

**Habilidades priorizadas:** Orientar-se no espaço considerando direção e sentido de um movimento; planejar o percurso necessário para a realização de uma sequência de movimentos, identificando a melhor ordem para as ações.

**Objetivos de ensino:** Estimular o processo de realizar cálculos mentalmente e fazer planos no contexto do jogo *Mancala*; estimular a organização do pensamento na realização de contagens e operações matemáticas básicas.

## Atividade do jogo Mancala

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

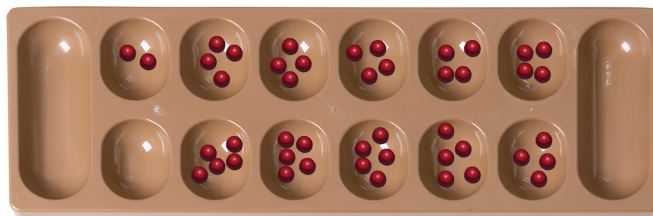
### 1. CONTEXTUALIZAÇÃO

#### A ORIGEM DO JOGO MANCALA

Você sabe como as crianças brincavam no Antigo Egito há mais de 2.000 anos? Elas não tinham brinquedos tecnológicos como os de hoje em dia, carrinhos, bonecas, bolas, videogame... Elas usavam objetos diretamente da natureza!

Um dos jogos que os adultos ensinavam para os jovens naquele tempo, é o jogo *Mancala*, que significa "jogo de semear". Para jogar, só eram necessárias sementes e algumas covas (pequenos buracos) no chão. Era uma forma divertida de ensinar os jovens como semear e estocar sementes, uma vez que essa atividade, a agricultura, era vital para essa civilização, que se desenvolveu às margens do famoso Rio Nilo.

Portanto, hoje, em homenagem a uma das brincadeiras mais antigas da humanidade, vamos conhecer e construir o jogo *Mancala*, um jogo que nos ensina muitas coisas! Seguindo o exemplo dos jovens egípcios, com esse jogo vamos aprender como a matemática pode ser divertida, além de aprimorar nossa inteligência!



## 2. VAMOS CRIAR O JOGO MANCALA

Para jogar *Mancala*, vamos precisar de:

- 48 feijões (ou 48 sementes, pedrinhas ou bolinhas);
- Um tabuleiro.

O tabuleiro desse jogo pode ser construído de diversas formas. Vamos apresentar diferentes sugestões e você escolhe aquela que for mais fácil de fazer para você. Peça ajuda para a família! Para cada sugestão, vamos usar diferentes materiais, mas em todas elas, pretendemos criar um tabuleiro com as seguintes características:



Duas fileiras de 6 espaços em cada lado do tabuleiro, que chamaremos de covas, e dois espaços maiores nas laterais, que chamaremos de Kalahas.

**Sugestão 1:** Podemos usar uma forma de gelo 6 x 2 (que não estiver em uso) e dois potes. A forma (no meio) irá representar as covas e os dois potes (nas laterais) serão as Kalahas. Coloque-os na seguinte disposição:



**Atenção:** se a forma de gelo tiver uma quantidade de espaços diferente de 6 x 2, faça adaptações (corte, pinte, tampe, etc.), mas use para jogar apenas duas fileiras de 6 covas em cada lado do tabuleiro.

**Sugestão 2:** Use pratinhos descartáveis de festa de aniversário. Precisaremos de 14 pratinhos. Para montar o tabuleiro, basta dispor os pratos na seguinte configuração:



Se puder, use pratos com cores diferentes para representar as Kalahas nas laterais. Caso siga essa sugestão, cuidado com o vento! Prenda bem os pratinhos para não saírem do lugar.

### 3. CONHECENDO O JOGO

Agora que você confeccionou o seu tabuleiro e as peças, que são as sementes, você irá conhecer como se joga.

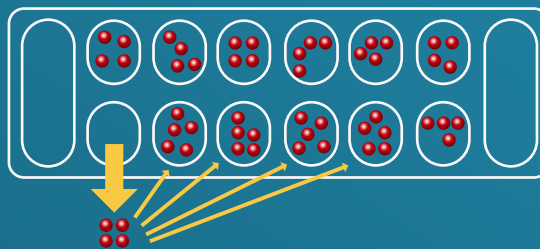
#### Organizando o tabuleiro:

1. A Kalaha de cada jogador é o espaço maior que fica a sua direita no tabuleiro. Os demais espaços são chamados de covas. Coloque 4 sementes em cada cova, por enquanto as duas Kalahas estarão vazias. Observe que cada jogador possui 6 covas, que ficam do seu lado do tabuleiro. Os jogadores devem se sentar um de frente para o outro.



