

## ROTEIRO DE ESTUDO/ATIVIDADES

UME: CIDADE DE SANTOS ANO:8° ANOS A B C D E

COMPONENTE CURRICULAR: ATIVIDADES  
INTERDISCIPLINARES

### Jogos de tabuleiros de origem africana

link para explicação dos  
jogos: <https://youtu.be/YyOiBiOhg0U>

Os jogos africanos retratam ludicamente atividades naturais das tribos, como o plantio e a colheita, a caça e a pesca; exigindo raciocínio e estratégia.

Em alguns países africanos, os jogos de estratégia são muito ligados à tradição e as táticas de jogo são passadas de geração em geração, guardadas como "segredos de família".

Dentre os jogos africanos, destacam-se os jogos de alinhamento, nos quais o objetivo é alinhar três ou mais peças, e os jogos de transferência, denominados mancala. Existe uma grande variação de jogos de alinhamento e mais de duzentas variações para os jogos de mancala.

Os jogos de tabuleiros conhecidos como Mancalas, também chamados de jogos de sementes ou jogos de contagem e captura. são os mais antigos do mundo, talvez na origem da própria civilização. É um jogo com profundas raízes filosóficas. É jogado habitualmente, com pequenas pedras ou sementes. A movimentação de peças tem um sentido de "semeaduras" e "colheita".

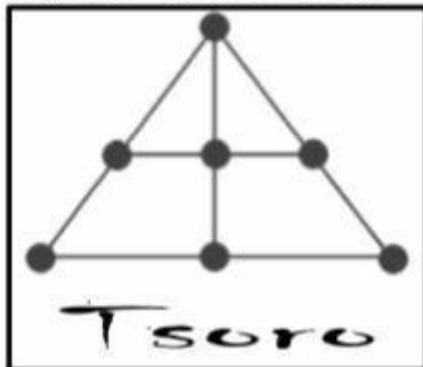
Ganha quem obtiver mais sementes, ao final do jogo. Ressalta-se que, embora o objetivo do jogo seja ganhar, não há como pressuposto a eliminação do adversário. Ao contrário. Ambos são estimulados ao "plantio", mesmo em terras adversárias. É um jogo em que não há sorte envolvida. Somente raciocínio lógico e matemático.

*Agora iremos conhecer algumas sugestões de Jogos de tabuleiros de origem africanas: visto que os mesmos*

*peritem desenvolver o raciocínio lógico, estimular o pensamento independente e a criatividade.*

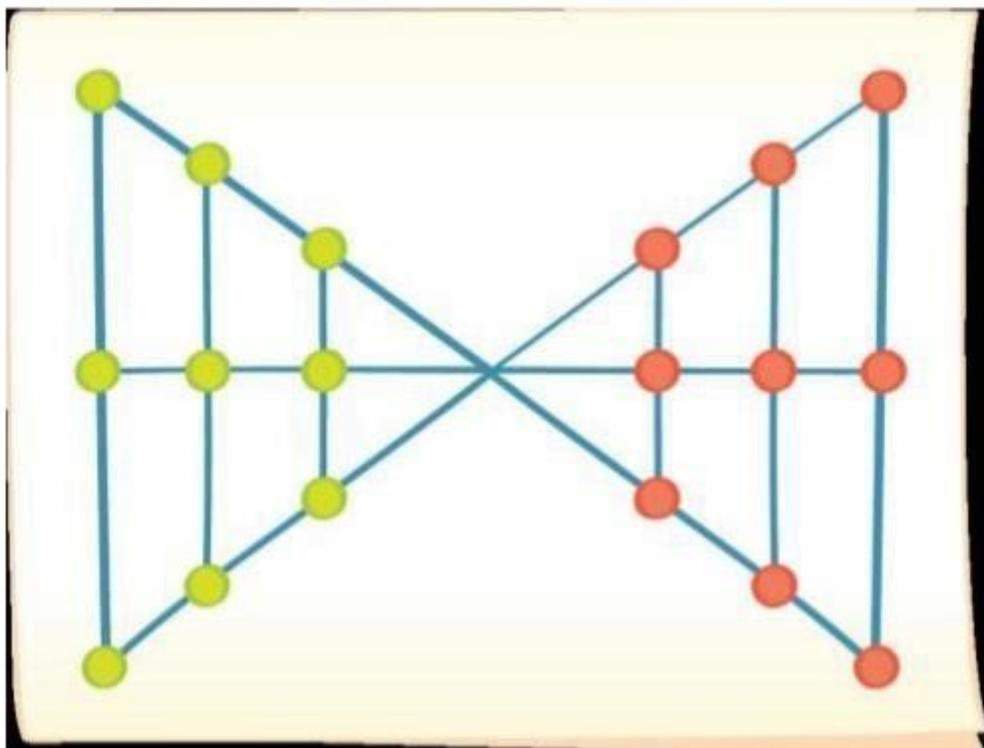
- Tsoro - O Tsoro Yematatu era jogado pelas crianças do Zimbábue, país situado no Sul da África, onde viviam, antigamente, os governantes de um vasto império, conhecido por suas ricas minas de ouro.

