

Habilidades priorizadas

- Compreender a lógica do sequenciamento de ações
- Reconhecer e analisar diferentes possibilidades de organizar uma sequência de ações

Objetivos de ensino

- Estimular o processo de realizar cálculos mentalmente e fazer planos no contexto do jogo "Mancala".

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 – 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

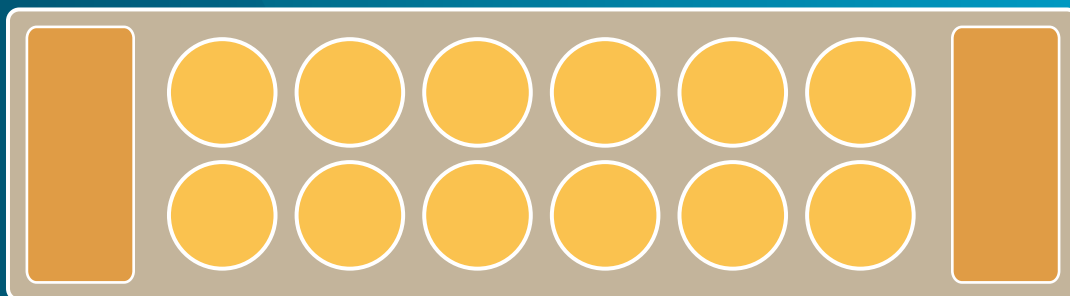
Use pratinhos descartáveis de festa de aniversário. Precisaremos de 14 pratinhos. Para montar o tabuleiro, basta dispor os pratos na seguinte configuração:



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.

OUTRAS SUGESTÕES

Agora que você entendeu a ideia, você pode construir o tabuleiro usando diversos outros materiais, por exemplo, potinhos de Danoninho ou iogurte (limpos e secos), caixa de ovos (recorte para ficar 6 x 2), ou você pode ainda cavar o tabuleiro no chão, em local seguro, com terra fofa (no quintal da sua casa). Apenas lembre-se de que seu tabuleiro deve ter os espaços assim:



3. PREPARANDO-SE PARA JOGAR "MANCALA"

Tabuleiro construído? Ufa! Estamos quase prontos para jogar, mas antes precisamos treinar alguns exercícios que nos ajudarão a entender as regras do jogo.

Siga os seguintes passos:

1. Pegue seu tabuleiro e coloque 4 sementes em todas as covas. As duas Kalahas, por enquanto, estarão vazias.

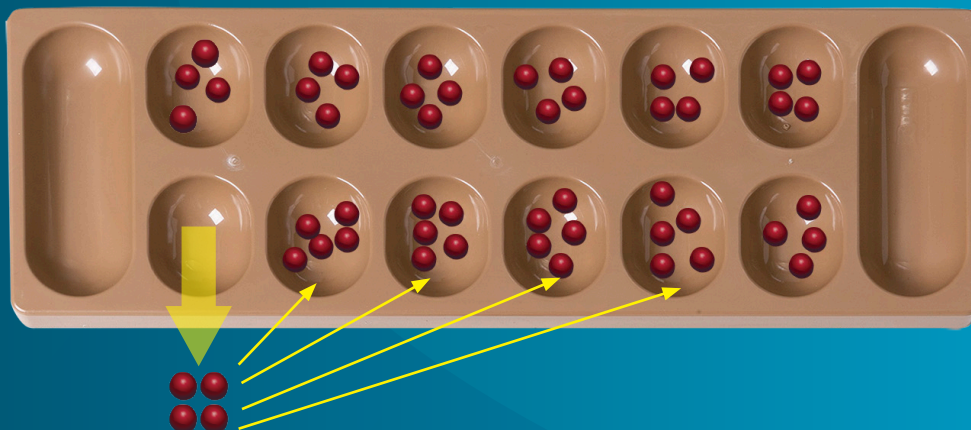


Observe que cada jogador possui 6 covas, que ficam do seu lado do tabuleiro. A Kalaha de cada jogador é aquela que fica a sua direita

