

Habilidades priorizadas: Agir de uma maneira planejada, analisando, administrando e organizando hipóteses que são prováveis de acontecer; perceber o contexto para evitar conflitos desnecessários; executar planos com flexibilidade para reagir diante de novas circunstâncias; desenvolver um plano de jogo baseado no reconhecimento de pontos fortes e pontos fracos.

Objetivos de ensino: Apresentar duas estratégias para o jogo *Wizards* e relacioná-las com suas aplicações na vida; ajudar os alunos a identificar seus pontos fortes e usar com sabedoria seus pontos fracos.

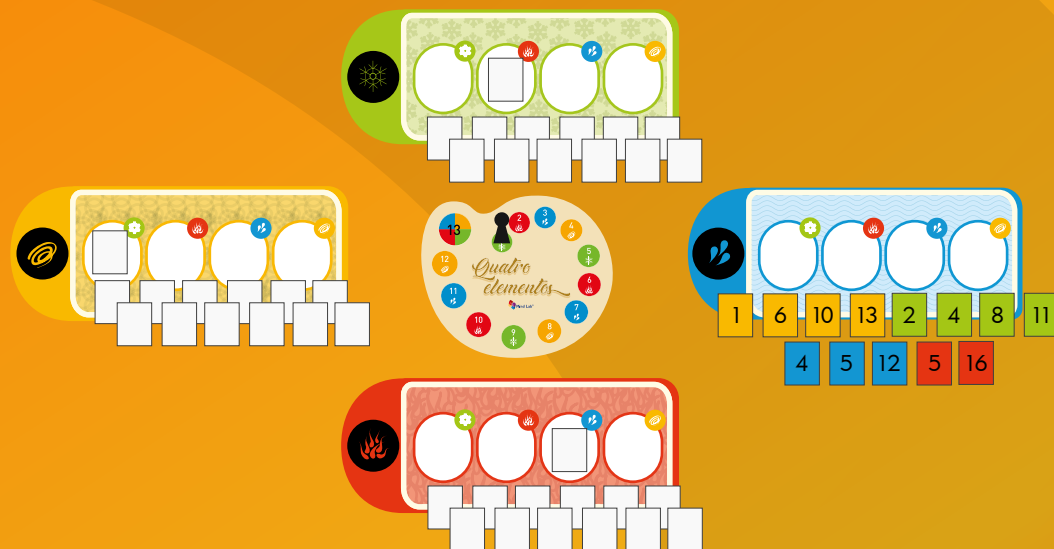
Atividade do jogo *Wizards* - Parte 1

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

1. QUE TAL ESTUDAR ESTRATÉGIAS?

Primeira Estratégia – Evitando Conflitos: Chegou o momento de estudarmos as estratégias do jogo *Wizards*. Nesse jogo, em cada rodada, enfrentamos um dilema, ou seja, precisamos tomar uma decisão do que fazer diante de várias opções.

Nas partidas que você jogou na aula passada, aconteceu de dois ou mais jogadores se confrontarem disputando a mesma casa numa rodada? Certamente sim, tais disputas são muito comuns no jogo *Wizards*. Podem haver muitas situações em que dois ou mais jogadores se enfrentam, mas será que é sempre certo e vale a pena lutar com os oponentes para tentar ganhar a rodada? Analise a situação de jogo abaixo:



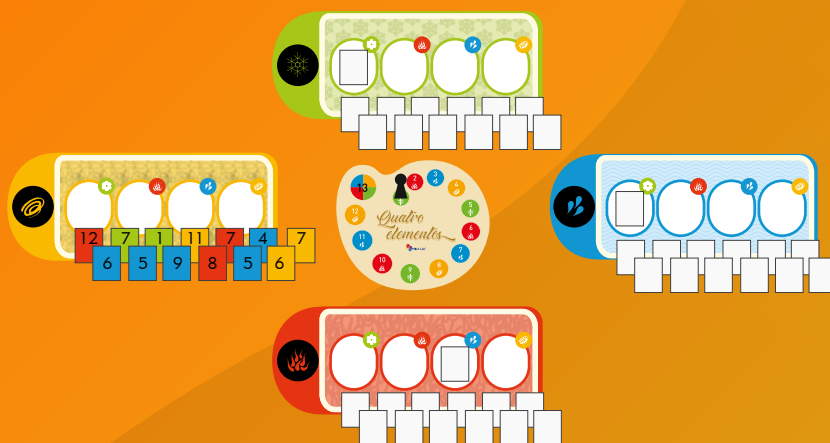
É a primeira rodada do jogo. É a vez do jogador água. Os demais jogadores já fizeram seus movimentos. Que jogada você acha que ele deve fazer? Observe as jogadas de cada oponente e pense um pouco. Por ser a primeira rodada, podemos supor que os outros jogadores colocaram peças de valor alto, com a certeza de que irão vencer as rodadas. O jogador água pode colocar uma peça em qualquer casa, mas ao fazer isso ele poderia entrar em um “conflito” com um dos outros jogadores que ele não estaria certo de vencer. Ao perder os conflitos, ele estaria desperdiçando peças.

