

**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; comunicar-se de forma clara; comprovação de hipóteses.

**Objetivos de ensino:** Destacar a importância da manutenção de uma ordem temporal de ações, tanto nos jogos quanto na vida; construir a noção de sentido horário e anti-horário.

## 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 – O QUE PLANTAR

*Se você plantar honestidade, você colherá a confiança;  
Se você plantar bondade, você colherá amigos;  
Se você plantar humildade, você colherá grandeza;  
Se você plantar perseverança, você colherá o contentamento;  
Se você plantar consideração, você colherá perspectiva;  
Se você plantar trabalho duro, você colherá sucesso;  
Se você plantar o perdão, você vai colher a reconciliação.*

Provérbio Chinês

*Se você quer um ano de prosperidade, cultive grãos.  
Se você quer dez anos de prosperidade, cultive árvores.  
Se você quer cem anos de prosperidade, cultive pessoas.*

Provérbio Chinês

#### Exercícios – Reflita e responda

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

1. Os provérbios chineses são dizeres sábios e que nos trazem múltiplos entendimentos. Qual é a mensagem que fica para você e sua família destes dois provérbios citados?
2. O que é semear para você?
3. Se você tivesse que escolher algo para plantar e cultivar dos provérbios chineses, o que escolheria? Por quê?

*Mancala* é um dos jogos mais antigos que se tem conhecimento e a origem dele é africana. Há relatos de que este jogo era praticado pelos escravos nas américas. Nele, é trabalhado o ato de semear, cultivar e colher.



## 2. VAMOS CRIAR O JOGO MANCALA

O jogo *Mancala* é simples de ser confeccionado. Utilize os materiais recicláveis que você tenha em casa, como caixa de ovos, tampinhas de suco, potinhos de iogurte, rolinhos de papel higiênico ou desenhe em uma folha.

O tabuleiro é composto por 12 covas, sendo 6 de cada lado, alinhadas. Do lado direito e do lado esquerdo há uma parte maior que recebe o nome de Kalaha. Observe as ideias para confecção abaixo.



Você precisará de 48 sementes. Podem ser de feijão, milho, girassol, canjica entre outras. Use a sua criatividade para este trabalho!

## 3. CONHECENDO O JOGO

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

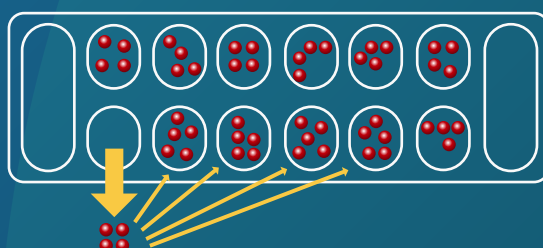
### Organizando o tabuleiro:

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.



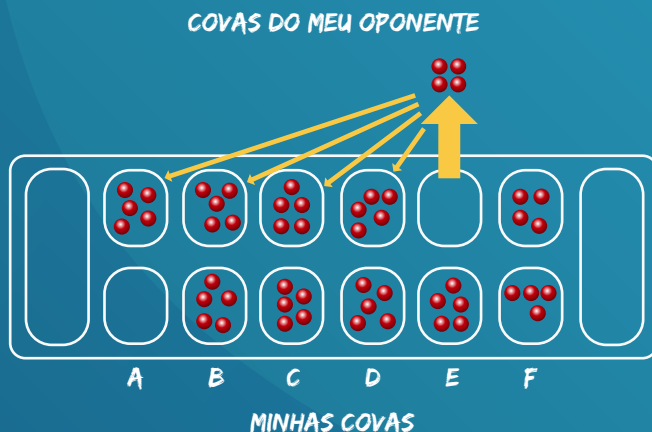
2. Agora, vamos escolher uma cova do seu lado do tabuleiro, tirar as sementes e distribuir uma a uma no sentido anti-horário (para a direita).

### 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.

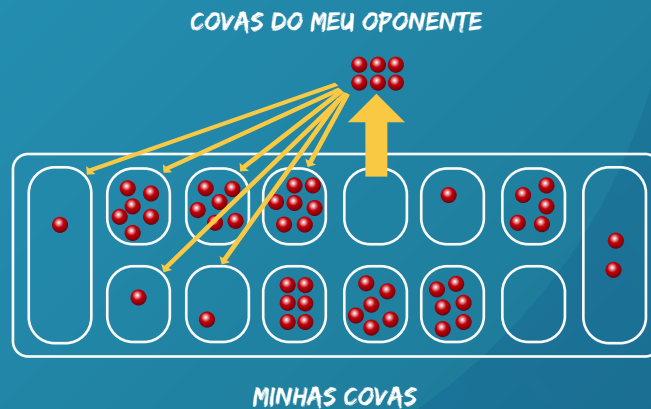


Observe que a sua última semente caiu em sua Kalaha e por isso você irá jogar novamente. Agora, você faz a seguinte jogada:



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.

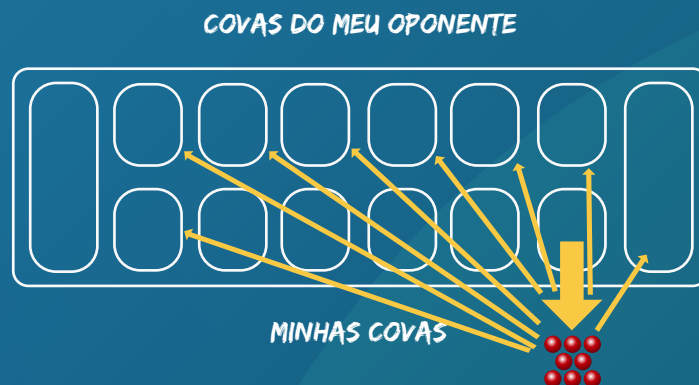
**Exemplo 4 – Distribuição de sementes:** Agora é a vez do seu oponente. Observe a jogada que ele fez.