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

EXEMPLO 1

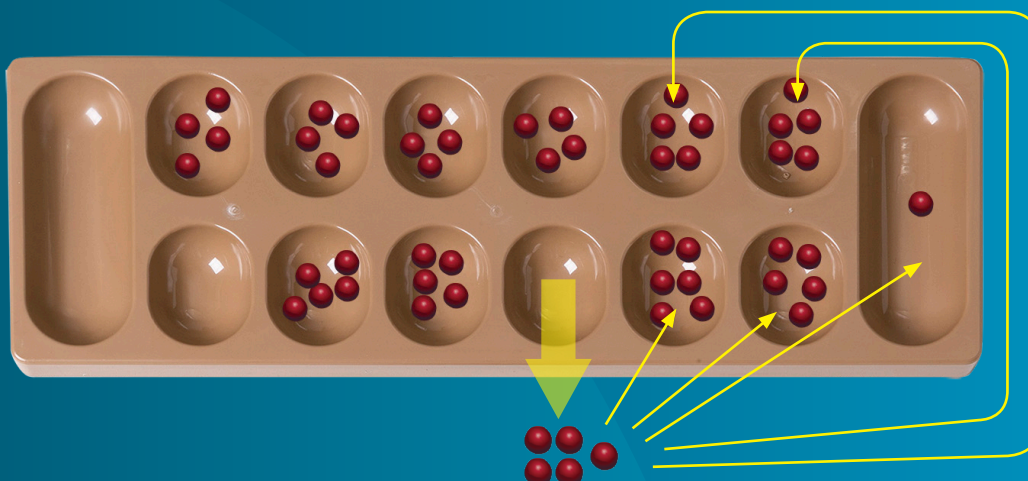
(distribuição de sementes)



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

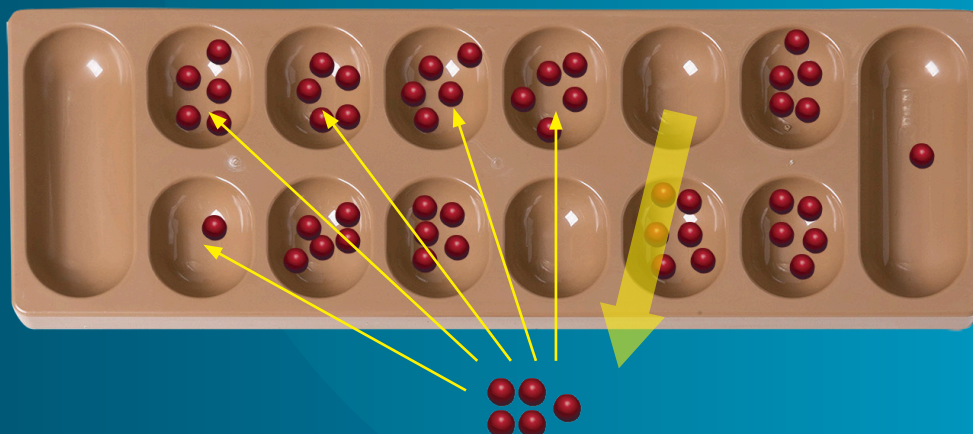
(distribuição de sementes)



Agora, continuando com o tabuleiro como ficou da distribuição anterior, retire as cinco sementes da cova indicada pela seta e as distribua uma a uma em sentido anti-horário. Você deve depositar uma semente na sua Kalaha e seguir distribuindo nas covas do seu oponente.

EXEMPLO 3

(distribuição de sementes)



Continuando de onde paramos, tire as cinco sementes da cova indicada pela seta e as distribua uma a uma nas próximas covas, em sentido anti-horário. Pule a Kalaha do seu oponente, ou seja, não deposite nela. Nesse jogo, nunca depositamos sementes na Kalaha do oponente.

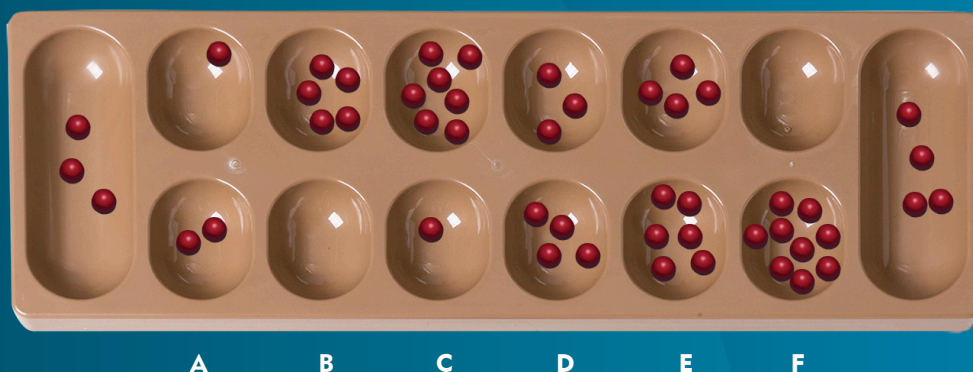
Observação importante: esse exemplo ilustra apenas a forma de distribuir as sementes do jogo! Você vai conhecer as regras e forma de jogar na sequência dessa atividade.

Pronto, agora vamos praticar o que aprendemos sobre a distribuição de sementes e, depois, vamos conhecer as regras do jogo milenar “Mancala”!