2. Agora, vamos escolher uma cova do seu lado do tabuleiro, tirar as sementes e distribuir uma a uma no sentido anti-horário (para a direita).

#### Exemplo 1 – Distribuição de sementes



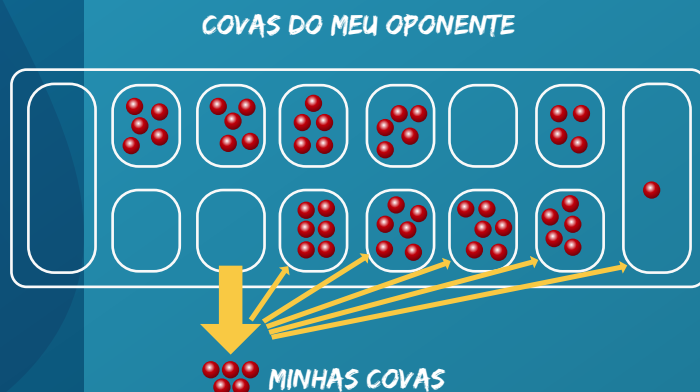
Retire as quatro sementes da cova indicada pela seta e as distribua uma a uma nas covas posteriores, em sentido anti-horário (para a direita). Perceba a cova que fica vazia e as covas que ficam com 5 sementes após a distribuição.

**Exemplo 2 – Distribuição de sementes:** Agora, continuando com o tabuleiro conforme ficou depois da distribuição anterior, é a vez do seu oponente fazer a jogada dele.



Ele retira todas as sementes da cova indicada com a seta e as distribui, uma a uma, conforme imagem. Agora ele tem 1 cova vazia, 4 covas com 5 sementes em cada e 1 cova com 4 sementes.

**Exemplo 3 – Distribuição de sementes:** Agora é a sua vez. Observe como ficou o seu tabuleiro. Quais quantidades de sementes ficaram nas suas covas. Retire todas as sementes da cova indicada pela seta e faça a distribuição.



Observe que a sua última semente caiu em sua Kalaha e por isso você irá jogar novamente. Agora, você faz a seguinte jogada:



Retire as quatro sementes da cova indicada pela seta e as distribua uma a uma nas covas posteriores, em sentido anti-horário (para a direita). Perceba a cova que fica vazia e as covas que ficam com 5 sementes após a distribuição.

**Exemplo 4 – Distribuição de sementes:** Agora é a vez do seu oponente. Observe a jogada que ele fez.



Ele retirou todas as sementes que estavam em uma cova, distribuiu nas covas seguintes, depositou uma semente na Kalaha dele e distribuiu as demais nas suas covas.

**Exemplo 5 – Distribuição de sementes:** Ao fazer a distribuição, você deve depositar as sementes nas covas de seu oponente seguindo a sequência das covas. Porém, ao passar pela Kalaha dele, você não coloca nenhuma semente e continua distribuindo as sementes nas suas covas do tabuleiro.

No exemplo a seguir, o jogador retira 8 sementes de uma de suas covas e as distribui uma a uma (retiramos as demais sementes para facilitar a visualização).



### 3. É HORA DE JOGAR!

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

#### Regras do jogo:

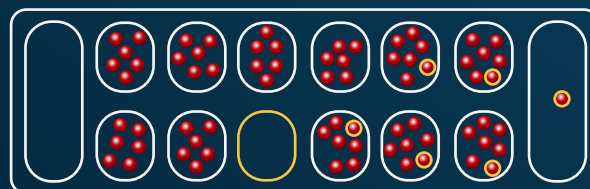
1. Jogo para dois jogadores.
2. Antes de dar início ao jogo, cada jogador coloca 6 sementes em suas covas. As seis covas próximas a você te pertencem, enquanto as outras seis covas do outro lado do tabuleiro pertencem ao seu oponente. Cada jogador possui uma Kalaha, a que está a sua direita.



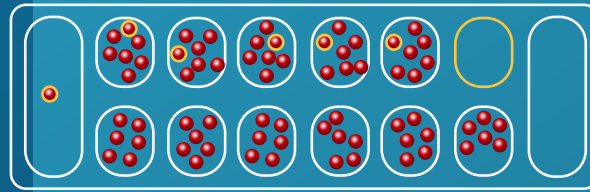
[mlbr.com.br/mancreg](http://mlbr.com.br/mancreg)



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.

