

**Habilidades priorizadas:** Analisar o contexto e suas implicações.  
Flexibilidade para mudar o plano frente a novas circunstâncias.

**Objetivos de ensino:** Ensinar o jogo Moonwalk.  
Refletir sobre o uso dos métodos no jogo e na vida.

## Atividade do jogo Moonwalk - 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 – "A TÁTICA DA BOLA"

A Débora estava chateada com os meninos da rua e bolou um plano para ensinar a eles uma lição. Um plano minucioso, que contou para as amigas da escola como se fosse um filme. Todas as tardes de domingo, os meninos da rua se juntavam para jogar futebol na frente da casa dela. O problema era que eles sempre mexiam com ela de vários apelidos. Ela não podia aparecer na janela que ouvia os gritos: Maria-chuteira! Pé Grande! Aquilo a incomodava, então ela pensou: "por que eles fazem isso? Vou ensinar a eles uma lição!".

Débora sabia que os cachorros da vizinha do lado não podiam ver uma bola que eles a destruam com fortes mordidas. A ideia dela era fazer com que a bola dos meninos caísse na casa da vizinha para os cães a destruam! Depois disso, a lição... Mas como ela faria isso? Jogando futebol com os meninos. Jogando com eles? Espantaram-se as amigas. Sim, jogando com eles.

Era domingo, os meninos chegaram. Débora foi correndo pra rua.

– Olá, posso jogar com vocês, hoje? Perguntou Débora, animada.

– Hahaha, olha só a Maria-chuteira querendo brincar com a gente, hahaha.

Muitas piadas e risadas entre os meninos, às quais a Débora nem deu atenção, até que um deles disse:

– Pessoal, olha só, já que a dondoca quer jogar com os homens, vamos ver se ela sabe fazer alguma coisa!

Os dois melhores tiraram par ou ímpar. Escolheram os jogadores um a um. A Débora, é claro, ficou por último, mas acabou conseguindo entrar num time.

Jogo vai e jogo vem, sem grandes emoções. Os times estavam equilibrados. Tudo que a Débora queria era uma oportunidade. O momento surgiu e "bum!", a Débora deu uma bicuda tão forte, fingindo que chutava para o gol, que a bola bateu no goleiro e caiu na casa da vizinha.

Os cachorros ferozes destruíram a bola num piscar de olhos.

Todos ficaram olhando a destruição da bola pelo portão, incrédulos, imóveis, em choque.

Era o fim dos domingos de futebol. Voltaram aos poucos pras suas casas, tristes e preocupados.

Domingo seguinte chega. A Débora desce com sua bola novinha em folha. Sozinha, começa a fazer embaixadinhas na frente de casa. Um garoto aparece, dois, depois mais um...

–Podemos brincar com você?

– Mas é claro! Responde ela.

Em meia hora, todos os meninos estavam ali jogando novamente, com sua nova companheira de pelada.

Na hora de montar os times, apesar das expectativas de que a Débora quisesse escolher primeiro (afinal, ela é a dona da bola), ela fecha com chave-de-ouro seu plano de ensinar-lhes uma lição e diz:

– Ei, vocês dois tiram o par ou ímpar, vocês são os melhores.

## Exercícios – reflita e responda

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

1. Qual era o objetivo da Débora, o que a ela pretendia conseguir?
2. O que ela planejou fazer para alcançar esse objetivo? Qual foi sua estratégia?
3. Como ela pensou em conseguir isso? Qual foi sua tática?

Percebemos que, nesse conto, o objetivo da personagem Débora era ensinar aos meninos uma lição. Ela queria conquistar o respeito deles, que eles a tratassem com consideração e igualdade. Sua estratégia foi se aproximar dos meninos, fazer com que eles a conhecessem como pessoa.

