**Habilidades priorizadas:** Explorar os dados de forma planejada, sistemática e ordenada; planejar o percurso necessário para a realização de uma sequência de movimentos, identificando a melhor ordem para as ações; utilizar cálculos para resolver problemas, controlando, analisando e organizando os dados pela quantidade.

**Objetivos de ensino:** Promover a identificação da melhor ordem de movimentos aplicando o Método do Semáforo e Árvore do Pensamento; destacar a importância da manutenção de uma ordem correta de movimentos, tanto nos jogos quanto no cotidiano.

**Atividade do jogo Mancala - 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

Que tal preparar um bolo? Mas você sabe o que é necessário para esta preparação? Observe a imagem abaixo e liste qual sequência você usaria para fazer um bolo.

MISTURAR A MASSA

ESPALHAR A COBERTURA SOBRE O BOLO

SEPARAR OS INGREDIENTES

COLOCAR O BOLO NO FORNO

**Exercícios – Reflita e responda**

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

**1.** Quais ingredientes seriam necessários para você fazer um bolo de chocolate?
**2.** Liste estes ingredientes.
**3.** Será que só existe uma maneira de fazer um bolo gostoso de chocolate?
**4.** Que tal experimentar algo novo e prático! Pesquise uma receita para fazerem juntos!

## 2. É HORA DE JOGAR!

Da mesma maneira que você se organizou para fazer o seu delicioso bolo de chocolate, no *Mancala* também é necessário ter atenção para fazer as jogadas corretas.

Nesta etapa você jogará a versão completa, ou seja, conhecerá todas as regras.

**Objetivo do jogo:** Acumular mais sementes na sua Kalaha do que o seu oponente.

**Regras do jogo:**

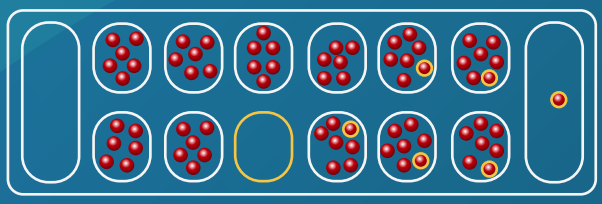
**1.** Jogo para dois jogadores.

**2.** Antes de dar início ao jogo, cada jogador coloca 6 sementes em suas covas. As seis covas próximas a você te pertencem, enquanto as outras seis covas do outro lado do tabuleiro pertencem ao seu oponente. Cada jogador possui uma Kalaha, a que está a sua direita.

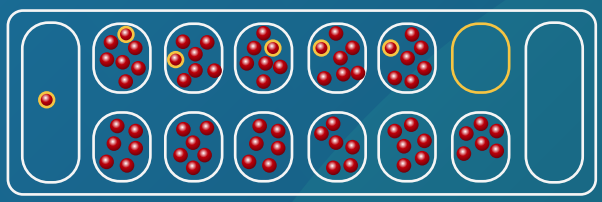
**3.** Sorteia-se quem começa.

**4.** A cada jogada, o jogador tira todas as sementes de uma cova que lhe pertence e as distribui, uma a uma, no sentido anti-horário (em direção a sua Kalaha), nas covas seguintes.

**5.** Quando passar pela sua Kalaha, deposite uma semente nela e continue distribuindo pelas covas do seu oponente em sentido anti-horário, mas "pule" a Kalaha dele.

