

Débora Alfaia da Cunha



**Mancalas e tabuleiros africanos:  
contribuições metodológicas  
para educação intercultural**

**Débora Alfaia da Cunha**

**Mancalas e tabuleiros africanos: contribuições  
metodológicas para educação intercultural**

1ª edição

Castanhal – PA  
Edição do autor  
2019

Prefixo Editorial • 921111

Número ISBN • 978-85-921111-1-3

Mancalas e tabuleiros africanos: contribuições metodológicas para educação intercultural

1ª Edição, Castanhal – 2019

Editora: do autor

Tipo de Suporte • E-book/PDF

## EXPEDIENTE

Título: Mancalas e tabuleiros africanos: contribuições metodológicas para educação intercultural

Autora • Débora Alfaia da Cunha

Ilustrações • Suzana Alfaia da Cunha

Diagramação do e-book • Claudio Lopes de Freitas

Revisão: Mayara Haydée Lima Sena e Marília Neide Lima Sena

Prefácio: Assunção Pureza do Amaral

Imagem da capa: Odileuza dos Santos Alfaia da Cunha - obra brincar África

Número de páginas da obra • 126 páginas

## Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) – Biblioteca David Sá/UFPA, Castanhal-PA

---

Cunha, Débora Alfaia da

Mancalas e tabuleiros africanos [recurso eletrônico]: contribuições metodológicas para educação intercultural / Débora Alfaia da Cunha. – 1. ed. -- Castanhal, PA : Ed. do Autor, 2019.

1 E-book

ISBN 978-85-921111-1-3

1. Educação multicultural. 2. Jogos de tabuleiro. I. Título.

---

CDD - 22. ed. 370.11

**Débora Alfaia da Cunha**

**Mancalas e tabuleiros africanos: contribuições  
metodológicas para educação intercultural**

**Ilustração:**

Suzana Alfaia da Cunha

**Prefácio:**

Prof. Dr. Assunção Pureza Amaral

Castanhal – PA  
Edição do autor  
2019

Para todas as crianças, na esperança que a herança lúdica africana nos alimente com cultura e Ubuntu (humanidade).

# Agradecimentos

Agradecer é, sem dúvida, fundamental. Não fazemos nada sozinhos. Esta obra, por exemplo, é fruto de um trabalho que só foi possível pela existência de um coletivo que a permitiu nascer.

Por isso, agradeço à Diretoria de Projetos Educacionais, da Pró-reitora de Ensino de Graduação da UFPA, pois os editais PAPIM 2012, 2013, 2014 e 2016 permitiram a contratação de bolsistas que auxiliaram na realização das atividades lúdicas em escolas e comunidades quilombolas. Pelo mesmo motivo estendo meus agradecimentos à Diretoria de Programas e Projetos de Extensão (DPP), da Pró-reitora de Extensão da UFPA. Os Editais Navega Saberes 2015, 2017 e 2018 foram fundamentais na manutenção e ampliação do número de bolsistas no projeto.

Agradeço aos bolsistas – contratados e voluntários – que trabalharam no projeto LAAB. Vocês ampliaram a capacidade de ação do projeto e me enriqueceram com as experiências de orientação, revisão e viagens compartilhadas.

Agradeço à Faculdade de Pedagogia e ao Campus Universitário de Castanhal que sempre apoiaram as ações extensionista.

Agradeço o apoio do professor Dr. Assunção Jose Pureza Amaral, coordenador do Programa Universidade no Quilombo, pela parceria fecunda e pelas atividades realizadas nas comunidades quilombolas atendidas pelo referido Programa de Extensão. Agradeço ainda pela disponibilidade em prefaciar o livro.

Agradeço profundamente o apoio da Associação de Consciência Negra Quilombo de Castanhal (ASCONQ) que, carinhosamente, acolheu as ações do projeto LAAB. No mesmo sentido, destaco a colaboração dos professores Ana Cristina Lima, Denilson Batista Rodrigues Ferreira (SEMED Castanhal) e Élide Neves (8ª URE/ SEDUC) que por diversas vezes trabalharam conosco nas oficinas pedagógicas e em outras atividades culturais.

Agradeço a Mayara Haydée Lima Sena e Marília Neide Lima Sena pela leitura atenta e as contribuições na revisão do texto final.

Agradeço especialmente ao meu núcleo familiar. Não existe equipe artística e técnica mais dedicada, competente e amorosa.

A minha irmã e artista visual Suzana Alfaia da Cunha, que ilustrou a obra.

A minha mãe e artista visual Odileuza dos Santos Alfaia da Cunha, autora da ilustração da capa.

Ao meu esposo, pedagogo e gestor de tecnologia, Claudio Lopes de Freitas, companheiro em todos os meus projetos e administrador do site do LAAB.

Por fim, agradeço aos povos africanos e a população afro-brasileira que nos presentearam com seus jogos e que nos ensinaram que a resistência se marca no corpo, pela salvaguarda dos produtos culturais.

A escola tem um papel importante na perspectiva de reconhecer, valorizar e empoderar sujeitos socioculturais subalternizados e negados. E esta tarefa passa por processos de diálogo entre diferentes conhecimentos e saberes, a utilização de pluralidade de linguagens, estratégias pedagógicas e recursos didáticos, a promoção de dispositivos de diferenciação pedagógica e o combate a toda forma de preconceito e discriminação no contexto escolar. (CANDAUI, 2011, p. 342).