Figura 1 - Tabuleiro Tsoro.

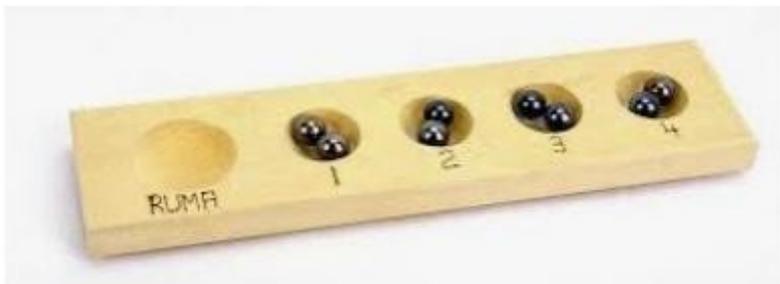


- Borboleta: O Borboleta é uma variação dos jogos de alinhamento, oriundo de Moçambique.

Borboleta - Moçambique



Ruma: A Ruma é uma variação dos jogos de jogos de transferência (mancala). Consiste em um quebra-cabeça originário da Sibéria e possui uma única solução. É jogada individualmente, em um tabuleiro composto por cinco cavas, sendo uma, a Ruma.



- Kahla, O Kalah é disputado por duas pessoas. Antes de iniciar o jogo, são distribuídas as sementes no tabuleiro

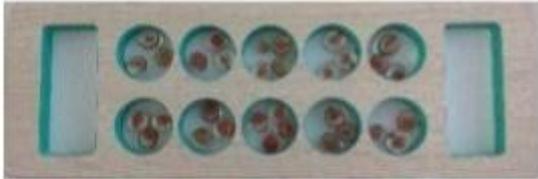


Figura 1 – Tabuleiro de Kalah

Yoté- O Yoté é um jogo de estratégia, popular em toda a região oeste da África, jogado em um tabuleiro com vinte e quatro peças de duas cores diferentes (doze de cada cor). Na África Ocidental, as crianças cavavam buracos na areia e usavam pedacinhos de madeira para jogar. O objetivo do jogo é capturar ou bloquear todas as peças do adversário.

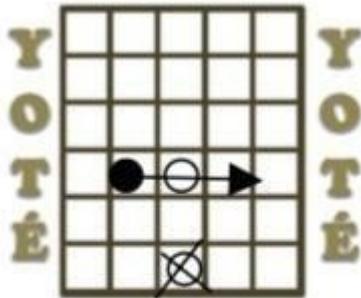
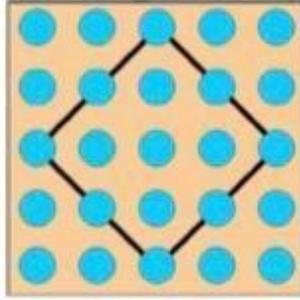
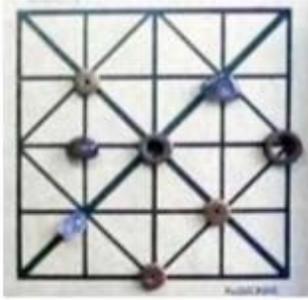


Figura 2 – Captura de peças Yoté

Jogo Alquerque- é um jogo muito antigo, em que o tabuleiro é formado por 25 casas dispostas em 5 fileiras de 5 casas cada uma, com 4 linhas ligando as casas medianas dos quatro lados consecutivamente.