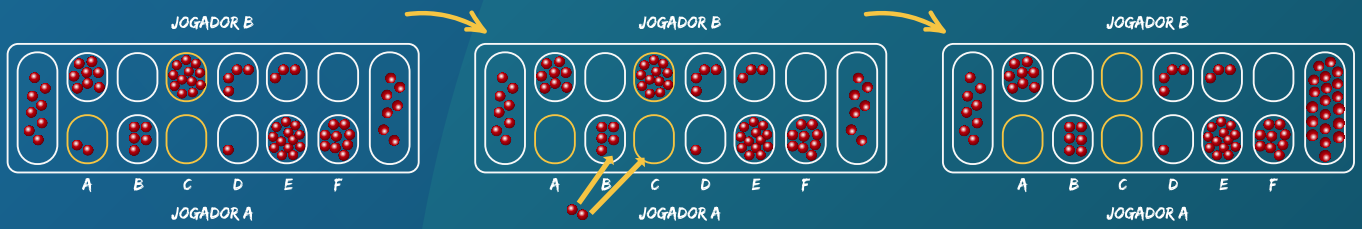


**6.** Toda vez que a última semente for depositada na sua Kalaha, o jogador tem o direito de jogar novamente.



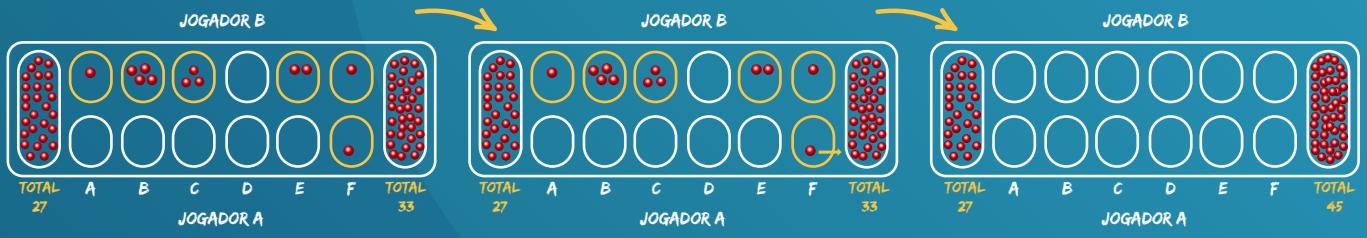
**7.** Toda vez que a última semente for depositada em uma cova vazia do seu próprio lado e houver sementes do oponente na cova oposta, o jogador captura todas estas sementes do oponente, junto com a semente que caiu em sua cova, e as transfere para a sua Kalaha.

Veja um exemplo em que o Jogador A distribui duas sementes depositando a última semente em uma cova vazia. Ele captura as 12 sementes da cova oposta do oponente e, junto com a sua semente que caiu na cova vazia, ela deposita essas 13 sementes em sua Kalaha.



**8.** Quando um dos jogadores acabar com todas as suas sementes, ou seja, assim que depositar sua última semente na Kalaha, ele pega todas as outras sementes que restaram nas covas do oponente e as deposita em sua Kalaha.

Veja um exemplo em que o Jogador A distribui sua última semente e, por isso, pegou as 11 sementes do Jogador B e colocou em sua Kalaha (33 + 1 + 11 = 45).




**9.** Os jogadores contam e comparam as quantidades de sementes. Quem tiver mais sementes em sua Kalaha é declarado o vencedor da partida.

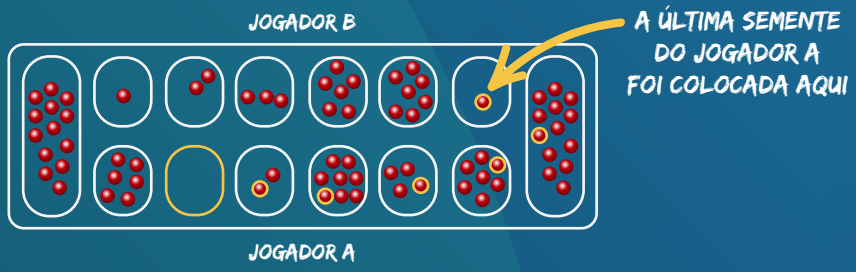
**Exercícios – Reflita e responda**

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

**1.** Por qual cova deve-se começar?
**2.** Quantas sementes devemos pegar para distribuir? Há um número máximo de sementes para distribuir?
**3.** Como as sementes são distribuídas? Em que sentido?
**4.** É permitido pegar as sementes que estão na Kalaha?
**5.** Durante a distribuição, colocamos sementes nas covas do oponente? E na Kalaha do oponente?
**6.** Como se consegue jogar novamente?
**7.** Como se consegue capturar peças do oponente?
**8.** Quando e como o jogo termina?

## 3. REFLETINDO SOBRE O JOGO

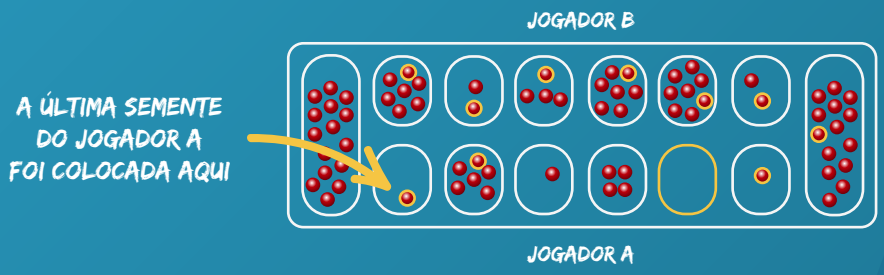
Analise a seguinte situação de jogo. O jogador A retirou 6 sementes da cova indicada e as distribuiu uma a uma colocando a última semente no local indicado.