# Sumário

Prefácio .....	10
Introdução.....	13
Metodologia .....	19
I. Tabuleiros de trilhas para jogos de três alinhados.....	21
Achi.....	22
Tsoro Yematatu.....	24
Dzara-badàx .....	26
Shisima .....	28
II. Tabuleiros quadriculados com capturas múltiplas.....	30
Yoté.....	31
Dara .....	34
Bolotoudou.....	37
Seega .....	39
Koruböddo.....	42
Choko.....	44
Queah .....	47
III. Tabuleiros de trilhas para jogos de capturas múltiplas .....	50
Morabaraba.....	51
Borboleta .....	55
Alquerque .....	59
Fanorona.....	62
Zamma .....	66
Kharbaga.....	69
Felli .....	72
IV. Tabuleiros e dados.....	75
Jogo da hiena (Li' bel Merafib) .....	76
Sîja el Taba.....	81
Senet .....	85
Umake .....	92



V. Tabuleiros com cavas para jogos de sementeira .....	95
Thuka ruma .....	96
Oware .....	99
Oware fácil .....	102
Kalah.....	104
Giuthi.....	107
Adi.....	110
Kara .....	114
Jogo do cabrito .....	117
Mangala ou Jogo da vaca .....	120
VI. Bibliografia.....	122

# Prefácio

Dr. Assunção José Pureza Amaral<sup>1</sup>

“Se quer saber o final, preste atenção no começo”<sup>2</sup>

“Aquele que não sabe dançar irá dizer: A batida dos tambores estão ruins”

Ngai

Há várias formas de se escrever e de se falar do Continente do ouro, da diversidade, das civilizações, dos antigos impérios.

Há variadas possibilidades de se falar naquele Continente que é o Berço da Civilização Humana – o Africano.

Podemos falar dos ricos e estratégicos impérios, como o de Gana, o de Mali, o Songai, o Etíope, o Egípcio, entre outros. Dos diversos reinos e nações do Antigo Continente, cujos legados pouco foram, ou somente agora têm sido, ensinados ou introduzidos em nossas formações, nas escolas, nos institutos, nas universidades ou nas “bibliotecas coloniais” das ex-colônias, a exemplo da Argentina, do Brasil, da Colômbia, do Peru, e do Uruguai<sup>3</sup>.

É possível falar da África como Continente de origem, de vivências, de potências, de resistências e de experiências tecnológicas, religiosas, mitológicas, filosóficas, científicas e artísticas<sup>4</sup>. Como lugares de agricultura, mineração, matemáticas, línguas e linguagens; das Seleções de futebol, a exemplo de Camarões, Nigéria, Moçambique, África do Sul, Argélia, Marrocos, Egito e outros. Através de ideogramas e escritas tradicionais como os Adinkras. Teríamos milhares de páginas para escrever.

---

<sup>1</sup> Formado em Magistério; Bacharel e Licenciado em Ciências Sociais (UFPA); Mestre em Planejamento do Desenvolvimento (NAEA/UFPA); Doutro em Ciências: Desenvolvimento Socioambiental (NAEA/UFPA); Professor Adjunto III da Universidade Federal do Pará, do Curso de Especialização em Saberes Africanos e Afro-brasileiro na Amazônia para aplicação da Lei 10639/03; Coordenador do Programa de Extensão e Pesquisa Universidade no Quilombo..., do Grupo de Estudos Sociedade, Cultura e Educação - GESCED, do Núcleo de Estudo Afro-brasileiro - NEAB; Vice Coordenador da Casa Brasil-África, vinculado à Pró reitoria de Relações Internacionais -PRORINTER/UFPA.

<sup>2</sup> <https://www.geledes.org.br/proverbios-africanos/>. Extraído em 25.03.2019.

<sup>3</sup> MUNANGA, Kabengele (Org.). **Superando o racismo na escola**. Brasília: MEC, Secretaria de Educação Fundamental, 2001. MUNANGA, Kabengele; GOMES, Nilma Lino (Org.). **Para entender o negro no Brasil de hoje: história, realidades, problemas e caminhos**. SP: Global, Ação Educativa Associação, pesquisa e informação, 2004. SERRRANO, Carlos. **Memória d'África: a temática africana em sala de aula**. SP: Cortez, 2007. OLIVEIRA, Eduardo (Duda). **Cosmovisão africana no Brasil: Elementos para uma filosofia afrodescendentes**. Curitiba: Ed Gráfica Popular, 2008. SILVA, Alberto da Costa e. **A África explicada aos meus filhos**. RJ: Agir, 2008.

<sup>4</sup> GONÇALVES, Jorge Leônidas Martins. **O Lado Negro da Arte Grega**. Monog. Curso Saberes Africanos e Afro-Brasileiros na Amazônia. Belém-Pa: GEAM/IFCAH/UFPA, 2013.

África de pensadores pós-estruturais, a exemplo dos filósofos, do Congo: Valentin Mudimbe, de Camarões: Achille Mbembe, de Gana: Kwame Anthony Appiah; além de Ngoenha, Murunga, dentre outros (VALERA, 2018)<sup>5</sup>.

O livro (E-book) *Mancala e tabuleiros africanos: contribuições metodológicas para educação intercultural*, de Débora Alfaia, apresenta outra possibilidade de se mergulhar nas culturas tradicionais africanas...<sup>6</sup>

A professora Debora Alfaia, amiga de trabalho, de instituição, de faculdade e de aproximação temática, há anos vem se debruçando em estudar, catalogar e apresentar aos acadêmicos e ao público em geral, um conjunto de jogos e brinquedos de raciocínios matemáticos e (sócio)lógicos originários de variadas regiões do Antigo Continente - Africano – Mancalas e jogos de tabuleiros. Alguns aparentemente novos na Amazônia, no Brasil e nas Américas. Outros, comuns e familiares entre crianças, jovens, adultos e idosos do novo mundo, a exemplo dos quilombolas do Nordeste do Pará, ou nas cidades de Belém, Bragança, Castanhal, Cametá, Macapá, Santarém e em outras da Amazônia brasileira (AMARAL, 2001; 2008; 2015, 2016, 2018)<sup>7</sup>.