### **Uma estratégia é um plano geral a longo prazo.**

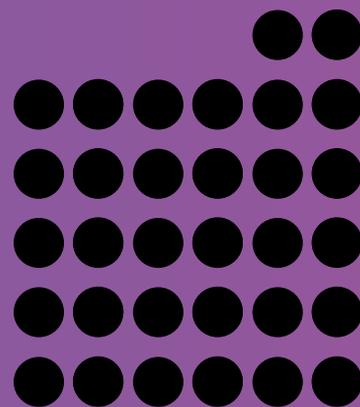
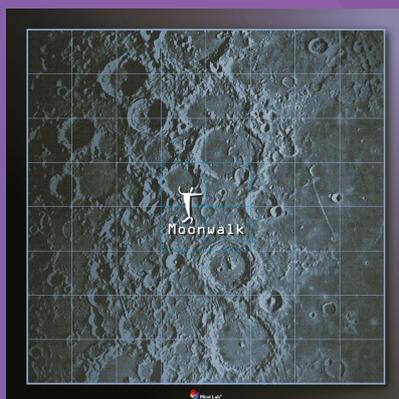
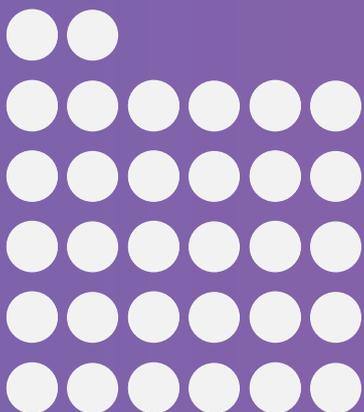
O planejamento estratégico normalmente responde a perguntas que começam com “o quê”.

**Já as táticas são planos específicos de ação imediata.** A tática é o “como” fazer. Logo, a tática da Débora foi a tática da bola. Para atingir seu objetivo, ela planejou minuciosamente como faria para os meninos a conhecerem melhor e a respeitarem como uma colega, ou seja, através do plano da bola.

Primeiro, ela deu um jeito da bola deles ser destruída pelos cachorros, depois ela apareceu com uma bola nova.

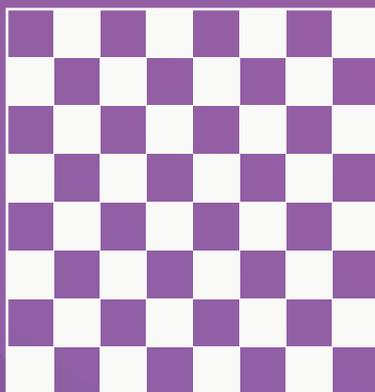
Tanto nos jogos, quanto na vida, é muito importante que pensemos: qual o nosso objetivo, qual será nossa estratégia para atingir esse objetivo e qual será nossa tática, ou seja, como vamos executar nossos planos.

Portanto, agora vamos conhecer um jogo que nos ajudará a pensar e elaborar ótimas táticas e estratégias, o jogo “Moonwalk”.



## 2. VAMOS CRIAR O JOGO "MOONWALK"

1. Em uma cartolina ou folha sulfite trace um tabuleiro 8 x 8 quadriculado;
2. Pinte alternadamente os quadrados como no exemplo:



3. Agora, você vai precisar de 64 peças circulares. Todas essas peças devem ter uma face branca e a outra face preta, ou seja, a mesma peça tem duas cores diferentes, uma cor de cada lado. Dica: recorte os círculos de uma cartolina branca e pinte um dos lados de preto.



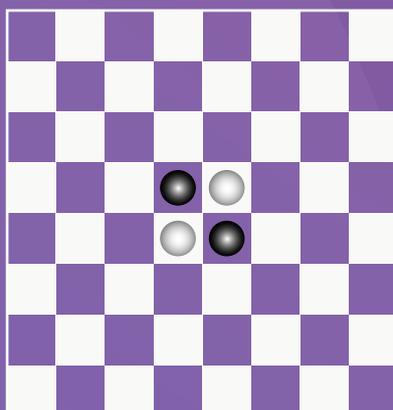
## 4. É HORA DE JOGAR!