Ele colocou a sua última semente em uma das covas vazias do jogador B. Essa jogada permite fazer captura? Ou seja, pega todas as sementes na cova oposta, juntamente com a única semente que ele colocou?

**Resposta:** Não, ele não fez uma captura.

Analise outra situação de jogo. O jogador A retirou 9 sementes da cova indicada e as distribuiu uma a uma colocando a última semente no local indicado.

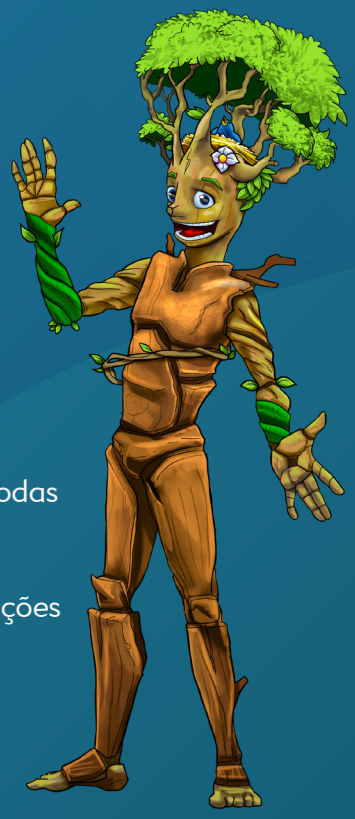



Ele colocou a sua última semente em uma de suas covas vazias. Essa jogada permite fazer captura? Por quê?

**Resposta:** Sim, pois a última semente da distribuição caiu em uma cova do seu lado que está vazia.

**Atividade do jogo Mancala - 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?



É normal ficarmos indecisos quando temos várias possibilidades de escolhas. Isso acontece no jogo *Mancala* e na nossa vida. Mas é necessário agir. No jogo *Mancala*, há 6 possibilidades de escolha. Antes de você tomar a decisão é importante:

- Analisar as possibilidades de ação e suas consequências.
- Valorar cada ação pensando no futuro.
- Fazer a escolha consciente na sua próxima ação.

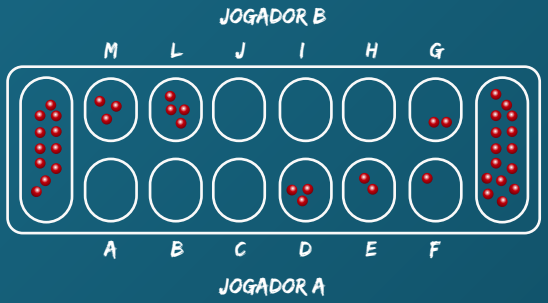
Este é o Método da Árvore do Pensamento, que nos permite analisar todas as possibilidades e agir de maneira consciente e planejada.

Imagine você entrando em uma loja de doces. Nesta loja há várias opções que você gosta muito, porém você só poderá levar um item.
- O que você deve analisar?
- Como escolher um item diante de vários que lhe agradam?
- O que você leva em consideração neste momento de escolha?

O Método da Árvore do Pensamento nos ajuda a perceber as diversas possibilidades diante da complexidade dos processos da vida. A árvore representa produção, crescimento, segurança, renovação e ramificações. E é isso que as escolhas conscientes nos trazem para a nossa vida!

## 2. DESAFIO

Observe o tabuleiro a seguir.




Você deve analisar as jogadas na perspectiva do jogador A. É a sua vez de fazer a jogada e você está em clara desvantagem em relação ao número de sementes na sua Kalaha (seu oponente tem 22 sementes na Kalaha e você só tem 11).