Este segundo livro (E-book) traz variadas possibilidades de jogos e brincadeiras que além de valorizarem os países de origens africanas contribuem com o raciocínio, o equilíbrio, a perspicácia, a concentração, a paciência, o envolvimento coletivo, a experiência e a ciência do Velho Continente.

O novo trabalho vem ao encontro da epistemologia aberta pela Lei 10639/03, em suas diretrizes e planos que tornam obrigatórios os ensinamentos da História e da Cultura Africanas, em todos os níveis e modalidades de ensino no Brasil, suprimindo assim um déficit histórico de conhecimento; além da obrigação da educação das relações étnico-raciais e do ensino de história e da cultura afro-brasileira<sup>8</sup>. Ainda assim, pode ser que “aquele que não sabe dançar irá dizer: as batidas dos tambores estão ruins”, como aprendemos em provérbios africanos.

---

<sup>5</sup> VALERA, Odair. **Oficina Decolonialidade**. Castanhal-Pa: UFPA, 2018.

<sup>6</sup> CUNHA, Debora Alfaia. **Mancala e Tabuleiros Africanos: contribuições metodológicas para educação intercultural**. Castanhal-Pa: edição do autor, 2019.

<sup>7</sup> AMARAL, Assunção José Pureza. **Da Senzala à Vitrine: relações raciais e racismo no mercado de trabalho em Belém**. Dissertação de mestrado, Belém: NAEA/UFPA, 2001;

\_\_\_\_\_ **Da Senzala ao Quilombo: prática educativa e uso de recursos naturais entre os quilombolas do Médio Amazonas-Pa**. Tese de doutorado, Belém: NAEA/UFPA, 2008;

\_\_\_\_\_ **Da Universidade ao Quilombo: extensão, pesquisa, educação e sociabilidade na Amazônia**. Castanhal-Pa: UFPA, 2015.

\_\_\_\_\_ **Quando a Universidade vai ao Quilombo: educação, relações raciais e étnicas no Pará**. Castanhal-Pa: UFPA, 2016.

\_\_\_\_\_ **Temas de Sociedade, Cultura e Educação na Amazônia do Século XXI**. Castanhal-Pa: UFPA, 2018.

<sup>8</sup> BRASIL. **Plano Nacional de implementação das Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana**. Brasília: [s.n.], 2009. disponível em: <cadernos/afrika.pdf> acessado em: 23 maio de 2015

\_\_\_\_\_. **Lei 10.639 de 9 de janeiro de 2003. Altera a Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional**. Brasília: [s.n.], 2003.

Além de apresentar excelente material pedagógico e didático diretamente da África para a Afro-Amazônia ou Amazônia Negra, este livro (E-book) com certeza será significativo para aprofundar conhecimentos, despertar interesses, abrir mentes, complementar. Pode ser utilizado com/por qualquer público, em diversos ambientes, nas ruas, nas praças, nas casas, nos sítios, nas aldeias, nos shoppings, nas praias, nas fazendas, nos presídios; em atividades curriculares e extracurriculares, em muitas disciplinas, incluindo nas formações de professores. Se, para alguns, ele complementar a formação, para outros, pode servir de início para uma nova cosmovisão, a africana; ou para complementar os conhecimentos adquiridos a partir das africanidades brasileiras (carnaval, candomblé, quilombos, Movimentos Negros, Neabs...). Confira.

Castanhal-Para, 21 de Março de 2019.

## Introdução

O livro apresentado resulta da experiência acumulada na formação de professores e crianças nas oficinas de jogos de tabuleiros e mancalas, realizadas pelo projeto “Ludicidade Africana e Afro-brasileira – LAAB”. O projeto de extensão nasceu em 2011, vinculado à Faculdade de Pedagogia, Campus de Castanhal, da Universidade Federal do Pará, sob a coordenação da autora deste.

O objetivo da ação era contribuir na produção de material didático e de sequências metodológicas para a educação das relações étnico-raciais. O presente e-book se constitui em um dos produtos de extensão previstos no projeto.

As atividades lúdicas propostas voltaram-se aos tabuleiros e mancalas pela capacidade artística e propositiva que estes possuem, quando tomados como recursos didático-metodológicos, em especial nos anos iniciais do Ensino Fundamental (SILVA; CUNHA, 2018).

Os jogos de tabuleiros compõem um capítulo importante no estudo do divertimento e da ludicidade do continente africano, evidenciando o gosto desses povos por padrões geométricos, pensamento estratégico e lógica matemática.

Inclusive, os tabuleiros africanos misturam-se com a própria história deste grande continente, surgindo como testemunhos e resquícios das civilizações que povoaram a África. Jogos de três alinhados, por exemplo, foram encontrados desenhados em paredes de templos egípcios construídos há mais de 3.300 anos (ZASLAVSKY, 2009). No mesmo sentido, os mancalas são considerados os tabuleiros mais antigos na história da humanidade e também possuem a África como referência de origem.