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).



#### 4. REFLETINDO SOBRE O JOGO

Há muitos elementos do nosso dia a dia em que usamos o sentido horário ou anti-horário. Veja alguns exemplos:

1. Qual sentido se usa para abrir uma torneira?
2. Qual sentido se usa para abrir o chuveiro?
3. Qual sentido se usa para fechar uma garrafa de refrigerante?
4. Qual sentido se usa para fazer a troca de um pneu de carro, ou seja, como desrosquear o parafuso?

**Resposta:** Geralmente, para se abrir algo, usa-se o sentido horário e, para fechar, o sentido anti-horário.



## 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. É HORA DE JOGAR!

**Objetivo do jogo:** Acumular mais sementes do que o oponente.

**Componentes do jogo:** Tabuleiro com 12 covas pequenas e 2 covas grandes e 48 sementes.

#### 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 à 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.

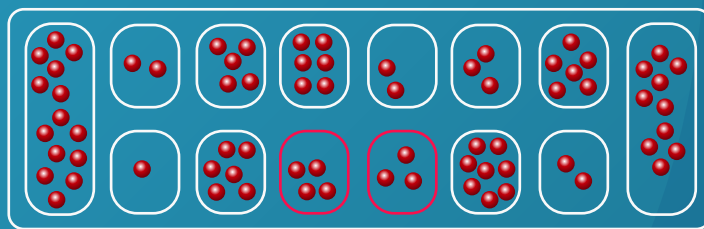
### 2. QUE TAL ESTUDAR ESTRATÉGIAS E MÉTODOS DE PENSAMENTO?

Quando jogamos, precisamos tomar decisões constantemente. Algumas vezes tomamos decisões sem considerar inteiramente suas consequências. As crianças, assim como os adultos, nem sempre gastam um tempo tentando ver o que está por vir. Para tomarmos as melhores decisões, devemos perceber o valor de olhar mais do que um passo à frente.

Depois de jogar *Mancala*, você perceberá que o jogador que consegue criar vários movimentos seguidos melhora suas chances de acumular mais sementes. E como criar várias jogadas? Por meio da estratégia "Ordem de Movimento"! A estratégia "Ordem de Movimento" nos leva a compreender que, planejando a ordem pela qual esvaziamos nossas covas, conseguimos executar vários movimentos em uma só jogada, acumulando mais sementes!

É a vez do jogador A. Qual deve ser a sua jogada para que ele jogue novamente e leve a maior quantidade de sementes em sua Kalaha?

JOGADOR B



JOGADOR A

O jogador A pode esvaziar qualquer uma das duas covas destacadas em vermelho. Se ele começar por esvaziar a cova da esquerda, com 4 sementes, vai ganhar apenas uma jogada extra. Mas se ele começar com a cova com 3 sementes, ganhará duas jogadas extras.

**Para ajudar a entender o uso desta estratégia, leia esta pequena história:**



*"Era a minha festa de aniversário de 13 anos. Estava muito animado para organizar, pela primeira vez, minha própria festa. Minha mãe ofereceu-me ajuda, mas recusei.*



*– Não mãe, sou grande agora e quero fazer tudo sozinho!*



*No dia da festa, acordei cedo para ter tempo suficiente para deixar tudo prontinho... o bolo, os docinhos, os copos, os pratos... Eu até consegui convencer o meu primo mais velho a fazer truques de mágicas, no que ele é muito bom. Comecei indo de bicicleta até o supermercado. Comprei os copos e os pratos descartáveis e voltei para casa. Então, fui de bicicleta até a padaria para buscar o meu bolo.*



*Quando cheguei em casa, meu primo ligou pedindo para eu ir buscá-lo porque não lembrava o caminho para minha casa. Então, fui de bicicleta até a casa dele e fomos juntos para a minha casa. Eu vi que a loja de docinhos estava prestes a fechar. Pedalei rapidamente até lá, mas quando cheguei a loja já estava fechada.*



*Oh, não! Bem, decidi voltar para casa, pois minha festa estava prestes a começar. Sabe, o engraçado é que eu estava tão cansado de toda aquela correria que mal pude desfrutar da minha própria festa. Quando fui dormir naquele dia, disse à minha mãe:*



*- Sabe mãe, eu acho que não vou me importar se você me ajudar a organizar minha festa no ano que vem."*



*Observe o trajeto que realizei no mapa da próxima página!*





*Se eu tivesse usado a estratégia "Ordem de Movimento", teria dado tempo de fazer tudo o que eu havia planejado, como também teria evitado de ficar indo e voltando, o que teria me deixado menos cansado.*

*Qual seria a melhor rota circular que poderia ter feito a tempo de passar em todos os lugares?"*

Agora, com seus familiares, faça uma lista de casos em que vocês utilizam esta estratégia em suas vidas. Veja como o Método do Semáforo teria me ajudado a organizar este trajeto.



**1ª Etapa – Vermelho:** Analisar todos os lugares que seria necessário passar. Traçar uma rota.

**2ª Etapa – Amarelo:** Verificar os horários de funcionamento de todos os lugares necessários para passar e comprar tudo o que foi planejado, saindo de casa uma vez, mas fazendo tudo o que é necessário.

**3ª Etapa – Verde:** Seguir o planejamento e passar em todos os pontos nos horários adequados.

### 3. VAMOS JOGAR NOVAMENTE

Agora é com você! Jogue novamente o seu jogo *Mancala* e coloque em prática a estratégia e o método estudado.



**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!