**Responda:**

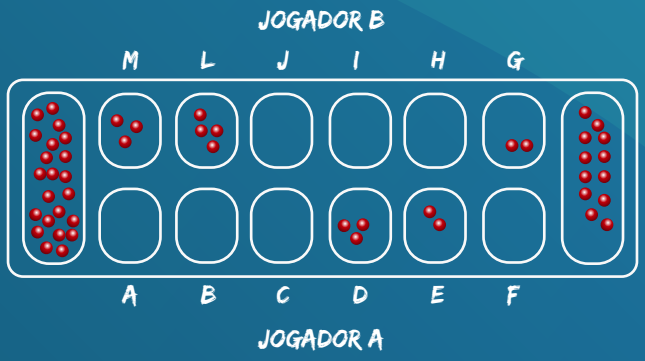
**1.** Quantas jogadas são possíveis realizar?
**2.** Quantas sementes levará para a sua kalaha em apenas uma jogada?
**3.** É possível você vencer o jogo agora, com as jogadas que irá realizar?

Coloque em prática o Método da Árvore do Pensamento e pense em todas as possibilidades que você tem para fazer as jogadas. O que acontece se você distribuir a semente da cova F? E se distribuir as sementes da cova E? Ou D?

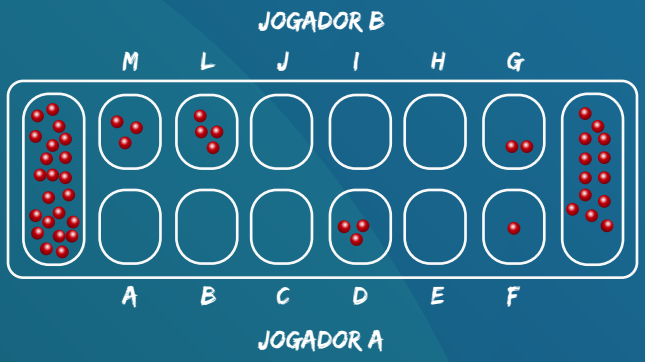
Qualquer que fosse a cova escolhida, você ganharia uma jogada extra! Mas será que existe uma ordem correta para realizar os movimentos?

É possível o jogador A levar todas as sementes que estão no tabuleiro para a sua Kalaha agora 1 jogada em alguns movimentos. Você conseguiu identificar essa possibilidade? Realizando 6 movimentos a partir das seguintes covas: F – E – F – D – F – E (nesta ordem)!

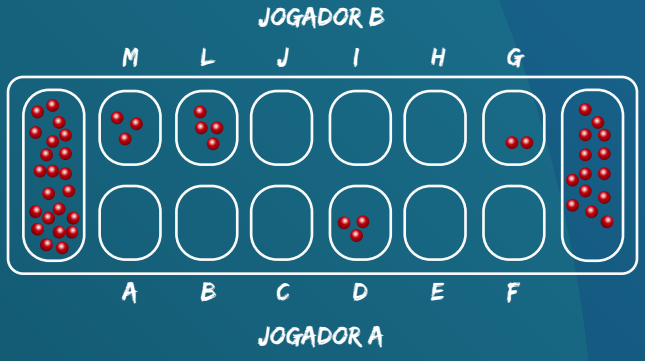
**a.** Distribuindo as sementes da cova F, você ganha uma nova jogada.