Como nos ensina Gerdes (2007, 2008, 2012a, 2012b, 2014) o continente africano apresenta uma produção matemática considerável, materializada, entre outras formas, em uma geometria artística, na elaboração de sistemas de peso e medidas e no uso de sistemas de contagem de bases 5, 20 e binárias, que permitem explorar outras possibilidades numéricas para além do decimal utilizado na

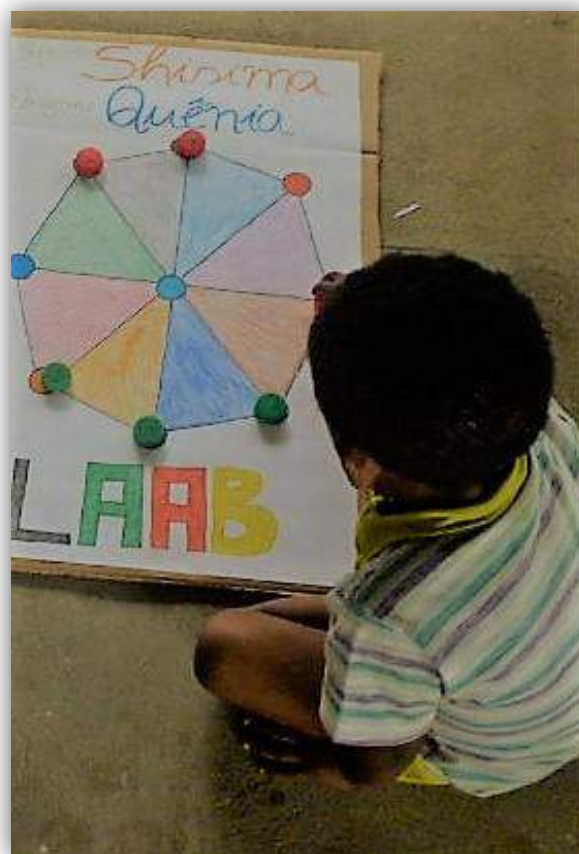


Imagem: arquivo LAAB, 2013.

contemporaneidade. Dessa forma, deixando perceber a matemática como um saber múltiplo e não linear, produzido e impactado pelos diferentes contextos históricos e culturais (D'AMBRÓSIO, 1996). Além desses aspectos, Gerdes (2007) e Zaslavsky (2009) também incluem os jogos de tabuleiros e mancalas como expressões da produção matemática desse continente.

Em verdade, muito da matemática africana foi incorporada na tradição ocidental, sem o efetivo crédito e reconhecimento, o que gera a surpresa de algumas pessoas quando se discute a profícua produção matemática do continente africano. A ideia de uma matemática exclusivamente “eurocêntrica” contribuiu para o estigma da África e dos africanos, reforçando preconceitos e o racismo. Gerdes (2012b) demonstra, por exemplo, a partir de uma pesquisa histórica, que a notação decimal posicional, com os numerais 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 e 0, é oriunda do Magrebe, no noroeste africano. Além disso, importantes matemáticos que produziram e ampliaram a matemática na Arábia, da qual a matemática ocidental é herdeira, não necessariamente eram Árabes. Matemáticos africanos contribuíram na organização da matemática árabe, como Ibn Al-Yasamin, matemático, jurista e poeta, que introduziu a notação fracionária com o traço, separando e localizando o numerador em cima e o denominador em baixo. Deste modo, a matemática formal e escolar, como a conhecemos, é tributária de diferentes culturas, entre as quais, os povos negros.

É fundamental ressaltar a contribuição negra à matemática ocidental para combater preconceitos que aliam o continente africano apenas a aspectos negativos e não vinculados à produção de conhecimentos técnicos ou científicos. Tal discurso, desqualifica a possibilidade de desenvolvimento de saberes africanos autônomos e tende a justificar a diáspora e a colonização da África como se fossem um projeto de desenvolvimento social, encobrendo as arbitrariedades, horrores e crimes contra os direitos humanos e o meio ambiente, provocados pelas políticas coloniais.

Além disso, como explica Gerdes (2012), esse discurso articula, de forma desonesta, os baixos índices de aprendizagem matemática dos alunos africanos a uma histórica falta de habilidade social com este tipo de pensamento, como se a matemática fosse um saber importado, disseminando o medo da disciplina entre crianças, jovens e até entre professores africanos.

Contudo, dar o devido valor à matemática africana, bem como a produzida por outros grupos culturais, como os povos indígenas brasileiros, impõe ultrapassar a compressão abstrata e universal do conhecimento matemático, compreendendo este saber como articulado à vida cultural e social dos diferentes povos. Impõe um olhar sobre a matemática presente nas tradições culturais, na linguagem oral, na resolução de problemas cotidianos, por grupos letrados e iletrados, nos

procedimentos ou instrumentos matemáticos alternativos utilizados por determinados seguimentos de trabalhadores e, por fim, na matemática que se manteve, apesar da perda de saberes imposta pela colonização, nos objetos e artefatos populares e étnicos, como as cestarias e jogos (GERDES, 2007; 2012).

A partir desta compreensão ampla, amparada na etnomatemática, os objetos e fazeres podem tornar-se elementos de pesquisa e aprendizagem matemática porque incorporam ou “congelam” os saberes culturais e matemáticos dos grupos que os produziram (GERDES, 2007; D’AMBROSIO, 2005). Ao trazer tais objetos para a sala de aula, o docente permite aos alunos a articulação do saber matemático a diversas práticas sociais, evidenciando a sua articulação ao mundo da vida, em suas diferentes dimensões: econômicas, artísticas, lúdicas, etc. A matemática ganha corpo, cor e cultura e, assim fazendo, o professor também permite a valorização e a posituação desses grupos culturais, muitas vezes marginalizados pelo saber escolar, como é o caso da ancestralidade africana.

Nesta perspectiva, os jogos de tabuleiros africanos, quando utilizados como estratégias metodológicas na escola, permitem debater não apenas os aspectos lógicos matemáticos presentes e invisibilizados nos jogos, mas também exemplificar o gosto pelo saber matemático que caracteriza esse continente, positivando seus produtos culturais e evidenciando o papel civilizatório desempenhado por homens e mulheres negras na história da humanidade. Dessa forma, possibilita a desconstrução do discurso de uma África primitiva e atrasada, avançando para a compreensão de um continente que contribuiu - e contribui - para o desenvolvimento da técnica, da ciência e da arte.

