



JOGO MANCALA

Material do estudante.

ORIGEM DO JOGO

Mancala é um jogo de tabuleiro de origem africana, também conhecido como o Xadrez do Oriente. O jogo está relacionado ao ato de semear e colher as sementes na terra. Ainda hoje, o jogo é bastante explorado em muitos países recebendo terminologias diferentes de acordo com local onde é jogado. Por exemplo, no Sudão, Gâmbia, Senegal e Haiti o jogo é conhecido como Wari; na Costa do Marfim, Filipinas e Ilhas Sonda o jogo é denominado de Bailé e no Brasil, os escravos que o trouxeram o chamavam de Adi.

O jogo pode ser explorado com alunos em qualquer etapa da Educação Básica, especialmente do sexto ano do Ensino Fundamental, quando são trabalhados conceitos como sistema de numeração decimal e resolução de expressões aritméticas. Mancala é um jogo de tabuleiro que tem como proposta desenvolver o raciocínio lógico e estratégico do jogador, por meio da construção de táticas, para que o depósito de sementes seja cada vez maior (ZUIN, 2015).

OBJETIVO DO JOGO

Capturar o maior número de sementes.

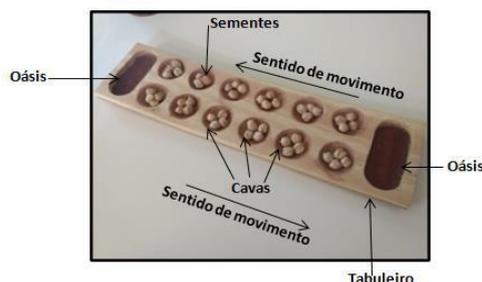
MATERIAL

- Um tabuleiro composto por 12 cavas menores (6 para cada jogador), 2 cavas maiores (Kalha ou Oásis) um para cada jogador, conforme Figura 1.
- 48 sementes compartilhadas.

REGRAS

- Partida para 2 jogadores.
- O jogo inicia quando cada componente da dupla, sentados à frente do tabuleiro, colocam 4 sementes em cada uma das cavas do tabuleiro. As cavas menores pertencerão ao jogador situado mais próximo do tabuleiro. O Oásis (cava maior) será o da direita do jogador.

Figura 1: Modelo de tabuleiro Mancala, sementes e sentido de movimento.



Fonte: FREITAS (2019), p. 22.

- Cabe a dupla definir quem irá iniciar a primeira jogada. O primeiro a jogar deverá escolher uma das 6 cavas pequenas de seu território e retirar as 4 sementes semeando-as uma a uma nas cavas subsequentes no sentido anti-horário,
- Sempre que passar pelo seu Oásis o jogador deve depositar uma semente e continuar a distribuí-las nas cavas pequenas do oponente, mas nunca no Oásis do adversário. Se a última semente que o jogador semeou for no próprio Oásis, o jogador pode jogar novamente.
- Quando estiver distribuindo as sementes e a última semente cair em uma cava de seu domínio e esta estiver vazia, o jogador poderá capturar todas as sementes da cava pertencente ao adversário localizada em frente a esta cava, junto com sua semente e deverá colocá-las em seu Oásis.
- O fim do jogo ocorre quando um dos jogadores não tiver sementes em suas casas para distribuir.
- Vence o jogador que obtiver maior número de sementes em seu Oásis. Se houver sementes em suas cavas, estas serão contabilizadas.

LINK DO JOGO ONLINE:

<https://mancala.playdrift.com>

LINK EXPLICATIVO DO JOGO:

https://youtu.be/T4_jZYeer9s

REFERÊNCIAS:

FREITAS, E. L. V.. **Os valores civilizatórios afro-brasileiros e o jogo Mancala.** Porto Alegre, 2019.

ZUIN, E.S.L.; SANT'ANA, N.A.S.. **Produzindo aproximações da cultura africana com a matemática escolar: a utilização do jogo Mancala.** Minas Gerais, 2015.