

Habilidades priorizadas: Buscar dados de forma planejada e ordenada; orientar-se e deslocar-se em diferentes contextos.

Objetivos de ensino: Ressaltar a importância de se manter uma ordem de movimento; exercitar algumas noções básicas de Matemática; conhecer o jogo *Mancala*.

Atividade do jogo Mancala

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

1. CONTEXTUALIZAÇÃO – ANIVERSÁRIO DO DANIEL

Era o aniversário de Daniel e ele resolveu dar uma festa. Ele começou a pensar nos preparativos. Decidiu comprar comida, afinal não seria uma festa se não tivesse comidas, refrigerantes e sucos. Ele foi ao supermercado e ficou perambulando pelos corredores, não conseguia decidir o que comprar. Andava por todos os corredores e olhava cada prateleira do supermercado porque não tinha certeza do que iria comprar.

Ele começou a encher seu carrinho com doces e chocolates e então chegou à padaria. “Eu não sei quantos pães eu tenho que comprar!”, pensou ele. Decidiu continuar andando pelo supermercado enquanto pensava em quantos pães deveria comprar. Chegou à seção de pratos e talheres descartáveis. De novo ele não sabia quantos comprar, já que não tinha ideia de quantas pessoas iria convidar. “Será que convidar todos os meus amigos da escola ou apenas alguns?”. “E quanto à minha família? E meus amigos do time de futebol? E os vizinhos? Devo convidar todos eles? A minha casa tem espaço suficiente para todo mundo? Talvez fosse melhor fazer a festa num Buffet...”.

Desapontado consigo mesmo, Daniel esvaziou o carrinho e voltou para casa. “Primeiro eu tenho que decidir quantas pessoas eu vou convidar e onde vai ser a festa”. Começou então a fazer uma lista e quando estava terminando de fazer os convites, descobriu que não tinha marcado uma data para a festa!



Exercícios – Reflita e responda

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

1. Você acha que Daniel deveria ter pensado em tudo que ele iria precisar antes de ir às compras? Por quê? Existe uma ordem correta de fazer os preparativos para uma festa de aniversário?
2. Que tal você ajudar o Daniel e fazer uma lista das coisas que ele precisa pensar e fazer antes de ir às compras? Organize essa lista em seu caderno.
3. Ao atravessar a rua, o que devemos fazer primeiro? E ao dormir? Será que no nosso dia a dia existem outras coisas que também têm uma ordem correta para fazer? Consegue citar alguns exemplos?

2. QUE TAL ESTUDAR UM MÉTODO DE PENSAMENTO?

Método do Semáforo – Você sabe para que serve o semáforo no trânsito?



Ele serve para organizar o trânsito. Então, pensando no sentido de que ele serve para organizar, nós podemos usar o semáforo para nos ajudar com nossos pensamentos e ações. E você sabe como podemos usá-lo? Vamos pensar nas cores dele como etapas: etapa vermelha, etapa amarela e etapa verde. Dessa forma, quando precisamos fazer alguma coisa, por exemplo, uma festa de aniversário, nós devemos agir conforme as etapas. Na etapa vermelha devemos parar e pensar: o que precisa em uma festa de aniversário? Onde posso fazer? Quantas pessoas posso convidar? A etapa amarela é o momento de planejar: fazer lista de compras, planejar em que loja você pode ir etc. E a etapa verde é hora da ação: ir ao mercado, reservar o local da festa, ligar para os convidados etc.

O Método do Semáforo poderia ter sido muito útil para o personagem da nossa história! E ele pode ser usado em muitas outras situações, no jogo e na nossa vida também. No jogo *Mancala* também é importante parar para pensar e planejar antes de agir, por exemplo, pensar qual cova é melhor começar, se há a possibilidade de você jogar novamente ou, até mesmo, se em alguma jogada você consegue capturar as peças do oponente. Mas isso só é possível se antes de cada jogada você analisar o tabuleiro.

3. É HORA DE JOGAR!

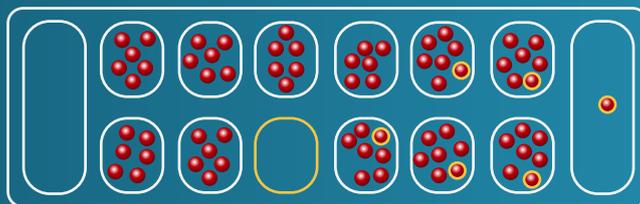
Vamos aprender outra regra do jogo? Nesse jogo também podemos fazer a captura das peças do oponente! Veja como é simples.

Regras do jogo:

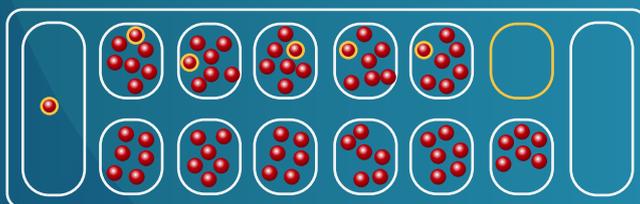
1. Jogo para 2 jogadores
2. Antes de dar início ao jogo, cada jogador coloca 4 sementes em cada cova. As 6 covas próximas de você lhe pertencem, enquanto as outras 6 pertencem ao seu oponente. A cova maior à direita é o seu depósito (Kalaha), e a cova maior à esquerda é o depósito de seu oponente.