Ao olhar os tabuleiros como artefatos culturais, percebe-se que estes revelam o pensamento matemático como relacionado à vida cotidiana dos diferentes povos africanos. Há tabuleiros que “representam” rebanhos, rotas de guerra, ritos religiosos ou outros aspectos do dia-a-dia, principalmente das sociedades tribais existentes antes da diáspora africana do período moderno.

A multiplicidade dos tabuleiros revela a diversidade dos povos africanos, reiterando a riqueza e pluralidade cultural deste continente. Os tabuleiros revelam ainda que há muita história africana antes da chegada dos colonizadores e que tal história precisa ser lembrada para se afirmar a capacidade de pensamento autônomo no continente negro. Aliás, pensar a África antes da colonização é fundamental para se compreender o continente, os impactos da colonização e as possibilidades de construção de saberes decoloniais.

Contudo, importa destacar que a simples inclusão de atividades lúdicas africanas, a exemplo dos tabuleiros, não garante a formação cultural do aluno e a superação do racismo. É preciso fazer do material lúdico o ponto de partida para análises culturais mais amplas e críticas. O professor precisa provocar reflexões

sobre o material e seus produtores, bem como os discursos sociais vinculados a estes, muitas vezes racistas e preconceituosos quando referem-se à cultura negra, trabalhando a desconstrução desses estereótipos e a valorização da negritude.

Essa questão evidencia que qualquer jogo, apesar de trazer em si elementos culturais de seu contexto de produção, não possibilita um mergulho na cultura que o produziu pelo simples acesso a este ou as suas regras. A mediação pedagógica é fundamental para tornar a experiência lúdica um verdadeiro aprendizado intercultural. Cabe ao professor apresentar o jogo, as regras e as práticas sociais vinculadas ao jogo. Cabe ainda ao educador extrapolar o repertório lúdico, propondo análises culturais mais amplas (CUNHA, 2018; 2013).

Como explica Brougère (1998) os repertórios lúdicos não são os mesmos em cada cultura, mas sempre há, em todos os povos, práticas que irão assumir a função de jogo, brincadeira ou divertimento. Essas práticas irão compor a cultura lúdica de cada comunidade. Assim, quando temos acesso aos jogos de diferentes grupos culturais o que acessamos não é a cultura como um todo desses povos, mas alguns aspectos de sua cultura lúdica. Neste caso, o jogo não representa uma amostra cultural plena, mas circunscreve um tipo de produto cultural específico, ligado às formas de divertimento que, por sua vez e de maneira não linear, ligam-se a outras esferas da vida social.

Contudo, apesar da especificidade do jogo como prática social, este permite um encontro cultural que pode - e deve - ser potencializado pelo professor. A ideia é partir do jogo para discussões culturais que extrapolem o material lúdico e permitam debater a realidade africana e afro-brasileira, possibilitando a instauração de práticas baseadas no reconhecimento da autoria e no respeito aos produtos culturais elaborados por homens e mulheres negras, de ontem e de hoje.

Na experiência com o tema, por meio do projeto LAAB, as principais extrapolações realizadas a partir do jogo lúdico foram as discussões sobre o significado e as consequências da diáspora africana, sobre os valores afro-civilizatórios e o necessário reconhecimento da contribuição negra na composição da sociedade brasileira em seus saberes e modos de ser e de viver.

Por exemplo, um aspecto debatido nas formações voltadas aos jogos de tabuleiros e mancalas, realizadas pelo projeto, foi a forte ligação com a terra que os povos tradicionais da África sustentavam, porque tradicionalmente todos os jogos iniciaram desenhados à mão diretamente na terra. Os debates caminharam para a compreensão de que, para esses povos, o solo, fosse o fértil às margens do Nilo ou fosse o seco dos desertos, apresenta-se como o grande tabuleiro no qual todos os seres humanos, homens e mulheres, jogam, alternando vitórias e derrotas. O tabuleiro teatralizaria a própria vida, pois viver é jogar sobre essa terra, encarando os desafios e apostando a vida em projetos que podem ou não ser vitoriosos.



Ganhar ou perder são duas faces do mesmo jogo, jogado sobre essa terra que serve de sustento ao nascer e de túmulo na morte.

É essa metáfora do jogo da vida sobre a terra que se pode ver retratada pelos jogos de tabuleiros africanos, que, em sua maioria, não necessitavam de placas pré-fabricadas, pois eram simplesmente riscados ou cavados na terra pelos jogadores que se desafiavam. Como observa-se, nos jogos apresentados neste e-book, muitos diagramas usados como tabuleiros são de fácil execução, exibindo traçados simples ou organizados a partir de quadrículas, o que permite o seu desenho na terra sem grande dispêndio de tempo. Inclusive, por isso, nas oficinas realizadas pelo projeto, os tabuleiros eram desenhados pelos participantes permitindo a compreensão da elaboração do diagrama do jogo, pois o domínio do diagrama já compõe uma parte do saber jogar.

Desta forma, constata-se que nesses jogos, o conhecimento é armazenado no corpo, o qual guarda na memória dos jogadores as técnicas de elaboração dos tabuleiros e o saber-jogar. Por isso, em qualquer lugar, bastaria aos brincantes riscar ou cavar o solo e iniciar a partida. O que não quer dizer que esses mesmos jogadores não pudessem criar tabuleiros sobre materiais mais duráveis como a madeira ou a argila, tanto que resquícios de diferentes tabuleiros foram encontrados por historiadores em pirâmides e túmulos antigos. Dentre eles, tabuleiros feitos de madeira, ouro e outros materiais nobres.