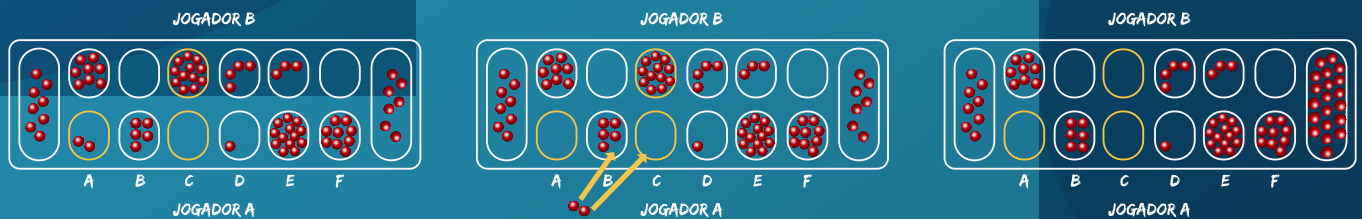


6. Toda vez que a última semente for depositada na sua Kalaha, o jogador tem o direito de jogar novamente.



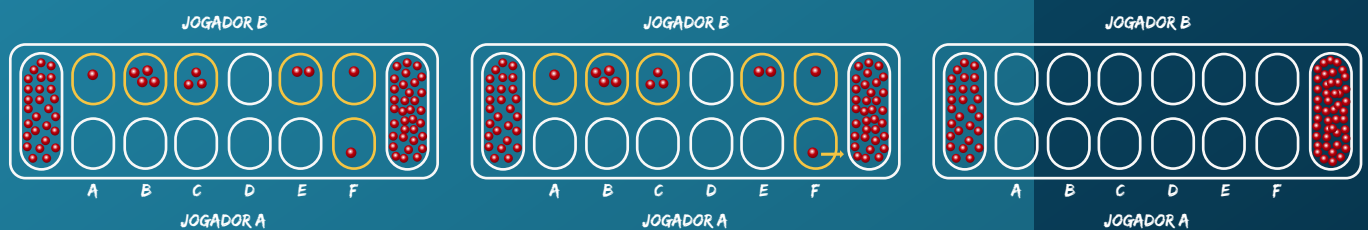
7. Toda vez que a última semente for depositada em uma cova vazia do seu próprio lado e houver sementes do oponente na cova oposta, o jogador captura todas estas sementes do oponente, junto com a semente que caiu em sua cova, e as transfere para a sua Kalaha.

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.

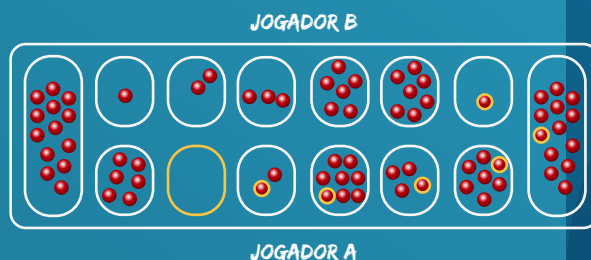
Veja um exemplo em que o Jogador A distribui sua última semente e, por isso, pegou as 11 sementes do Jogador B e colocou em sua Kalaha ( $33 + 1 + 11 = 45$ ).



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

### 3. REFLETINDO SOBRE O JOGO

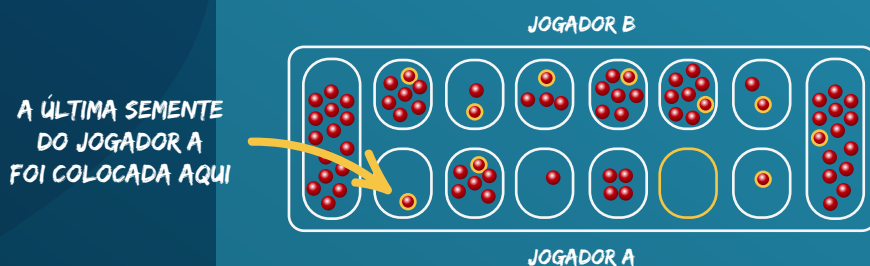
Analise a seguinte situação de jogo. O jogador A retirou 6 sementes da cova indicada e as distribuiu uma a uma colocando a última semente no local indicado.



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.

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!