



PREFEITURA MUNICIPAL DE SANTOS
UME DR.PORCHAT DE ASSIS
Rua Ana Pimentel, 23 – Ponta da Praia, CEP 11030-050
porchat-seduc@santos.sp.gov.br
tel: (13) 32615583

ROTEIRO PARA POSTAGEM NO PORTAL

Turma: Materna II, Jardim, Pré-escola

Professora(a)s: Ubirajara S. Caetano

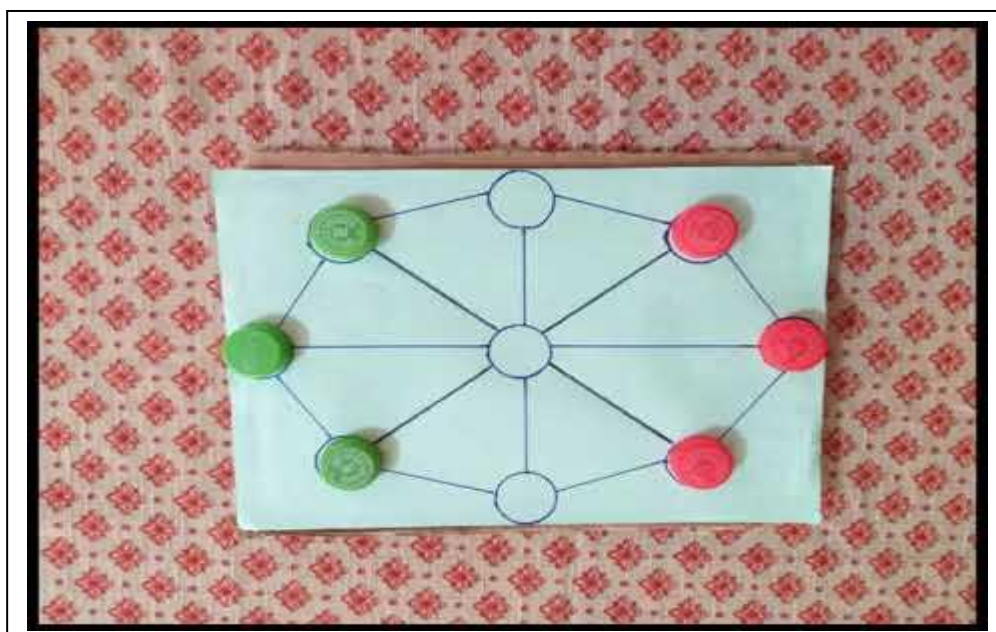
Título da proposta: Jogo de origem Africana (Shisima)

Objetivos: Trabalha estratégico, raciocínio, atenção e antecipação

Descrição da atividade proposta: O Shisima significa “corpo de águas no Quênia” onde é jogado pelo povo Tiriki. Conhecido como o jogo da velha Queniano. As peças são chamadas imbalavali que pode ser traduzido por “insetos da água” considerando que as peças se movem rapidamente sobre o tabuleiro como os insetos da água sobre a superfície de um lago. Em alguns locais é conhecido como shisima.

Material: 1 papel sulfite ou cartolina, 6 tampinhas (3 de cor branca ou azul, 3 tampinhas de cor vermelho ou amarelo).

Desenvolvimento: O tabuleiro é um octógono com uma casa central, somando um total de 9 casas. Cada jogador tem 3 peças e o jogo se inicia quando cada jogador realiza uma jogada alternando a vez entre os jogadores, movendo sua peça para uma casa vazia em que esteja ligada pela linha, não podendo passar por cima de nenhuma linha. Para vencer o jogo é necessário alinhar as três peças em alguma das retas do tabuleiro.





PREFEITURA MUNICIPAL DE SANTOS

UME DR.PORCHAT DE ASSIS

Rua Ana Pimentel, 23 – Ponta da Praia, CEP 11030-050

porchat-seduc@santos.sp.gov.br

tel: (13) 32615583

Conheça o jogo, aprenda a montar o tabuleiro e a jogar em:

https://www.youtube.com/watch?v=h_1haF1dwqE

Devolutiva da atividade para escola: O acompanhamento é realizado por meio das interações nas mídias(grupo do whatsapp), sendo efetivado conforme o envio das atividades das crianças com o feedback do professor posteriormente cada ação.