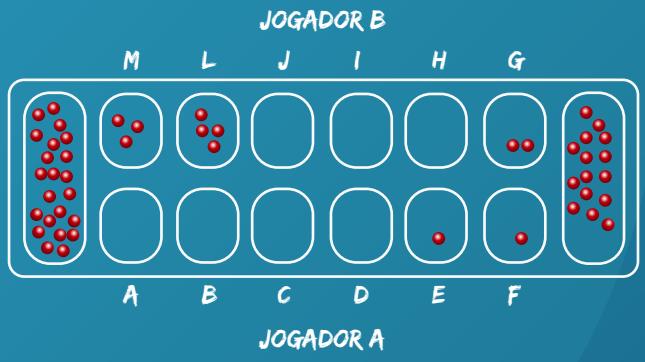

**b.** Distribuindo as sementes da cova E, você ganha uma nova jogada.



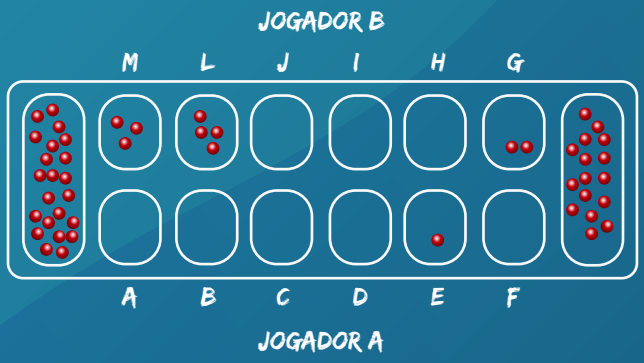

**c.** Distribuindo as sementes da cova F, você ganha uma nova jogada.



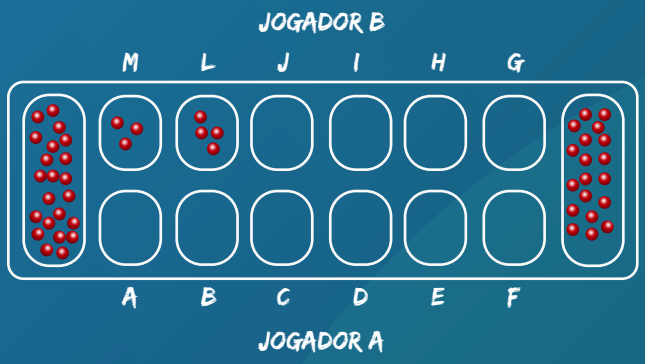
**d.** Distribuindo as sementes da cova D, você ganha uma nova jogada.



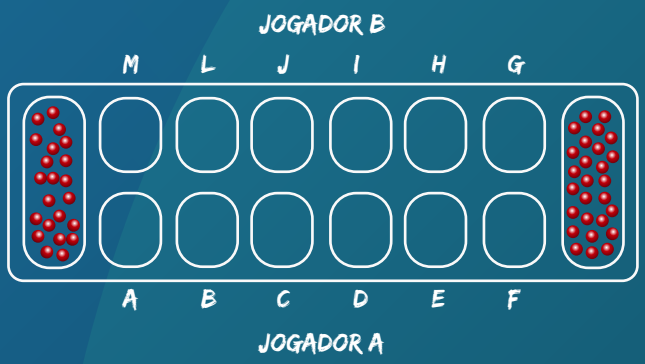

**e.** Distribuindo as sementes da cova F, você ganha uma nova jogada.



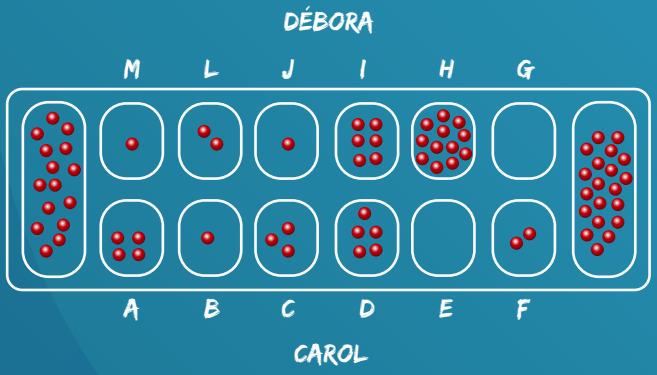

**f.** Distribuindo as sementes da cova E, você faz uma captura e fica sem nenhuma peça.




**g.** Assim, receberá todas as sementes do lado do seu oponente! Fim de jogo!



Observe outra situação de jogo. Como Débora deveria continuar a jogar? Note que o movimento da Carol a partir da cova A vai fazer com ela faça uma captura e pegue as 12 sementes da cova H de Débora.




## 3. VAMOS JOGAR NOVAMENTE

**Utilize o mesmo raciocínio aplicado nos desafios anteriores para jogar de forma mais eficiente, otimizando suas jogadas.**

## 4. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

O jogo *Mancala* nos traz grandes reflexões e habilidades que devemos ter em nossa vida. Uma delas é a análise de situações e a persistência para colher o que estamos plantando em nossa vida. Isso nos remete muito ao que é plantar, semear e colher.

Que tal você plantar alguma semente em um vaso, ou até mesmo uma árvore, e cuidar dela semeando com tudo que for necessário. Daqui a algum tempo, você colherá bons resultados com esta semente.

**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!

Resposta: Distribuir as sementes das covas M, L, M e H. Assim, Débora coloca 7 sementes na sua Kalaha e deixa Carol sem nenhuma possibilidade de fazer capturas.