**Habilidades priorizadas:** Controlar o comportamento impulsivo através da interiorização de esquemas mentais relacionados ao processo de representação do movimento do jogo, visando a melhor ordem de movimento e sequência de ações; planejar a conduta, antecipando as possíveis dificuldades e o percurso necessário para a realização da tarefa.

**Objetivos de ensino:** Promover a reflexão sobre a ordenação de uma série de ações para se atingir um objetivo: a primeira ação, a segunda ação; proporcionar uma situação lúdica em que são aplicadas noções relacionadas à construção do número (necessidade de manter uma ordem na realização de uma contagem).

### 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. QUE TAL ESTUDAR MÉTODOS DE PENSAMENTO?

Método da Árvore do Pensamento: O Método Árvore do Pensamento nos ajuda a identificar as nossas possibilidades de ação e tomar decisões. Ele é divido em etapas, sendo que, na primeira, devemos verificar quais são as possibilidades disponíveis, na segunda, temos que atribuir um "valor" para cada opção, e na terceira etapa, devemos tomar uma decisão de forma consciente. É importante considerar que algumas vezes não existe uma decisão mais certa ou mais errada, são escolhas que se encaixam melhor em diferentes momentos do jogo ou em diferentes situações. A mesma escolha pode dar certo em um momento e não em outro.

Para entender melhor, aqui vai um exemplo: imagine que você está com seus amigos em casa e quer brincar com eles, mas está chovendo. Agora, vamos usar o Método da Árvore do Pensamento:

**Primeira etapa:** Quais são as brincadeiras que vocês podem escolher? Observe que essa pergunta vai ter várias respostas: esconde-esconde, pular corda, mímica, bola...

**Segunda etapa:** Pensar nas possibilidades que você tem e atribuir valor a cada uma, ou seja, verificar tudo que irá precisar se escolher aquela opção.

- Se você for brincar de esconde-esconde, vai precisar de um espaço grande que possam se esconder e correr.
- Se for brincar de pular corda, é necessário um espaço para isso e uma corda.
- Se for brincar de mímica, não precisará de um espaço muito grande e só vão precisar de muita criatividade.

**Terceira etapa:** Escolher a melhor opção para aquela situação. Nesse caso, por se tratar de um dia chuvoso e que não se pode brincar fora de casa, a melhor opção seria brincar de mímica.

#### Exercícios - Reflita e responda

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

- 1. Em que outras situações você acha que podemos usar o Método da Árvore do Pensamento?
- **2.** Você costuma analisar as opções antes de tomar uma decisão? Em que situação você acha que é importante fazer essa análise?
- **3.** Agora é a sua vez de usar o Método da Árvore do Pensamento. Dê uma nota, de 0 a 10, para cada opção, pensando no que pode acontecer em cada uma delas.



Uma criança está tentando atravessar uma avenida perigosa.
E ela tem três opções:

• Atravessar diagonalmente;
• Usar a faixa de pedestres;
• Usar a passarela.

\*\*Como atravessar\*\*

### 2. É HORA DE JOGAR!

Agora que você aprendeu o Método da Árvore do Pensamento, que tal utilizá-lo durante o jogo Mancala? É bem simples! Durante o jogo, você tem muitas possibilidades de movimento, lembre-se que o Método da Árvore do Pensamento nos ajuda a analisar cada uma delas de forma a escolher qual a melhor cova para iniciar o jogo, por exemplo. E isso pode ser feito a cada jogada, sempre pensando antes de agir, assim, com certeza, você jogará de forma consciente e muito melhor!

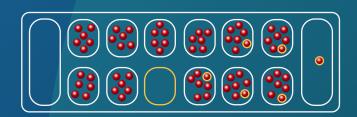
Convide alguém para jogar com você. É hora de colocar o Método da Árvore do Pensamento em prática! Não se esqueça da importância de cumprimentar seu oponente antes de iniciar a partida.

#### Regras do jogo:

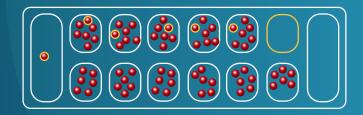
- 1. Jogo para dois jogadores.
- 2. Antes de dar início ao jogo, cada jogador coloca 6 sementes em suas covas. As seis covas próximas a você te pertencem, enquanto as outras seis covas do outro lado do tabuleiro pertencem ao seu oponente. Cada jogador possui uma Kalaha, a que está a sua direita.



- 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.

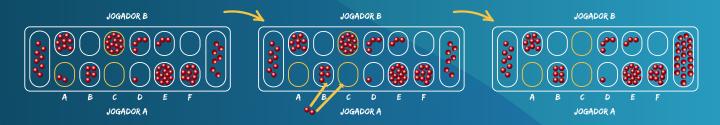


**6.** Toda vez que a última semente for depositada na sua Kalaha, o jogador tem o direito de jogar novamente.



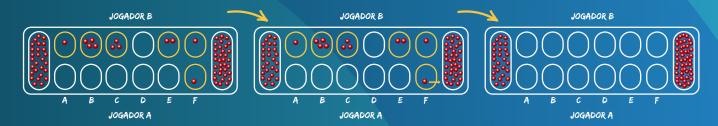
**7.** Toda vez que a última semente for depositada em uma cova vazia do seu próprio lado e houver sementes do oponente na cova oposta, o jogador captura todas estas sementes do oponente, junto com a semente que caiu em sua cova, e as transfere para a sua Kalaha.

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).

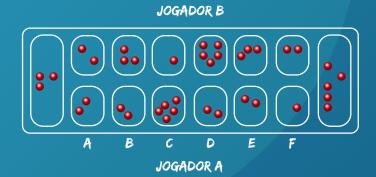


9. Os jogadores contam e comparam as quantidades de sementes. Quem tiver mais sementes em sua Kalaha é declarado o vencedor da partida.

### 3. REFLETINDO SOBRE O JOGO

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

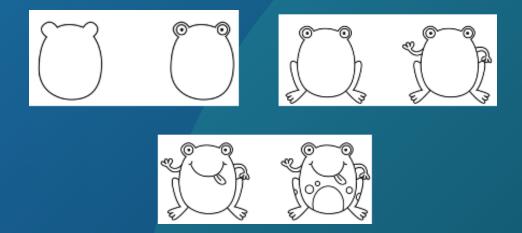
- 1. Como foi a experiência do jogo? Você acha que jogou diferente dessa vez? Por quê?
- 2. Qual sequência de movimentos você sugere para o jogador A?



# 4. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

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

- 1. A melhor ordem para as ações: A professora pediu um trabalho em trios (um cartaz), para a próxima semana, sobre animais de estimação. Numere as ações de acordo com a ordem que vocês considerem como a mais apropriada:
- ( ) Decidir que animais serão colocados no cartaz.
- ( ) Conversar sobre os animais de estimação que cada um quer pesquisar.
- ( ) Procurar imagens de animais na internet.
- ( ) Formar os trios para fazer o trabalho.
- ( ) Definir quantos animais de estimação serão colocados no cartaz.
- **2. Fred, o sapo:** Desenhar também exige que sigamos uma sequência específica. Copie os seguintes passos para desenhar Fred, o sapo. Depois use sua criatividade para colorir.



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!