**Objetivo do jogo:** Terminar o jogo com a maioria das peças no tabuleiro da sua cor.

### Regras do jogo:

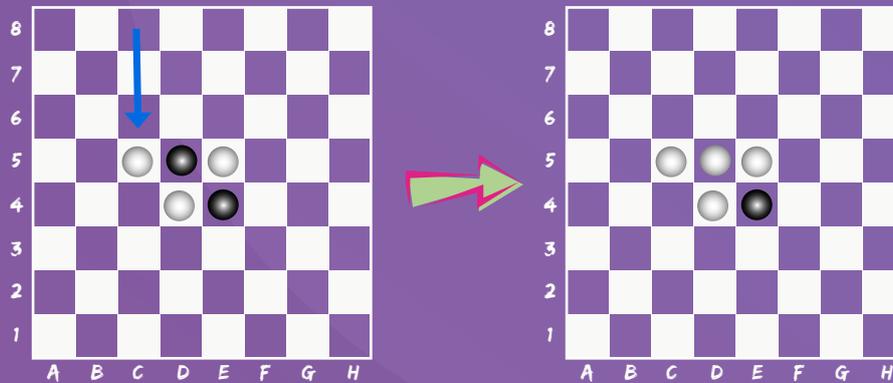
1. Jogo para dois jogadores, cada um com uma cor.
2. O jogo já começa com duas peças de cada jogador no centro do tabuleiro conforme o esquema:

### Posição inicial

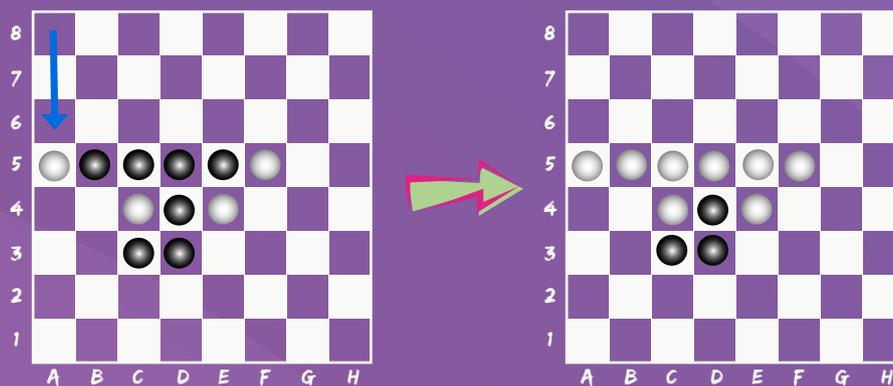


3. Os jogadores sorteiam quem começa.

4. Cada jogador, na sua vez, coloca uma peça da sua cor no tabuleiro. Entretanto, só é permitido colocar a peça se uma ou mais peças do oponente ficarem posicionadas entre a peça colocada e outra, da cor do jogador da vez, que já esteja no tabuleiro (como se fizessem um "sanduíche" das peças do oponente). Todas as peças do oponente que ficarem cercadas pelas peças do jogador da vez deverão ser viradas, mudando sua cor (captura).



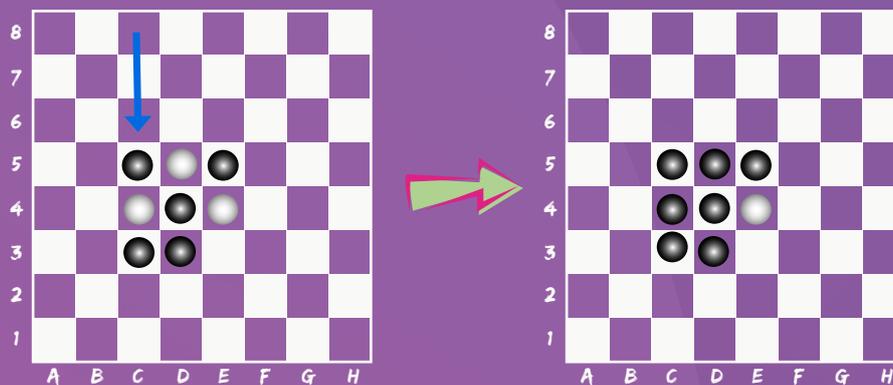
Nesse exemplo, o jogador com as peças brancas coloca uma peça em C5, capturando a peça preta em D5, pois ela está entre as peças do "sanduíche" C5-E5.