4. EXERCÍCIOS – REFLITA E RESPONDA

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

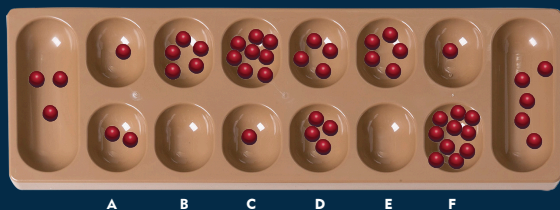
1. Considere o seguinte esquema:



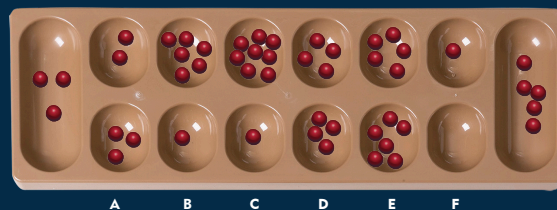
- Se você distribuir as sementes da cova E, como ficará o tabuleiro?
- E se a distribuição fosse das sementes da cova F, como ficaria? Desenhe.

RESPOSTAS

1. A)



B)



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. CONHECENDO O JOGO "MANCALA"

Sabia que existem mais de cem maneiras diferentes de se jogar "Mancala" ao redor do mundo? Pois é! Por enquanto, vamos conhecer uma versão mais simples do jogo. Atenção às regras!

Componentes do jogo

- Um tabuleiro com 12 covas e 2 Kalahas
- 48 sementes

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 4 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. 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.

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

2. É HORA DE JOGAR!

Agora, convida seus familiares para jogarem com você. Leiam com atenção as regras, cumprimentem-se e bom jogo!



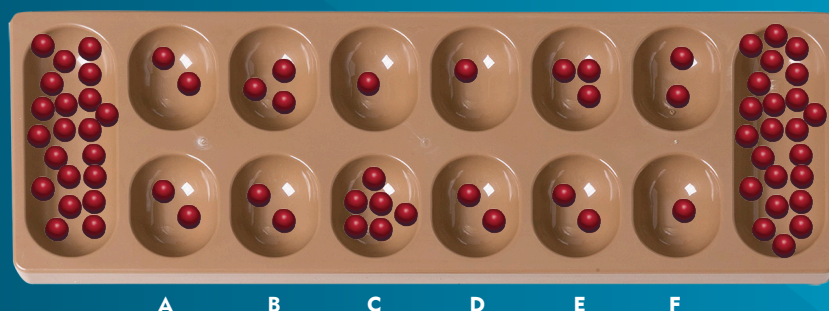
GLOSSÁRIO

Ordem de Movimento - Arrumar e realizar os movimentos da melhor maneira possível para alcançar o objetivo. Tanto em jogos quanto em outras situações, é importante planejar, para determinar quando e como realizar cada estágio, qual estágio vem antes do outro, o que vem primeiro e o quem vem por último. Por exemplo, se atravessarmos a rua sem antes olhar para a esquerda e para a direita, podemos causar um acidente terrível. No jogo Mancala, é importante encontrar a ordem correta de movimento com suas sementes

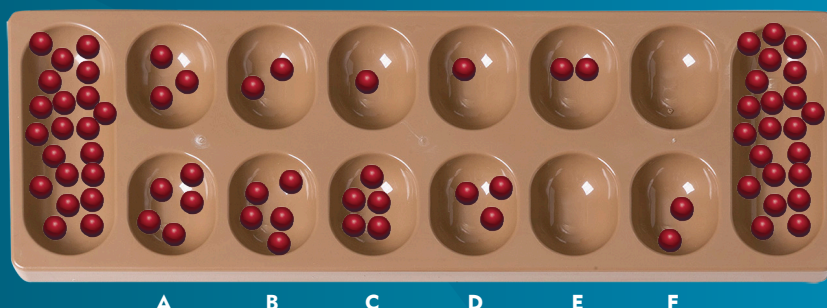
3. REFLETINDO SOBRE O JOGO

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

1. O que você achou do jogo "Mancala"? Conte como você se sentiu jogando esse jogo.
2. Qual é o objetivo do jogo?
3. Na sua vez, de quais covas você pode retirar sementes para distribuir?
4. O que é importante pensar antes de cada jogada?
5. Se um jogador deseja ganhar o direito de jogar novamente, o que ele deve fazer?
6. Na situação abaixo, de qual cova você escolheria pegar as sementes para ter direito a uma nova jogada?



7. Suponha que o jogo esteja na seguinte configuração:



O que você faria para ter muitas jogadas em sequência? Responda citando a ordem das covas que você escolheria em cada jogada.

- 1º movimento:
2º movimento:
3º movimento:

8. Quando e como o jogo termina?

RESPOSTAS

6. Cova E ou F.
7. 1º movimento: cova D.
2º movimento: cova B.
3º movimento: cova E.

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!