Portanto, a melhor jogada para o jogador água é tentar evitar conflitos desnecessários, colocando uma peça no símbolo vento, único em que nenhum jogador colocou peças. Isso aumentaria a sua chance de vencer esta rodada no futuro.

Então, qual peça você recomendaria o jogador água colocar na casa vento? Como não há nenhum conflito na casa vento, o jogador água pode colocar uma peça de valor relativamente baixo, por exemplo, a peça 6. Se algum oponente entrar na disputa desta rodada, ele vai ter a opção de reforçar com mais peças posteriormente.

Conclusão: Ao jogar *Wizards*, evite conflitos desnecessários. Observe bem as ações dos seus oponentes antes de tomar uma decisão. Avalie se vale ou não a pena entrar num conflito para não desperdiçar suas peças.

Segunda Estratégia – Criar Alternativas: No jogo *Wizards*, em cada rodada, precisamos escolher nosso movimento e, às vezes, essa decisão não é fácil. Analise o diagrama:

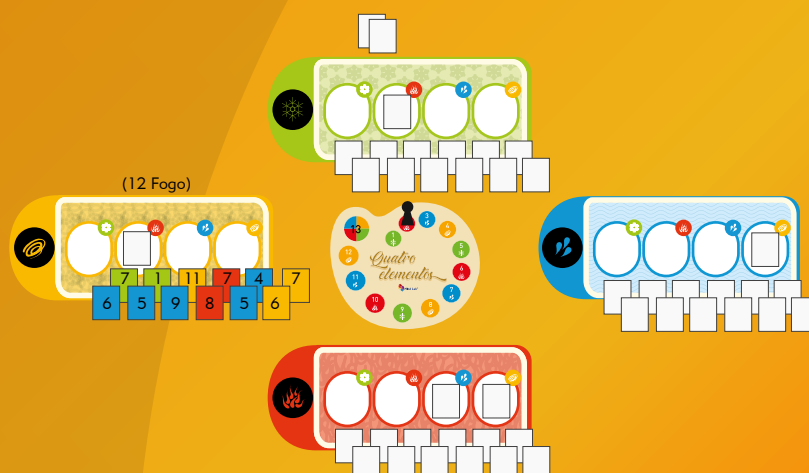


É a primeira rodada do jogo, conforme podemos verificar no indicador de rodada sobre o símbolo gelo. Agora é a vez do jogador vento, o último jogador da rodada. O jogador tem alguma chance de vencer na rodada gelo?

Na rodada gelo, o vencedor será o jogador que tiver a peça gelo de valor 13, ou um jogador que colocar sua peça-wizard de valor 13 na disputa. Dois jogadores já fizeram suas jogadas na casa gelo. Já que o jogador vento não tem nenhuma destas peças, ele tem pouquíssima chance de vencer esta rodada e, portanto, a melhor recomendação para ele é evitar esta rodada e investir em uma rodada futura.

Em qual rodada você acha que o jogador vento tem mais chances de vencer?

Para responder a essa questão, olhe com muito cuidado para as peças do jogador vento. Podemos perceber que ele tem a peça fogo de valor 12, um valor alto, mas que perderia para a peça 13. Entretanto, ele tem outras peças para reforçar a casa fogo. Assim, a melhor coisa para o jogador vento fazer é colocar a peça 12 na casa fogo e aguardar os movimentos dos oponentes. Se alguém entrar na disputa pela rodada fogo, ele poderá reforçar essa casa com outra peça posteriormente. Veja como a partida prosseguiu:



O jogador gelo venceu a primeira rodada e, portanto, foi o primeiro a jogar na rodada fogo. Ele colocou uma peça na casa fogo para entrar na disputa da rodada. Em seguida, o jogador água colocou uma peça na casa vento e o jogador fogo também colocou uma peça na casa vento.