Neste outro exemplo, o jogador de brancas coloca uma peça em A5, formando o sanduíche A5-F5, capturando quatro peças pretas em B5, C5, D5 e E5.

5. As peças podem ser cercadas na vertical, horizontal ou diagonal.

6. Com apenas uma peça é possível cercar peças do oponente em mais de uma direção simultaneamente.



O jogador com as peças pretas coloca uma peça em C5 e forma dois "sanduíches" simultaneamente (C5-C3 e C5-E5), capturando duas peças brancas em C4 e D5.

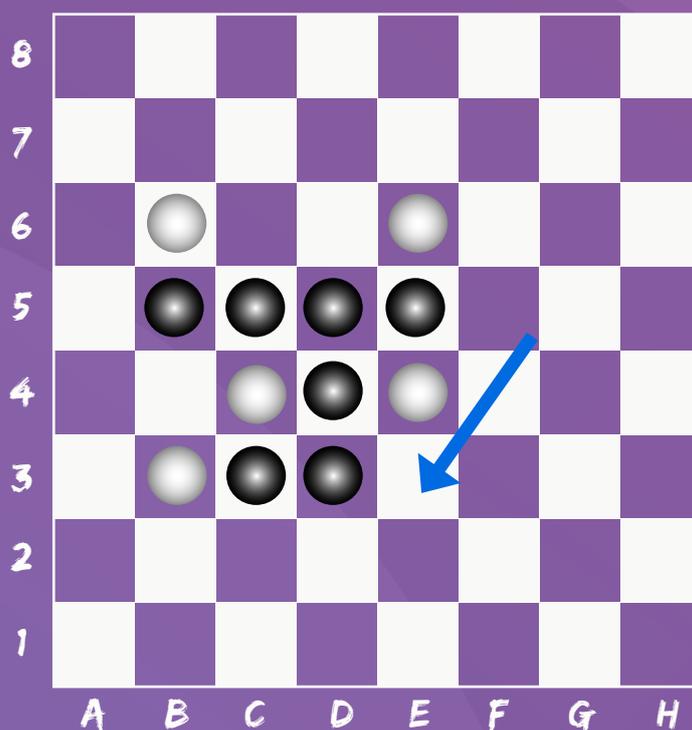
7. Se não for possível formar nenhum "sanduíche", passa-se a vez.
8. A captura só é válida quando as peças forem cercadas pela nova peça colocada pelo jogador da vez e outra já presente no tabuleiro.
9. O jogo termina quando a última casa do tabuleiro for ocupada. Os jogadores contam suas peças e vence aquele que tiver o maior número de peças da sua cor.

Chegou o momento de jogar Moonwalk! Convide seus familiares ou amigos para jogar com você. Antes de tudo, leiam juntos e entendam bem todas as regras, cumprimentem-se e bom jogo!

## 5. REFLETINDO SOBRE O JOGO

Agora que você jogou algumas partidas, leia as perguntas, reflita sobre elas e responda em seu caderno.

1. Com as suas palavras, explique o que é estratégia e o que é tática.
2. Qual é o objetivo do jogo "Moonwalk"?
3. Na seguinte situação de jogo, se o jogador com as peças brancas colocar uma peça em E3, que peças pretas ele poderá capturar (virar)?



4. Durante o jogo, você elaborou alguma estratégia? Qual?
5. E que táticas você usou para atingir o objetivo?

## Atividade do jogo Moonwalk - 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 métodos de pensamento?

Agora que você já jogou algumas partidas de Moonwalk, vamos aprender dois métodos de pensamento que vão permitir você jogar muito melhor e ainda vão servir pra você elaborar boas estratégias e táticas nas situações da sua vida.

#### O Método do Semáforo

Pra que serve um semáforo? Para organizar o trânsito, não é mesmo!?  
O semáforo indica o que fazer aos motoristas, pelas cores.