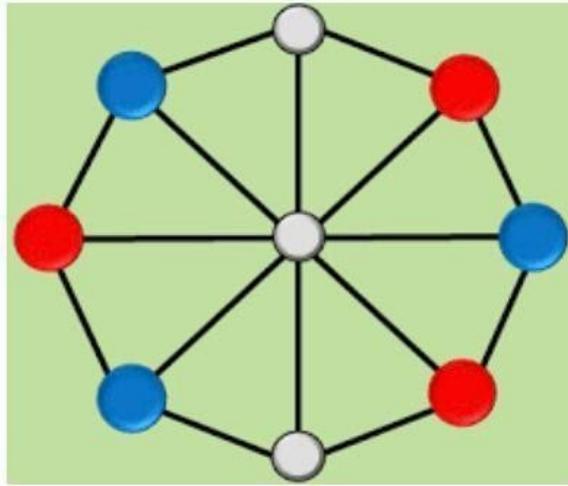
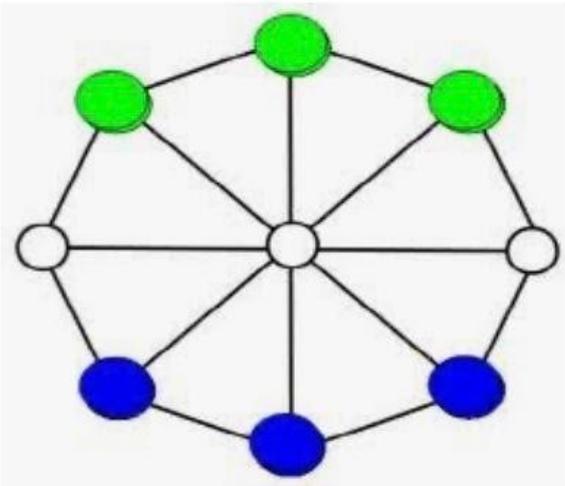
## Jogo do Alquerque

Material: Tabuleiro e 24 peças (12 de cada cor).