Agora, é a vez do jogador vento novamente. Na rodada anterior, ele colocou a peça fogo de valor 12 na casa fogo.

1. Há outro jogador competindo com o jogador vento nesta rodada?

Resposta: Sim, o jogador gelo.

2. A peça de valor 12 do jogador vento irá vencer com certeza esta rodada?

Resposta: Não, pois a peça fogo 13 ainda está em jogo.

3. O que o jogador vento pode fazer para assegurar a vitória na rodada fogo?

Resposta: A resposta é reforçar essa casa com mais uma peça!

4. Qual peça você usaria?

Resposta: A peça fogo de valor 2 já é suficiente, pois a soma 14 é o bastante para garantir a vitória.

Desde a primeira rodada, o jogador vento estava usando a estratégia de criar alternativas. Primeiro, o jogador entendeu que ele não poderia vencer a primeira rodada, pois não possuía uma peça gelo de valor alto. Então, o jogador decidiu renunciar a participação naquela rodada e, investindo numa possível vitória na rodada fogo, colocou uma peça nesta casa. Em segundo lugar, o jogador percebeu que o jogador gelo estava ameaçando a sua vitória na rodada fogo e decidiu reforçar a casa adicionando mais uma peça fogo.

A possibilidade de apoiar rodadas futuras nos dá flexibilidade para criarmos alternativas e nos permite tomar as melhores decisões diante dos movimentos dos outros jogadores.

Conclusão: Faça jogadas flexíveis, crie alternativas. Pense no que outros jogadores podem fazer e o que você fará em relação a isso.

2. É HORA DE JOGAR!

Objetivo do jogo: Ser o jogador a vencer o maior número de rodadas, dentre as 13 rodadas do jogo.

Preparação do jogo:

1. Cada jogador escolhe um tabuleiro, que indica qual wizard (elemento) cada jogador será na partida.
2. As 52 peças são colocadas sobre o centro da mesa com as faces viradas para baixo e embaralhadas.
3. Cada jogador pega, aleatoriamente, 13 peças e as segura (ou coloca próximo ao seu tabuleiro), de modo que as peças fiquem visíveis apenas para si mesmo.
4. O marcador de rodadas é colocado no centro da mesa com o pino marcando a primeira rodada.

Regras do jogo:

1. Jogo para 4 jogadores.
2. Cada partida tem 13 rodadas. O indicador de rodadas ajuda os jogadores a ficarem atentos à quantidade de rodadas restantes e mostra o símbolo de cada rodada. A sequência de símbolos refere-se aos elementos presentes nos tabuleiros e peças. A primeira rodada é do símbolo gelo, a segunda é fogo, e assim por diante. Note que na quinta rodada, volta-se ao símbolo gelo, repetindo-se a sequência anterior. A 13ª rodada é o "grande final" que conclui o jogo (explicada mais adiante).
3. O jogador mais novo dá início à primeira rodada (ou decide-se por sorteio).
4. Em sentido horário, todos os jogadores fazem a sua primeira jogada.
5. Jogando uma rodada: Em cada rodada, há quatro opções de jogadas (com exceção da 13ª rodada):
 - a. Colocar uma peça do elemento da rodada em seu tabuleiro (com a numeração para baixo), sobre a sua casa correspondente (por exemplo, na 1ª rodada colocar uma peça gelo na casa gelo);

