



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ  
SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
LABORATÓRIO DE ENSINO DE MATEMÁTICA DA AMAZÔNIA TOCANTINA

## **MANCALA**

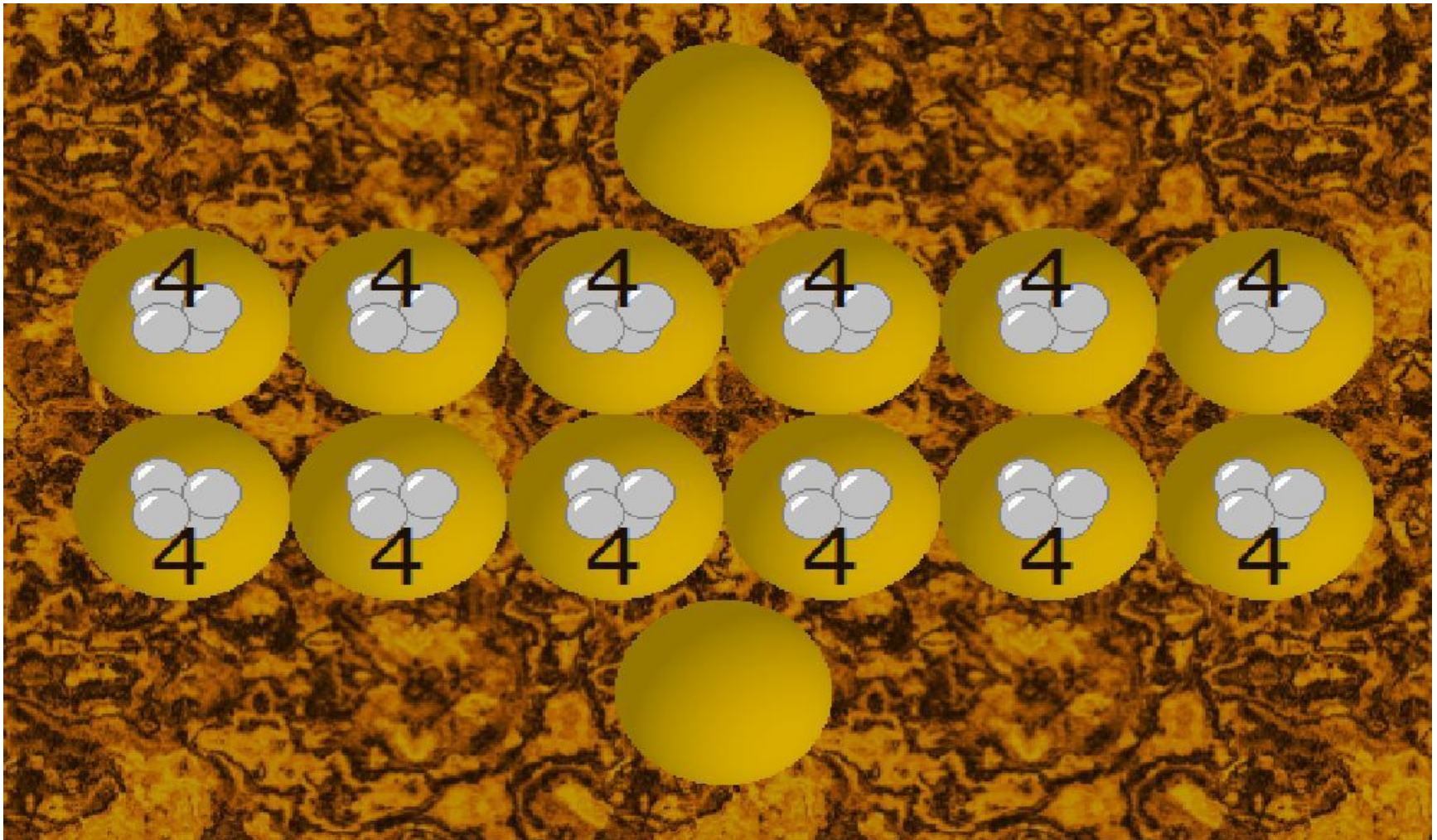


**DANIELA GONÇALVES VILHENA**  
**FABIANA SARDINHA DOS SANTOS**

# HISTÓRIA

O jogo africano Mancala vem de longa data, cerca de 7.000 anos, e, ao que tudo indica, é o “pai” dos jogos. Sua provável origem encontra-se no continente africano, mais precisamente no Egito. Seus tabuleiros mais antigos foram encontrados em escavações da cidade síria de Aleppo, no templo Karnak (Egito) e no Theseum (Atenas). Do vale do Nilo, espalhou-se por toda a África e todo o oriente.