De qualquer forma, a possibilidade de ser riscado em qualquer lugar, torna o jogo de tabuleiro africano, nos termos contemporâneos, altamente “portátil”. Ora, esses jogadores carregavam para qualquer lugar onde fossem seus jogos, sem que isso significasse excesso de peso em suas bagagens. O corpo carregava em si, em sua capacidade de reproduzir o conhecimento técnico e estratégico, todos os jogos, todos os tabuleiros, toda a cultura lúdica. É essa corporeidade entrelaçada com sua cultura que também explica como os povos africanos que chegaram ao Brasil trouxeram seus tambores, sem, entretanto, nada além de seus corpos terem desembarcado dos navios negreiros (CUNHA, 2016).

Nesta perspectiva, os jogos de tabuleiros africanos encaminham-nos para o debate de um valor afro-civilizatório fundamental: a corporeidade.

Partindo do filósofo Merleau-Ponty (1994), a corporeidade pode ser compreendida como um conceito diretamente relacionado à noção de mundo vivido. Neste quadro teórico, a existência corporal é o que permite que homens e mulheres insiram-se no mundo real, marcado por relações históricas, culturais, religiosas, valorativas, políticas etc. Essas estruturas atuam sobre o corpo, produzindo efeitos objetivos e subjetivos. Entre os efeitos desse mundo está a formação das individualidades. Contudo, as subjetividades são construídas na relação e na inter-relação com outras subjetividades, desvelando que o mundo da

vida é intersubjetivo e compartilhado e que a corporeidade ocorre, portanto, em um “intermundo” permeado de relações e significações que atingem o corpo e marcam sua forma de existência.

Quais significações atingem o corpo negro? Que discursos o passado colonial imprimiu sobre a pele negra? Que significações os próprios negros vêm construindo sobre si mesmos? Responder tais questões à luz da corporeidade é compreender a tentativa de coisificação que o corpo negro sofreu e sofre. É compreender que a existência negra vem-se marcando, em um processo de trabalho e diálogo coletivo, como resistência ao discurso de inferioridade e que o corpo negro assume um lugar privilegiado nesta luta. O corpo negro, sede de todas as experiências de racismo, tornou-se o lugar de guarda, pelo aprendizado e pela memória, de tradições e saberes africanos e pela produção de novos produtos culturais. Tornou-se lugar de amor próprio, de valorização de uma estética específica, tornou-se ainda lugar de luta por direitos. Direito à diferença e à vivência positiva de sua negritude.

Além desse valor, que afirma nossa vida como seres que carregam em si, individualmente, toda a nossa coletividade, toda nossa cultura e história social, vemos nos jogos de tabuleiros a afirmação da terra e da natureza como nossa casa e morada. Por isso, como espaço que devemos respeitar e preservar, o que torna os jogos de tabuleiros africanos, alguns tão antigos que nem sabemos quando surgiram, tão atuais e articulados ao pensamento ambiental que nos chamam a mudar nossos hábitos em relação ao consumo e ao planeta.

Muitas outras inferências poderiam ser listadas, mas cabe a cada educador ampliar o debate iniciado pelo recurso lúdico. Por ora, esperamos que os jogos apresentados na sequência permitam uma aproximação com a riqueza cultural africana, bem como possibilitem a compreensão de que o Brasil, como o país com a maior população negra fora do Continente Africano e com uma cultura fortemente marcada por esta ancestralidade, é também herdeiro dessa tradição lúdica. Herança negada pelo racismo estrutural brasileiro, mas que urge ser demandada para que nossos corpos também sejam guardiões desses saberes ancestrais.

## Metodologia

O livro inclui 31 jogos. Como são jogos de tabuleiros populares do continente africano o e-book se constitui em um levantamento de material já existente e não de conteúdo inédito. Contudo, esta é a especificidade da obra: reunir um conhecimento importante e amplamente difundido na *internet*, mas nem sempre organizado para uso didático em sala de aula.

Neste sentido, o valor do e-book é a socialização de nossas pesquisas e adaptações didáticas sobre a temática lúdica aqui tratada.

Metodologicamente, os jogos foram coletados a partir de fontes *online* e bibliográficas.

Como referência bibliográfica, para coleta e análise da adequação pedagógica dos jogos, destacam-se as obras de Allué (1998), Zaslavsky (2000, 2009), R. Davies (1925), R.C. Bell (1969), G. Martin (1931), Caillois (1975, 1990), Monte Neto (2009), Zuin e Sant’Ana (2015), Adriana Kllisys (2017a, 2017b), Sá Neto (2019), Tymothy Kendall (1978), Piccione (1980), Paul Brewster (1944), Depaulis (2001), Culin (1894), Giordani e Ribas (2015a; 2015b), Paulus Gerdes (2007, 2008, 2012a, 2012b, 2014) e D’Ambrósio (1996, 2005).

Entre as fontes *online*, destacamos a consulta a sites especializados em jogos ou em conteúdos relacionados à nossa pesquisa como: *ancientgames*; *Elliot Avedon Virtual Museum of Games*; *fascinioegito.sh06.com*; *bead.game*; *mlwi.magix.net/bg*; Wikipedia (seção jogos), tutorias do You tube, entre outros.

No levantamento, os jogos foram agrupados em famílias para facilitar a organização da obra, o que gerou a divisão em grupos de três alinhados, quadrículas, trilhas, jogos de tabuleiros com dados e jogos de sementeira.

Importa informar que esse levantamento foi uma atividade vinculada ao projeto de extensão universitária “Mancalas e jogos digitais”, contemplado pelo edital Navega Saberes/UFPA, de 2016 e 2017. O objetivo do projeto era a proposição de metodologias lúdicas para a educação das relações étnico-raciais, utilizando conteúdos e jogos disponíveis na *internet*.

