MANCALA

Sesc Acre

ATIVIDADE PEDAGÓGICA À DISTÂNCIA

Material necessário para o jogo de raciocínio lógico: 1) Para o tabuleiro diferenciado podem ser utilizadas duas filas de seis covas de cartela de ovos.

Obs.: É importante deixar dois buracos a mais para o estoque de semente.

Sementes: utilizam-se no jogo 48 sementes, que podem ser: 1) Feijão; 2) Milho; 3) Botões; 4) Tampas de garrafas Pets; e 5) Dados.

Regras: Números de participantes: 2 jogadores (semeadores).

Objetivo do jogo: Capturar o maior número de sementes.

Preparação para o jogo: Cada jogador ficará com uma fileira de seis buracos, considerado o seu campo. Geralmente o campo é o lado em que o jogador se encontra. Em cada cova devem ser depositadas quatro sementes. À direita de cada jogador deve ficar um buraco (que foi pedido acima para ser reservado e que pode ser feito de copinho de iogurte, para depositarem as sementes capturadas.

Movimentação do jogo de raciocínio lógico: A jogada principal consiste em escolher um buraco e/ou casa de seu campo e retirar as sementes de dentro dele, e as distribuir no sentido anti-horário nos demais buracos que o sucedem. Os 12 buracos são considerados os circuitos por onde o semeador deve passar. Se o número de sementes a ser semeado for maior que onze, o semeador deverá dar uma volta completa pelo tabuleiro sem deixar no campo adversário semente; e prossegue-se repartindo as restantes pelos buracos seguintes.

Como capturar sementes:

A semente só poderá ser capturada se o último buraco semeado: 1) Pertencer ao campo adversário; e 2) Conter duas ou mais sementes, já contando com aquela a recém-semeada. Neste caso, o jogador deve pegar para si as sementes desse buraco e as do buraco procedente, desde que seja satisfeita as condições acima. A captura de semente só será finalizada quando o semeador se deparar com um buraco que não satisfaça as condições acima.

Quando o jogo de raciocínio lógico é finalizado:

1) Não for possível colocar sementes em um único lance, no buraco vazio do adversário. Neste caso, o semeador pega para si todas as sementes que restarem em seu campo; e

2) Restarem tão poucas sementes sobre o tabuleiro que nenhuma captura seja mais possível. Neste caso, estas sementes não ficam com ninguém. Ganha o semeador que possuir o maior número de sementes!

REFERÊNCIA

Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=5LsPJHsTfMA

Acesso em 01/04/2020