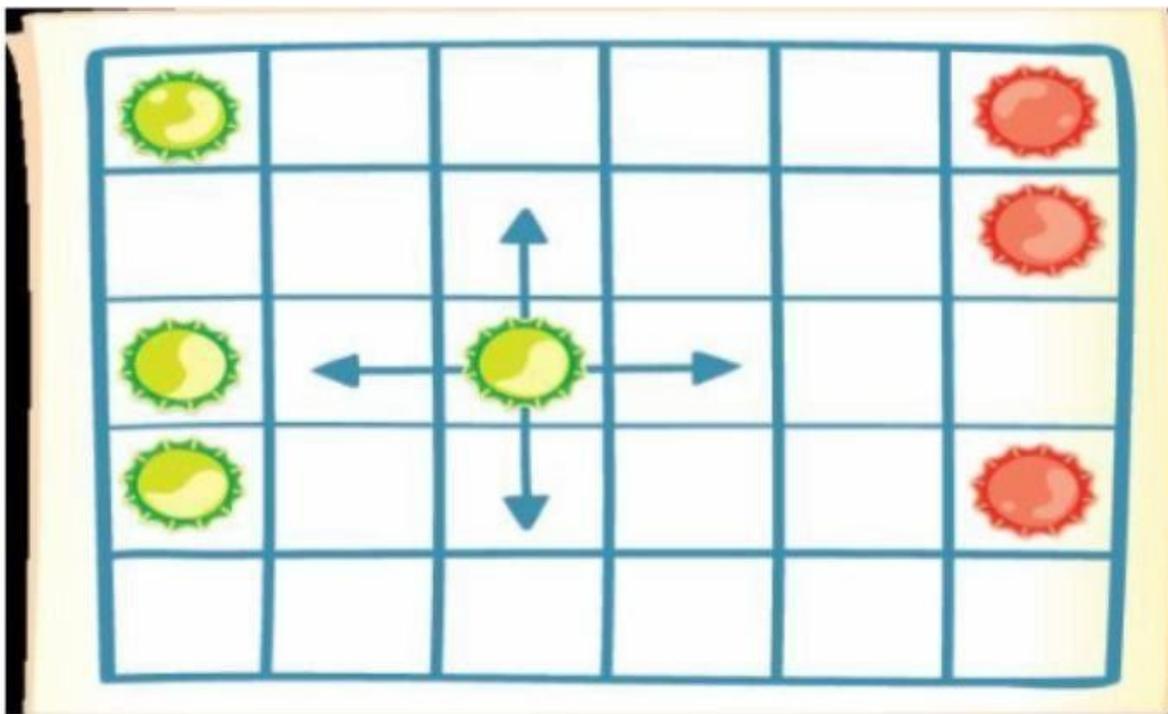


Os Tabuleiros deverão ser impressos e colados em um papelão ou papel cartão e as peças poderão ser pequenas pedras ou círculos de couro.

jogo Shisima- As crianças do país africano Quênia jogam um jogo de três alinhado chamado Shisima. Na língua tiriki, a palavra shisima quer dizer "extensão de água". As crianças do Quênia desenhavam o tabuleiro na areia e jogam com tampinhas de garrafa.



Dara - Nigéria- Jogam 2 participantes em cada tabuleiro, cada um com 24 peças. As peças dos jogador devem ser de cores diferentes.



Escolha um jogo de tabuleiro de origem Africana (de alinhamento ou de transferência - Mancala), pesquise sua origem e principais regras. Construa um tabuleiro (com material reciclado) e Jogue. Logo em seguida faça um registro em vídeo, ou por foto e envie pelo classroom ou whatsApp.

### Questões

- 1) Em alguns países africanos, os jogos de estratégia são muito ligados:
  - a) Tradição e as táticas de jogo são passadas de geração em geração, guardadas como "segredos de família".
  - b) Meditação e as táticas de jogos em geração e guardadas como "segredos de amigos"
  - c) Interação entre amigos e colegas de trabalho.
  - d) Participação passada em geração, destinado aos segredos dos amigos.
- 2) Os Jogos africanos podem ser divididos em:
  - a) Alinhamento e cooperativo.
  - b) Transferência e competitivo.
  - c) Alinhamento e transferência
  - d) transferência e corda.

## Língua Inglesa

The infographic is titled "TSORO YEMATATU TRADITIONAL". It features a central illustration of a triangular board with 7 points and 3 beads (green, yellow, and orange) placed on it. To the right, there are four sections: "HOW TO SET-UP", "HOW TO PLAY", "HOW TO WIN", and "HISTORY". Below the board, there are three boxes for "PLAYERS" (2), "AGE" (3+), and "TIME" (5+). At the bottom, there are five tags: "# africa", "# simple", "# three in a row", "# kids", and "# capture".

[How to set-up](#) [How to play](#) [How to win](#) [History](#)

### HOW TO SET-UP

1. Tsoro Yematatu is played on a triangular board with 7 points. Lines indicate permitted moves.
2. Each player selects 3 BEADS the colour of their choice. All beads start off the board.
3. Players decide who begins the game by rolling a die.

### HOW TO PLAY

1. Players take turns placing a BEAD on an empty intersection trying to form a line of 3 BEADS.
2. Once all the BEADS are on the board, players can move their BEADS to an empty adjacent point following the lines indicated on the board.
3. Players can jump their BEAD over another BEAD, including their own and land on the vacant point on the other side of the BEAD.
4. There are no captures in Tsoro Yematatu.

### HOW TO WIN

To win the game, a player needs to form a row of 3 BEADS.