- b.** Colocar uma peça de outro elemento em seu tabuleiro (com a numeração para baixo), sobre a sua casa correspondente (por exemplo, na 1ª rodada colocar uma peça fogo na casa fogo; esta peça só será aberta na rodada fogo);
- c.** Colocar uma “peça-wizard” em qualquer casa do tabuleiro. Para cada jogador há 13 “peças-wizard”, que correspondem às peças do elemento do seu tabuleiro. As “peças-wizard” funcionam como curinga, ou seja, podem valer por qualquer elemento, por isso não há restrição em relação à casa em que podem ser colocadas. Por exemplo, se você é o mago do vento, todas as peças amarelas são suas “peças-wizard”.
- d.** Dizer “passo” e não colocar qualquer peça em jogo nesta rodada.
- 6.** Calculando os pontos da rodada:
- Depois que todos tiverem feito seus movimentos, cada jogador deve abrir todas as peças que estiverem sobre a casa do elemento da rodada do seu tabuleiro (começando pelo mesmo jogador que deu início à rodada e seguindo em sentido horário).
 - Os pontos de cada rodada são calculados pelas peças colocadas na casa desta rodada e abertas ao final da rodada. Os jogadores recebem pontos pelas peças com o símbolo da rodada (por exemplo, peça fogo na rodada fogo), e também pelas peças de seu próprio símbolo (peça-wizard) colocadas na casa da rodada (por exemplo, uma peça gelo colocada pelo jogador gelo na casa fogo, vale pontos na rodada fogo).
 - Vence a rodada o jogador que fizer o maior valor, seja com uma peça ou com a soma de todas as peças reveladas que estavam sobre a casa do elemento da rodada.
- 7.** Desempates:
- Em caso de empate, apenas os jogadores que empataram colocam mais uma peça fechada em jogo. A peça mais alta vence a rodada. Este procedimento é repetido até que haja um vencedor da rodada.
 - Se um dos jogadores não tiver mais peças para usar no desempate, sai da disputa da rodada.
 - Se nenhum dos jogadores tiver peças para usar no “tiebreaker” (desempate), uma nova soma é feita utilizando apenas as peças do símbolo da rodada (excluindo-se as “peças-wizard”).
- 8.** O vencedor da rodada recolhe todas as peças que entraram na disputa, forma uma pilha fechada com elas e a coloca à frente de seu tabuleiro. Esta pilha funciona como sinalizador das rodadas vencidas por cada jogador.
- 9.** As peças que participaram das rodadas já disputadas não poderão ser consultadas por nenhum jogador até o final do jogo.
- 10.** O vencedor de uma rodada dá início à rodada seguinte. As rodadas seguem o que está pré-determinado no marcador de rodadas.
- 11.** Última rodada: Na 13ª rodada, todos os jogadores devem abrir todas as suas peças que sobraram sem ser usadas. **Atenção:** peças colocadas fechadas nas casas dos elementos são desprezadas, não entrando na contagem final. Vence esta rodada o jogador com a maior soma destas peças restantes. Se houver empate, nenhum jogador vence a rodada, que será excluída da contagem geral de pontos.

Fim do jogo: Vence o jogador com maior número de rodadas ganhas (dentre as 13 possíveis). Em caso de empate, usam-se os seguintes critérios de desempate:

- 1º critério:** quantidade de peças ganhas durante todas as rodadas do jogo. Ganha quem tiver mais peças.
- 2º critério:** soma dos valores de todas as peças ganhas durante todas as rodadas do jogo. Ganha quem tiver a maior soma dos valores das peças.

Agora que você já conhece duas estratégias, vamos colocá-las em prática? Não se esqueça dos métodos de pensamento aprendidos na aula anterior. Chame três pessoas para jogar com você. Releiam juntos as regras, cumprimentem-se e bom jogo!

3. REFLETINDO SOBRE O JOGO

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

1. No jogo *Wizards*, você acha que precisa considerar as jogadas dos seus oponentes antes de fazer seu movimento? Por quê?
2. Quais são os conflitos mais comuns que acontecem na sua escola? Você acha que esses conflitos podem ser evitados? Como?
3. Quando é interessante entrar num conflito e quando é melhor evitá-lo?
4. Na estratégia "Criar Alternativas", aprendemos a fazer jogadas flexíveis. O que isso significa?
5. Entre apostar na rodada atual ou investir numa rodada futura, que fatores você precisa levar em consideração?
6. Assim como visto no jogo, na nossa vida, às vezes, é necessário ser flexível, fazer escolhas que podem ser modificadas dependendo do que acontecer. Você já passou por isso? Conte uma decisão flexível que você já tomou e o que fez você mudá-la.

Atividade do jogo *Wizards* - 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?