Além da livre pesquisa na rede mundial de computadores, um procedimento fundamental foi a realização de oficinas de mancalas e tabuleiros africanos em



Imagem: arquivo LAAB, 2017.

escolas e comunidades quilombolas, o que permitiu melhorar as adaptações dos jogos e realizar troca de saberes com os jogadores.

Essas oficinas foram o grande motivo de organização e lançamento do e-book, pois nelas percebeu-se a carência de uma obra que organizasse os jogos de tabuleiros africanos.

Como dito, a *internet* possui muito material de qualidade à disposição dos educadores, mas a sistematização destas informações leva tempo e, às vezes, dificulta, quando não impossibilita, a inclusão de atividades culturalmente significativas nas aulas. Isso ocorre por vários fatores, entre os quais destacamos: o tempo necessário de pesquisa docente, a dificuldade com as fontes em língua inglesa, bem como o pouco espaço dado às temáticas culturais nos cursos de formação de educadores (Cf. CUNHA, 2016).

É no sentido de responder a essa demanda que o livro foi organizado. Inclusive, o formato A4 da obra foi necessário para que modelos de tabuleiros prontos para imprimir pudessem ser disponibilizados. Isso não significa que alunos e professores não possam desenhar seus próprios tabuleiros, mas a possibilidade de imprimir os tabuleiros permite sua inclusão mais rapidamente em sala de aula.

Sobre os tabuleiros inseridos na obra, todos foram elaborados especialmente para essa edição. Apesar dos diagramas dos jogos serem tradicionais, a retirada de ilustrações disponibilizadas na *internet* poderia acarretar problemas com direito de imagens. Além disso, a ilustração dos tabuleiros permitiu um aprofundamento imagético importante para a qualidade do e-book.

Ainda sobre os tabuleiros ilustrados na obra, o professor pode utilizá-los com contadores feitos de sementes, como feijão ou milho, ou de materiais reciclados, como bolinhas de papel, tampinhas de caixa de leite, cabo de vassoura cortada em pequenas peças redondas etc. Nos mancalas, sugere-se a criação de bordas nos círculos, colando barbantes, por exemplo, para evitar que as sementes fiquem saindo ou escorregando.

Nas oficinas de formação do projeto LAAB os contadores sempre foram um exercício de transmutar lixo em material didático, em especial os cabos de vassoura, que se transformavam em dados egípcios e centenas de contadores, pintados com cores alegres para assumirem sua nova função de recurso lúdico.

Sem mais delongas, espera-se com este livro contribuir para a difusão da ludicidade africana e a valorização dessa ancestralidade nas escolas. Valorizar esta herança cultural é fundamental para superação do racismo e para a construção de uma sociedade brasileira que se orgulhe de sua negritude, historicamente negada, e que consiga respeitar a diversidade de seu povo e o direito à diferença.

## **I. Tabuleiros de trilhas para jogos de três alinhados**

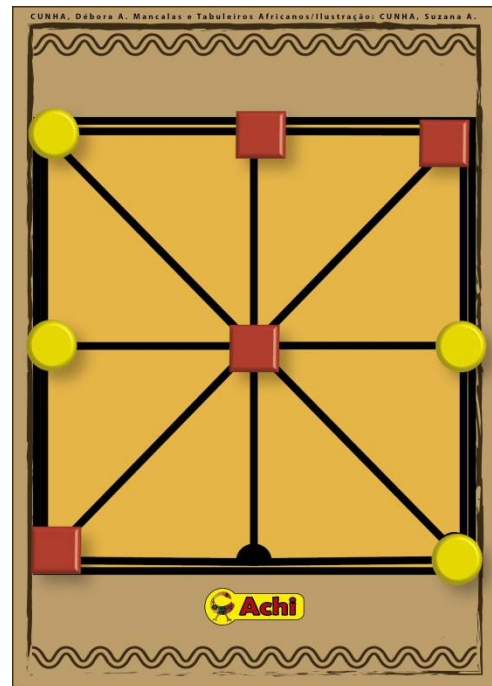
## Achi

Jogo de tabuleiro do tipo trilha, pois as peças deslocam-se pelas linhas, indo de um ponto a outro, sem poder realizar saltos.

Além disso, é um jogo de alinhado de 3 pontos, porque vence o primeiro jogador que posicionar 3 pedras suas em uma linha reta (horizontal, vertical ou diagonal).

Jogos de 3 alinhados são muito antigos e aparecem na cultura lúdica de muitos povos espalhados pelo mundo. No Brasil, o “jogo da velha” é um exemplo de alinhados de 3 pontos.

Nossas pesquisas observaram a constante referência a Gana, como o país no qual é mais jogado o Achi. Zaslavsky (2009) corrobora com esta informação.