### HISTORY

1. Tsoro Yematatu is a two-player abstract strategy game originating in Zimbabwe. It has similarities to games like Tapatan, Achi, Nine Holes, Shisima, and Tant Fant.
2. What makes this game different is its unique aspect that pieces can jump over each other (without capture). This adds an extra dimension in the maneuverability of the pieces.

PLAYERS	AGE	TIME
2	3+	5+

# africa # simple # three in a row # kids # capture

### Tsoro Yematatu - Game play and rules

3) Choose the correct alternative: /Escolha a alternativa correta:

- a) Tsoro Yematatu is a two-player abstract strategy game originating in Zimbabwe.
- b) Tsoro Yematatu is played on a triangular board with 3 points.
- c) There are captures in Tsoro Yematatu.
- d) To win the game, a player needs to form a row of 2 beads.

3 I) Escolha um jogo africano de sua preferência e escreva as regras em Inglês.

4) A maioria dos jogos de tabuleiro usam a simetria como parte importante a sua construção. Pesquise e escreva V para verdadeiro e F para falso.

a-) ( ) Existem quatro tipos de simetria.

b-) ( ) A simetria encontrada na natureza é a simetria de reflexão.

c-) ( ) Simetria radial parte do centro para o todo.

d-) ( ) A borboleta é o exemplo clássico de simetria bilateral.

5) Qual não é conhecido como jogo Africano:

a) ( ) Tsoro

b) ( ) Borboleta

c) ( ) Yoté

d) ( ) Handebol

6) Os jogos africanos retratam ludicamente atividades naturais das tribos, como o plantio e a colheita, a caça e a pesca; não exigindo raciocínio e estratégia.

a) ( ) Verdadeira

b) ( ) Falso

7) Lei 10.639/03, das atividades de aprofundamento teórico-prático que determina a inserção de questões da história e da cultura afro brasileira nos currículos do ensino formal, também da utilização de jogos na disciplina de matemática, pois auxiliam no desenvolvimento do raciocínio lógico.

a) ( ) Verdadeiro

b) ( ) Falso

#### GEOGRAFIA

8) As capitais dos países Zimbábue, Quênia e Nigéria são respectivamente:

a) Zambese, Tanzânia e Níger.

b) Harare, Nairóbi e Abuja.

c) Zambese, Nairóbi e Abuja.

d) Harare, Tanzânia e Níger.

9) Dos países Zimbábue, Quênia e Nigéria apenas o Quênia é um país banhado pelo mar.

( ) Verdadeiro ( ) Falso

Ensino Religioso

10) Na longínqua sexta série, vocês aprenderam como o homem deixou de ser nômade, caçador coletor e tornou-se sedentário com a descoberta da agricultura. Os primeiros jogos conhecidos estão também relacionados ao surgimento da agricultura, o que você pode observar quando

( ) os jogos africanos estão relacionados a covas de plantio, ocupação de espaço e alinhamento, coisas que fazem todo o sentido em uma plantação.

( ) os jogos evidenciam quem ia plantar e quem ia colher.

( ) os jogos representavam a disputa pela terra.

( ) os jogos eram uma ótima desculpa para não trabalhar na roça

ANO: 8º ano A, B, C, D, E COMPONENTE CURRICULAR:  
Matemática

Orientações ao aluno : Produza, utilizando material reciclável o tabuleiro e as peças do jogo YOTÉ.

Faça fotos do tabuleiro e um vídeo de 1 minuto mostrando uma partida que você jogou de YOTÉ com um amigo.

### YOTÉ

O Yoté é jogado principalmente na África Ocidental (Senegal, Mali e Burkina Faso).

É muito popular especialmente por causa das suas regras simples. As frequentes reviravoltas nas partidas fazem-no um jogo agradável e rápido.

É normal ser jogado no chão com seixos e pauzinhos onde fazem uns buracos para as casas do tabuleiro.

### Como jogar

É um jogo para 2 jogadores com um tabuleiro de 6x5 sem nenhum lado atribuído a ninguém. Cada jogador começa com 12 peças na sua mão (reserva). Escolhe-se quem começa (à sorte no par ou ímpar).