Terceira Estratégia – Identificando Nossos Pontos Fortes: No jogo *Wizards*, há 4 jogadores e 13 rodadas em disputa. Quantas rodadas você acha que um jogador precisa vencer para assegurar a vitória no jogo? Bom, se há 13 rodadas e 4 jogadores, se eu venço 5 rodadas, restam 8 rodadas para serem divididas entre os outros 3 jogadores. Isto representa uma média de 2 ou 3 rodadas para cada um deles. Logo, para assegurar a vitória, um jogador precisa vencer 5 rodadas.

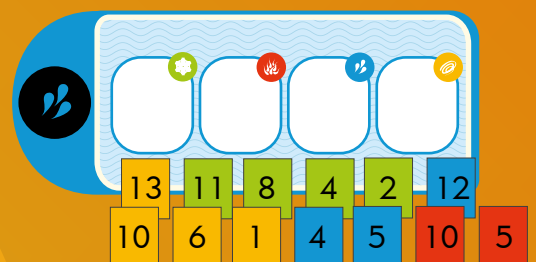
Portanto, devemos então descobrir como concentrar nossos esforços para ganhar 5 rodadas. O que devemos fazer é identificar 5 peças que nos permitirão ganhar 5 rodadas e aceitar que devemos deixar de ganhar as outras 8 rodadas. Precisamos identificar nossos pontos fortes! Suponha que você recebeu as seguintes peças:

Quais são os seus pontos fortes? Ou seja, quais são suas 5 melhores peças?

Identificar esses pontos é crucial para planejar suas jogadas, em quais rodadas você irá investir e quais rodadas irá perder. Se você ganhar 5 rodadas, muito provavelmente vencerá o jogo. Ao observar as peças, percebemos que seus pontos fortes são:

As peças com os números 10 e 13 do vento (amarelas)

- A peça 10 do fogo (vermelha);
- A peça 11 do gelo (verde);
- A peça 12 da água (azul).

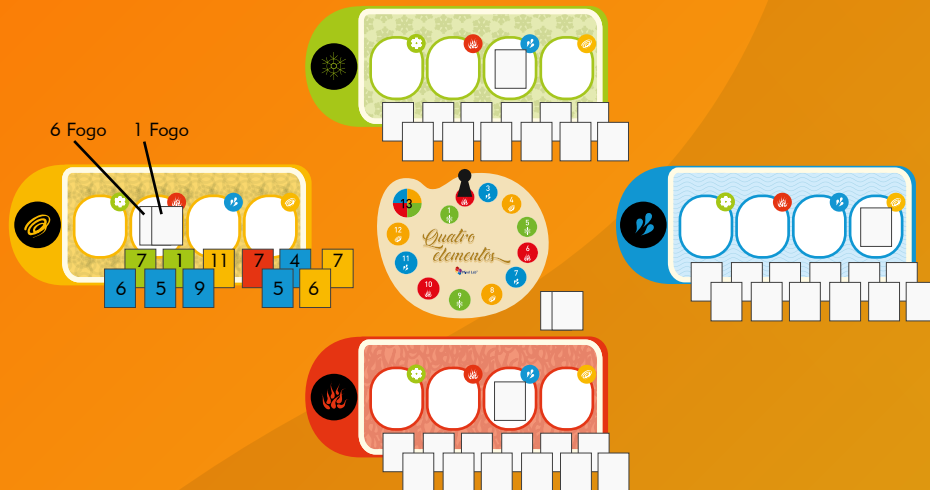


Agora, o próximo passo é planejar em quais rodadas você irá investir. Olhe novamente para suas peças e elabore um plano de jogo. Um possível plano de jogo encontra-se abaixo:

- Na quarta rodada (vento), tentaremos vencer com a peça 13.
- Na quinta ou nona rodada (gelo), tentaremos vencer com a peça 11, reforçando-a com outra peça de menor valor (4 ou 8).

- Na sexta ou décima rodada (fogo), tentaremos ganhar com a peça 10, reforçando-a com outra peça de menor valor (5).
- Na oitava ou décima segunda rodada (vento), tentaremos ganhar com a peça 10, reforçando-a com outra peça de menor valor (6), ou usando uma peça-wizard (5).
- Na sétima rodada (água), tentaremos vencer com a peça 12.

Quarta Estratégia – Usando Nossas Fraquezas: Analise a seguinte posição de um jogo que se encontra no final da segunda rodada.