Atualmente é jogado em todos os continentes e difundido através de seus apreciadores e de educadores, em escolas e universidades.



# MANCALA:O JOGO DA VIDA

Mancala é um jogo de estratégia relacionado à semeadura. Tem origem na palavra árabe *nagaala* que significa “mover”. Simula o ato de semear, a germinação das sementes na terra, o desenvolvimento e a colheita. O movimento das sementes pelo tabuleiro era associado ao movimento celeste das estrelas, e o próprio tabuleiro simbolizava o Arco Sagrado.

# SENTIDO MÁGICO E SAGRADO DO JOGO

Em seus primórdios, o Mancala tinha um sentido mágico, relacionado aos ritos sagrados. Em alguns lugares, as partidas eram reservadas apenas aos homens ou sacerdotes. Aliás, segundo estudos antropológicos, até hoje o Mancala africano é jogado predominantemente por homens, enquanto o Mancala asiático é jogado principalmente por mulheres e crianças. Hoje em dia, na maioria dos países, o Mancala perdeu o caráter mágico e religioso.





# UM JOGO DE ESTRATÉGIA

Além do valor histórico, o Mancala oferece forte potencial de aprendizado, uma vez que é um jogo que exige muita agilidade de pensamento para se fazer boas jogadas. Pode-se dizer que algumas variantes do jogo Mancala são mais complexas do que o xadrez, uma vez que a configuração do tabuleiro é atualizada a cada jogada.

Jogar bem, segundo professores ticunas, é uma ciência. Saber fazer boas jogadas, ter boas estratégias é a ciência do jogo. Cerca de 300 professores, representantes indígenas da maior etnia brasileira, que tiveram a oportunidade de conhecer o Mancala, afirmam que, sem dúvida alguma, este jogo tem muito de ciência!

Mancala, o jogo oficial da África, conquistou nesse continente excelentes jogadores. Alguns fazem jogadas tão rápidas que é bastante difícil acompanhar os lances. Exímios jogadores conseguem até a façanha de participar de uma partida de Mancala de olhos fechados.





# CONSTRUÇÃO DO TABULEIRO

Os tabuleiros de Mancala podem ser feitos tal como eram produzidos originariamente, ou com materiais alternativos, como: argila, madeira, MDF, papelão, E.V.A., caixa de ovo e sucatas em geral. As cavidades do tabuleiro podem ser feitas com fundo de garrafa pet,; para as divisórias das cavidades, pode-se utilizar papelão ou amarração de bambu, etc.



# REGRAS DO JOGO

**Número de participantes :** 02

**Objetivo do jogo:** capturar o maior número de sementes

**Preparação do Jogo:** distribuir 4 sementes em cada casa e sortear quem iniciará a partida. Cada jogador fica com uma fileira de 6 casas, que será considerada seu “campo” e um oásis a sua direita, onde deposita as sementes capturadas.

# REGRAS DO JOGO

**Movimentação do jogo:** os jogadores se alternam fazendo um lance cada vez. Em cada jogada ele deve escolher uma casa de seu campo e pegar todas as sementes desta casa, semeando-as pelas casas seguintes, uma semente em cada casa de seu campo e/ou do campo do seu adversário. As 12 casas do tabuleiro são consideradas como se fossem um circuito que deve ser percorrido no sentido anti-horário. Se o número de sementes a ser semeado for maior que onze, dá-se uma volta completa pelo tabuleiro sem deixar no oásis do adversário nenhuma semente e prossegue-se repartindo as restantes pelas casas seguintes.



# REGRAS DO JOGO

**Como capturar sementes:** caso o jogador consiga semear 3 sementes em terreno adversário, o jogador capturá-las.

Neste caso, o jogador pega para si as sementes dessa casa desde que ela também satisfaça as condições. E também as da segunda precedente e assim por diante, até chegar a uma casa que não mais satisfaça às condições, quando então se encerra a jogada

As sementes capturadas ficam com o jogador que as capturou.

O jogador que tiver capturado mais sementes será o vencedor da partida.

# Então vamos construir e jogar!