Em cada jogada tem de se fazer uma de 3 ações possíveis:

1. Colocar uma peça da mão numa casa vazia do tabuleiro
2. Mover uma peça sua no tabuleiro ortogonalmente uma posição para uma casa livre adjacente, isto é, apenas para cima e para baixo, esquerda e direita. Não é permitido na diagonal.
3. Capturar uma peça do adversário saltando uma peça sua no tabuleiro ortogonalmente por cima de uma do adversário que esteja adjacente caindo numa casa livre. A peça do adversário é capturada e removida do tabuleiro.

Quando o jogador captura um peça pode escolher outra qualquer do adversário que esteja no tabuleiro e também capturá-la! No entanto não é obrigatória esta segunda captura.

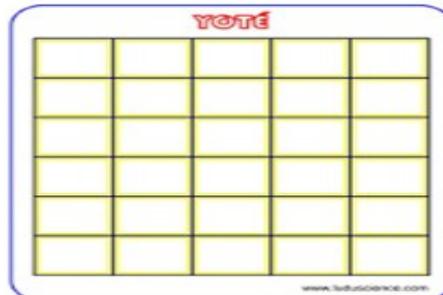
# YOTÉ

**Origem:** África.

**Jogo:** O Yoté é um jogo matemático de confronto entre dois jogadores. De origem africana e classificado entre os melhores jogos de tabuleiro do mundo, este jogo desenvolve o raciocínio e a observação. As suas regras, apesar de simples, permitem uma grande variedade de movimentos e jogadas que originam mudanças repentinas no decorrer da partida. Exige dos jogadores um raciocínio rápido e criativo, desde o posicionamento da primeira peça até à percepção de que se ganhou ou perdeu a partida.

**Material:**

- Um tabuleiro de 30 casas (6 por 5).



- 24 peças, 12 lisas e 12 perfuradas.



**Número de jogadores:** Dois.

**Objectivo:** Capturar ou bloquear todas as peças do adversário. Vence aquele que elimina ou bloqueia o seu adversário para que não haja possibilidade de movimentos. Se ambos os jogadores ficarem com 3 peças ou menos no tabuleiro, a partida termina empatada.