Como se pode ver, a primeira rodada foi vencida pelo jogador fogo. Após ganhar a primeira rodada, ele decidiu começar a segunda rodada colocando uma peça em uma rodada futura (a rodada água).

Olhando com cuidado esta posição de jogo, podemos ver outra jogada interessante feita pelo jogador vento. Na primeira rodada, ele colocou uma peça na casa fogo (ele não competiu pela primeira rodada, decidindo colocar uma peça 6 do fogo para a rodada seguinte). Na segunda rodada (a rodada fogo), o jogador vento foi o segundo a jogar, colocando uma segunda peça na casa fogo (a peça de valor 1).

É interessante notar que nenhum outro jogador colocou peça na casa fogo. Por quê?

Aparentemente, eles evitaram o conflito com o jogador vento, que já tinha peças nessa casa. Os outros jogadores viram as duas peças empilhadas e pensaram que o jogador do vento teria vitória certa. Na realidade, porém, ele blefou e enganou os outros jogadores, fazendo parecer que tinha uma vitória certa quando na verdade havia empilhado dois valores baixos.

Essa forma de agir do jogador vento ilustra bem o uso da estratégia de “Usando Nossas Fraquezas”. Ele utilizou sabiamente peças que aparentemente não lhe dariam uma vitória, mas que se mostraram recursos valiosos jogados no momento certo.

Portanto, não se dê por vencido se começar o jogo com peças de valores baixos. Saiba encontrar o momento certo de usar suas fraquezas!

2. VAMOS JOGAR NOVAMENTE

Agora é o momento de colocar essas estratégias em prática. Convide novamente seus três companheiros de Wizards, relembrem as regras, cumprimentem-se e bom jogo!

3. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

Considerando tudo que você aprendeu nas aulas com o jogo *Wizards*, leia as perguntas com alguém da sua família, reflitam juntos sobre elas e responda em seu caderno:

1. Imagine que você terá que passar o resto da sua vida em uma ilha deserta. Os recursos para as necessidades básicas – comida, água, abrigo – são amplamente disponíveis na ilha. Porém, apenas outras cinco pessoas poderão ir para a ilha com você (e também passarão o resto de suas vidas lá). Você tem de escolher estas 5 pessoas para irem com você, em uma lista de 8 opções. Cada uma dessas pessoas é especial e possui diferentes pontos fortes.

- Uma pessoa culta, com conhecimento amplo em várias áreas;
- Um costureiro talentoso;
- Um excelente cientista, físico e matemático;
- Um trabalhador manual que consegue consertar quase tudo;
- Um ótimo escritor e poeta;
- Um cantor que sabe ler e escrever músicas e tocar piano;
- Um esportista profissional;
- Um policial especialista em artes marciais.

Quem são as 5 pessoas que você escolhe? Quais são os pontos fortes que você acha mais importantes nessa situação e por quê?

2. Considerando o Método das Aves Migratórias, responda:

- a.** Os membros de um grupo podem complementar as habilidades uns dos outros? Como?
- b.** Nossos colegas podem nos ajudar naquilo que somos fracos? Nós podemos ajudar nosso grupo naquilo que somos fortes?
- c.** Pense em como você se comporta quando tem dificuldade em alguma coisa. Você pede ajuda? Para quem? Caso não peça ajuda, o que te impede? O que fazer para superar estas barreiras?

3. Se um colega da escola te ofender com algum apelido, o que fazer? É possível evitar um conflito? Como?

4. Leia o texto abaixo e responda às perguntas que se seguem:

"Em várias áreas do mundo existem condições climáticas que são características da região e que, normalmente, são vistas como ruins, difíceis ou como algo que atrapalha. No entanto, muitas pessoas aprenderam a utilizar estas características aparentemente negativas e conseguiram tirar proveito delas. Tome como exemplo os desertos muito secos. Painéis solares foram colocados para gerar eletricidade. Da mesma forma, moinhos de vento são colocados em áreas em que venta demais. Este uso inteligente de uma desvantagem aparentemente significativa ilustra o uso da estratégia 'Usando Nossas Fraquezas'."

a. Na vida, quando é possível utilizar/investir recursos aparentemente fracos e conseguir um resultado positivo? Dê exemplos.

b. Pensando em algo que você considera uma fraqueza sua, como essa fraqueza pode ser usada para te beneficiar?

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!