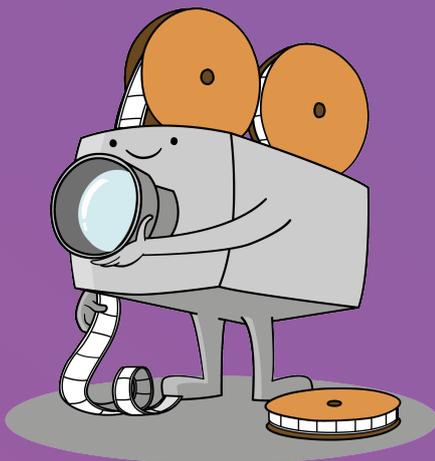
Vermelho: pare. Amarelo: atenção. Verde: siga. Da mesma forma, podemos ter um semáforo interno, no nosso pensamento, que nos orienta sobre o que fazer.

**Vermelho:** pare para pensar antes de agir.

**Amarelo:** atenção às informações, momento de analisar, planejar.

**Verde:** momento de agir, colocar em prática as decisões pensadas anteriormente.

A partir de agora, sempre use o semáforo para jogar e pra tomar qualquer decisão. Pare, pense e aja!



#### O Método da Filmadora

É importante ter clareza de onde se quer chegar, para perceber as necessidades de cada etapa na construção desse caminho.

É assim que vamos pensar, como se estivéssemos criando um filme.

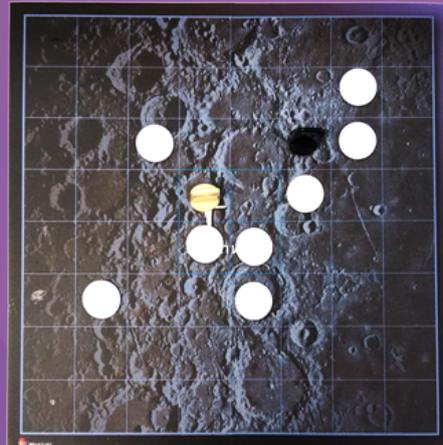
Assim como nos filmes, para chegar num determinado final, precisamos pensar no enredo, nas etapas da história que vão levar a esse final que queremos.

O método da filmadora nos ensina a planejar sequências de ações para alcançar um objetivo, construindo roteiros, estabelecendo etapas e movimentos orientados, considerando os imprevistos.

É o método que nos ensina a planejar mentalmente as estratégias e táticas, o "o quê" e o "como" fazer. Então, sempre que tiver que alcançar um objetivo, pense em que caminhos deve seguir, que etapas você precisa conquistar sequencialmente para chegar ao final.

## 2. Vamos Jogar Novamente

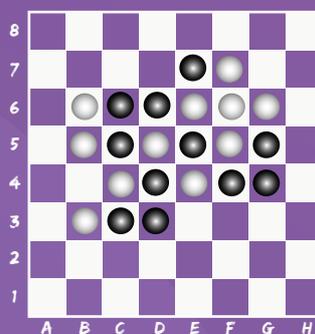
Relembre as regras desse módulo e jogue usando os métodos de pensamento do Semáforo e da Filmadora. Bom jogo!



## 3. Refletindo sobre o Jogo

Agora que você jogou usando os métodos de pensamento, leia as perguntas, reflita sobre elas e responda em seu caderno.

1. Qual a utilidade do método do semáforo no jogo Moonwalk? E na sua vida? Dê exemplos.
2. Explique como você usou o método da filmadora para jogar Moonwalk.
3. Pensando em como você jogava antes, você considera que jogou melhor agora utilizando esses dois métodos? Por quê?
4. Analise com calma a seguinte situação de jogo, use o semáforo e a filmadora e responda:



- a) Se você for o jogador com as peças brancas, que estratégias e táticas adotaria? Dê exemplos de algumas jogadas.
  - b) E se fosse o jogador com as peças pretas? Cite as estratégias, táticas e algumas jogadas que faria.
5. Os planos que você elaborou nas respostas da questão 4 podem ser impedidos pelo seu oponente? Nesse caso, se o seu oponente atrapalhar os seus planos, o que você faria?
  6. Enquanto vocês jogavam, foi comum no jogo acontecerem muitas “reviravoltas”, ou seja, um jogador que parecia estar em desvantagem no jogo, subitamente ficar em vantagem? Por que você acha que isso ocorre nesse jogo?

**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!