento? Caso a resposta seja sim, como?



14. Observe a imagem abaixo e responda: É a vez do jogador vermelho. Ele está prestes a saltar sobre 2 submarinos (dele e do oponente). Ele deve remover estes submarinos do tabuleiro? Justifique a sua resposta



3. Aplicação na vida: Jogo "O que mudou?"

Assim como trabalhado através da história da contextualização e do jogo Deep Water, na atividade a seguir você irá explorar a habilidade de lidar com um desafio assim que ele surge, se atentando prontamente.

Jogo "O que mudou?"

Objetivo: "O que mudou?" é um jogo dos sete erros da vida real, que tem como principal objetivo adivinhar o que mudou no ambiente de sua casa. Jogo para 2. Aproveite e jogue com seus familiares.

Regras: As regras são simples, utilizando-se apenas os cômodos e objetos da casa para jogar. Os 2 jogadores escolhem um cômodo da casa e analisam atentamente este ambiente. Em seguida, o jogador da vez de esconder fica sozinho neste cômodo, devendo mudar 3 objetos de lugar.

O jogador que estava fora retorna, precisando adivinhar os itens alterados de lugar naquele cômodo, não devendo dizer o que mudou neste momento, apenas guardando na memória.

O jogador da vez de esconder fica novamente sozinho neste cômodo, devendo mudar mais 3 objetos de lugar, diferentes ou os mesmos dos que já havia mudado. Esta ação de mudança será realizada mais uma vez, lembrando que o outro jogador deve olhar o cômodo a cada mudança.

Ao final de 3 jogadas de mudança, o jogador que estava fora deve revelar os itens que foram alterados de local. A cada acerto de objeto o jogador ganha um ponto.

Habilidades desenvolvidas com o jogo: Exercitar a memória visual individual, sendo que os jogadores devem lidar com o desafio assim que ele surge, devendo guardar as mudanças a cada rodada, não guardando todas as mudanças para o final, pois o problema fica maior a cada rodada.

Dicas: É importante fazer mudanças sutis e difíceis para que o jogo fique mais interessante. Algumas partidas podem ser realizadas, alternando quem esconde e quem adivinha.

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!