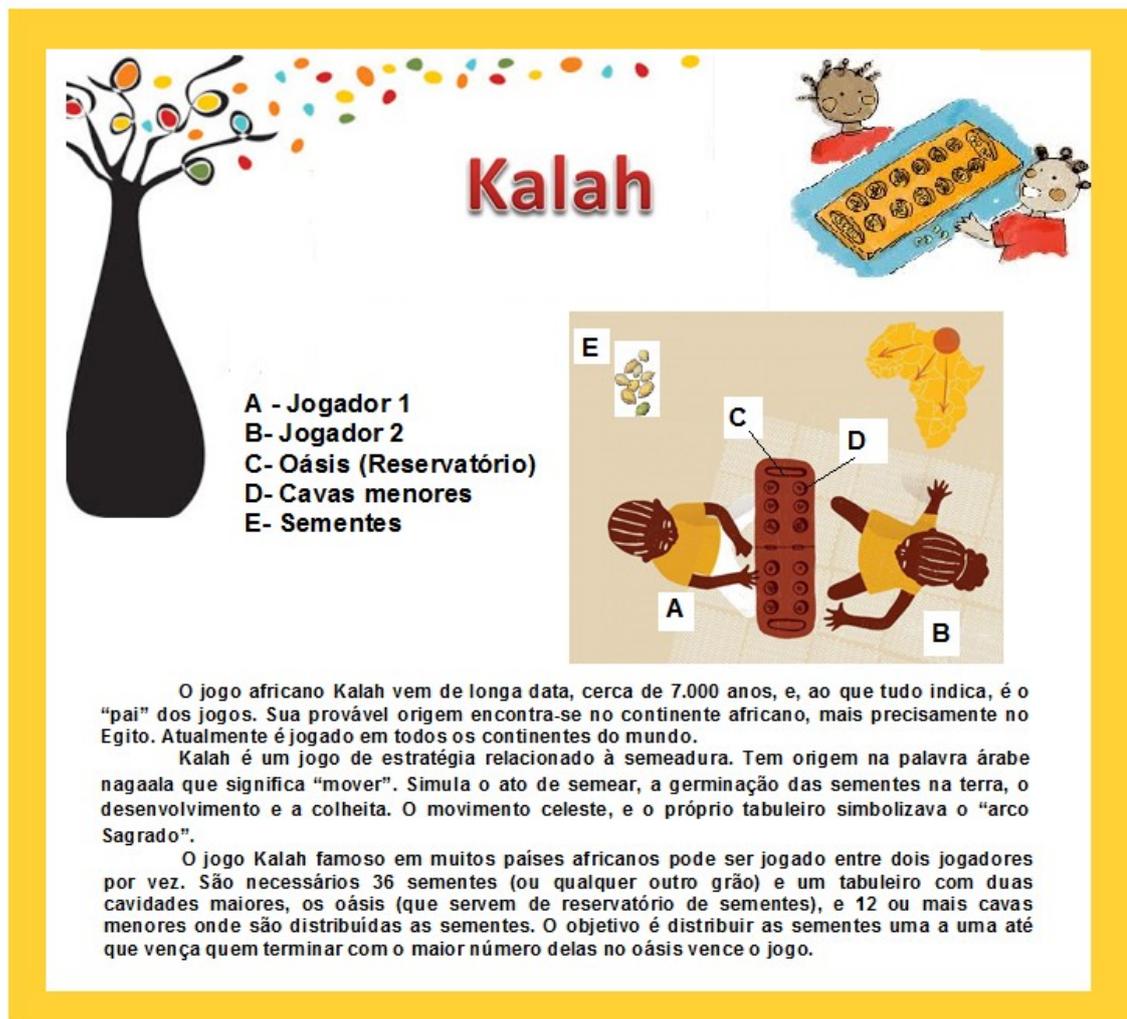
## Final do Jogo

Ganha o jogador que conseguir capturar todas as peças do adversário.

Se nenhum jogador conseguir fazer uma ação válida ganha quem tiver mais peças no tabuleiro

Se por ventura ficarem os dois com 3 ou menos pedras e não tiverem uma jogada de captura o jogo termina empatado.

Para melhor compreensão clique no link e assista a um vídeo explicativo.



**Kalah**

A - Jogador 1  
B- Jogador 2  
C- Oásis (Reservatório)  
D- Cavas menores  
E- Sementes

O jogo africano Kalah 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. Atualmente é jogado em todos os continentes do mundo.

Kalah 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 celeste, e o próprio tabuleiro simbolizava o "arco Sagrado".

O jogo Kalah famoso em muitos países africanos pode ser jogado entre dois jogadores por vez. São necessários 36 sementes (ou qualquer outro grão) e um tabuleiro com duas cavidades maiores, os oásis (que servem de reservatório de sementes), e 12 ou mais cavas menores onde são distribuídas as sementes. O objetivo é distribuir as sementes uma a uma até que vença quem terminar com o maior número delas no oásis vence o jogo.

A - Jogo que tudo indica que é o "pai" dos jogos, onde sua provável origem é no continente africano, mas precisamente na África e que hoje é jogado em todo o mundo:

- 1 - Kalah
- 2 - Tênis
- 3 - Vôlei
- 4 - Basquete

B - O Kalak é um jogo de estratégia onde:

- 1 - Simula a ação de semear, a germinação das sementes na terra, o desenvolvimento e a colheita.
- 2 - O movimento celeste, e o próprio tabuleiro não simboliza o "Arco Sagrado".

3 - Pode ser jogado entre três jogadores por vez, são necessários 37 sementes (ou qualquer grãos) e dois tabuleiros sem oásis e cavas.

4 - O objetivo do jogo é distribuir as sementes até que vença quem terminar com o menor numero delas no oásis.