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.

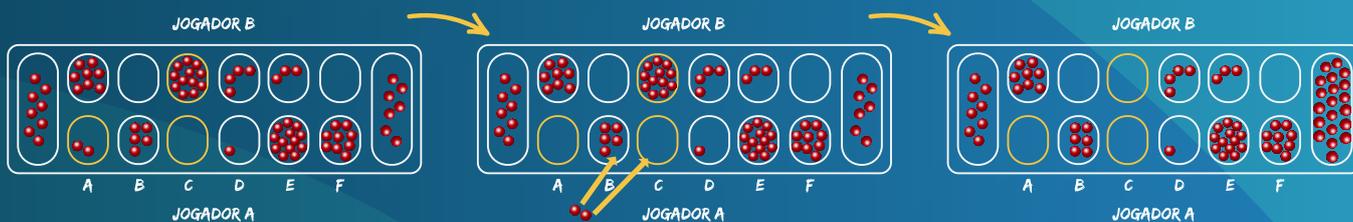


6. Toda vez que a última semente for depositada na sua Kalaha, o jogador tem o direito de jogar novamente.



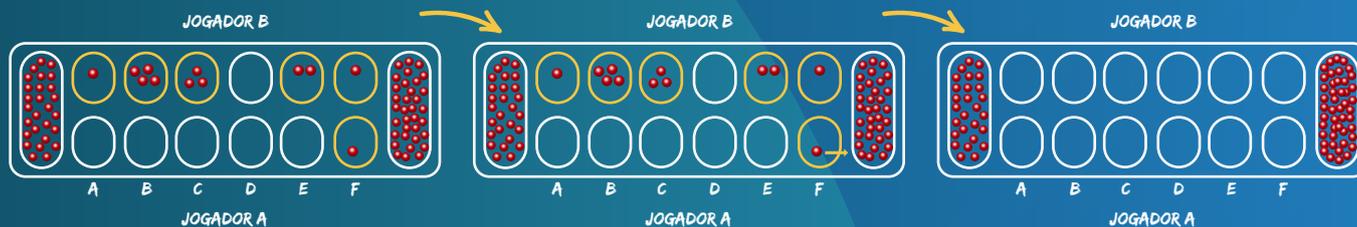
7. Toda vez que a última semente for depositada em uma cova vazia do seu próprio lado e houver sementes do oponente na cova oposta, o jogador captura todas estas sementes do oponente, junto com a semente que caiu em sua cova, e as transfere para a sua Kalaha.

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 ($33 + 1 + 11 = 45$).

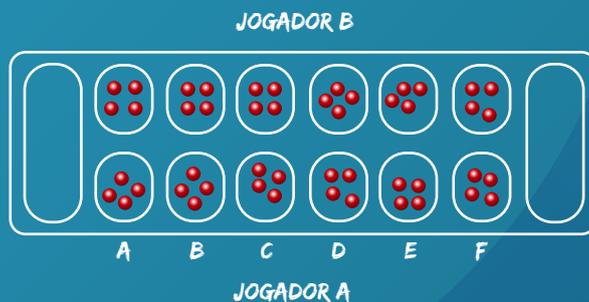


Agora que você conheceu todas as regras do jogo, que tal colocar em prática? Chame alguém para se divertir com você! Lembre-se que o Método do Semáforo pode lhe ajudar a jogar melhor.

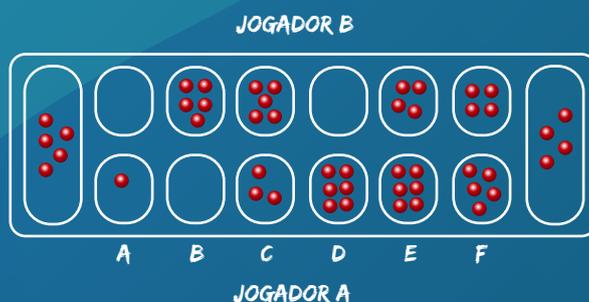
4. REFLETINDO SOBRE O JOGO

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

1. Como foi a experiência do jogo com a nova regra? Conseguiu utilizar o Método do Semáforo?
2. Observe a situação de jogo a seguir e responda: qual seria o melhor movimento para o jogador A começar o jogo? Por quê?



3. Na situação de jogo a seguir, é a vez do jogador A. Ele pode, na próxima jogada, realizar captura das peças do oponente? Como?



5. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

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

1. O Método do Semáforo nos ajuda a pensar e planejar antes de agir, e pode nos ajudar durante o jogo *Mancala*. Em que outras situações também podemos aplicar esse método?
2. Você já fez algo precipitadamente, sem pensar, que terminou em um resultado que não era tão bom quanto poderia ter sido? O que você poderia ter feito nessa situação para que o resultado tivesse sido bom?
3. Você tem um horário para cada atividade na escola? E em casa? Você acha importante uma ordem para fazer cada coisa?

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!