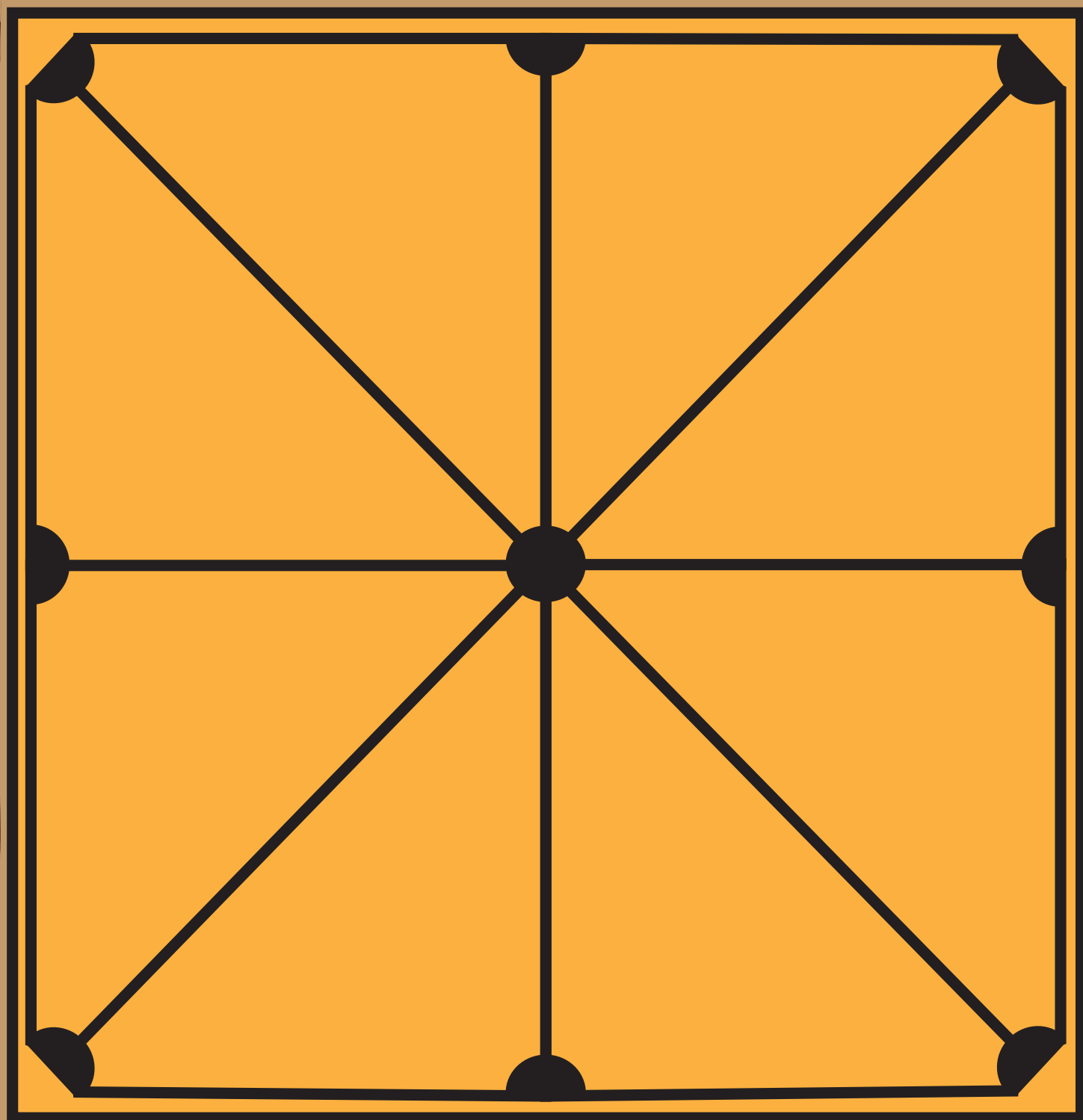
As peças vermelhas ganhando o jogo

O tabuleiro é muito simples e comumente é desenhado pelas crianças na terra ou na lama.

É um jogo infantil por sua simplicidade e partidas rápidas. Nas oficinas realizadas pelo projeto, crianças a partir de 6 anos conseguiram compreender e jogar com desenvoltura.

É jogado com 8 pedras/marcadores (4 de cada cor). Conforme as Regras:

1. O jogo inicia com o tabuleiro vazio. Cada jogador, na sua vez, coloca uma peça em qualquer ponto de intersecção vazio do tabuleiro. O jogador deve tentar colocar 3 pedras alinhadas em uma mesma linha (vertical, horizontal ou diagonal), se conseguir na fase de colocação das pedras este ganha antes mesmo do jogo efetivamente iniciar.
2. Após a colocação de todas as pedras, deve haver apenas um ponto vago.
3. Os jogadores devem deslocar suas pedras para casas vazias, em qualquer sentido. Não é permitido comer e nem saltar as pedras adversárias.
4. O jogador passa a sua vez quando estiver impossibilitado de mover qualquer uma de suas peças.
5. Vence o primeiro que conseguir alinhar 3 peças em uma mesma linha, em qualquer sentido.



## Tsoro Yematatu

Jogo de tabuleiro do tipo trilha, pois as peças deslocam-se pelas linhas, indo de um ponto a outro, sem poder realizar saltos.

Além disso, é um jogo de alinhado de 3 pontos, porque vence o primeiro jogador que posicionar 3 pedras suas em uma linha reta.

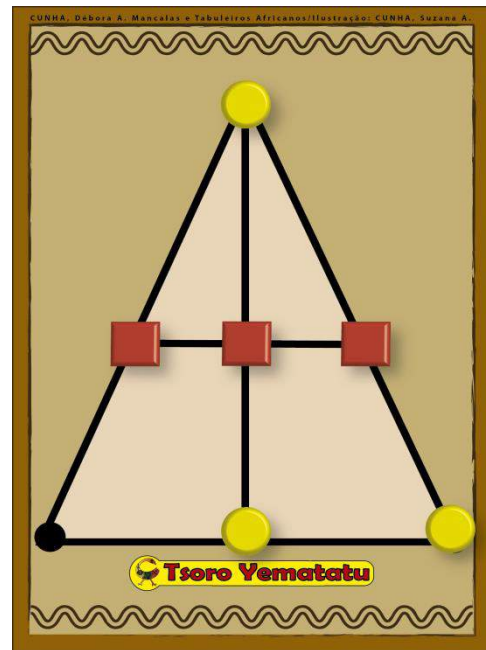
Ao explicar as regras, o professor pode comparar ao “jogo da velha” que também é um modelo de 3 alinhados.

Nossas pesquisas evidenciaram ser o Zimbábue o país de sua referência. Zaslavsky (2000) corrobora com esta informação.

O tabuleiro é muito simples e também é comumente traçado na terra ou na areia.

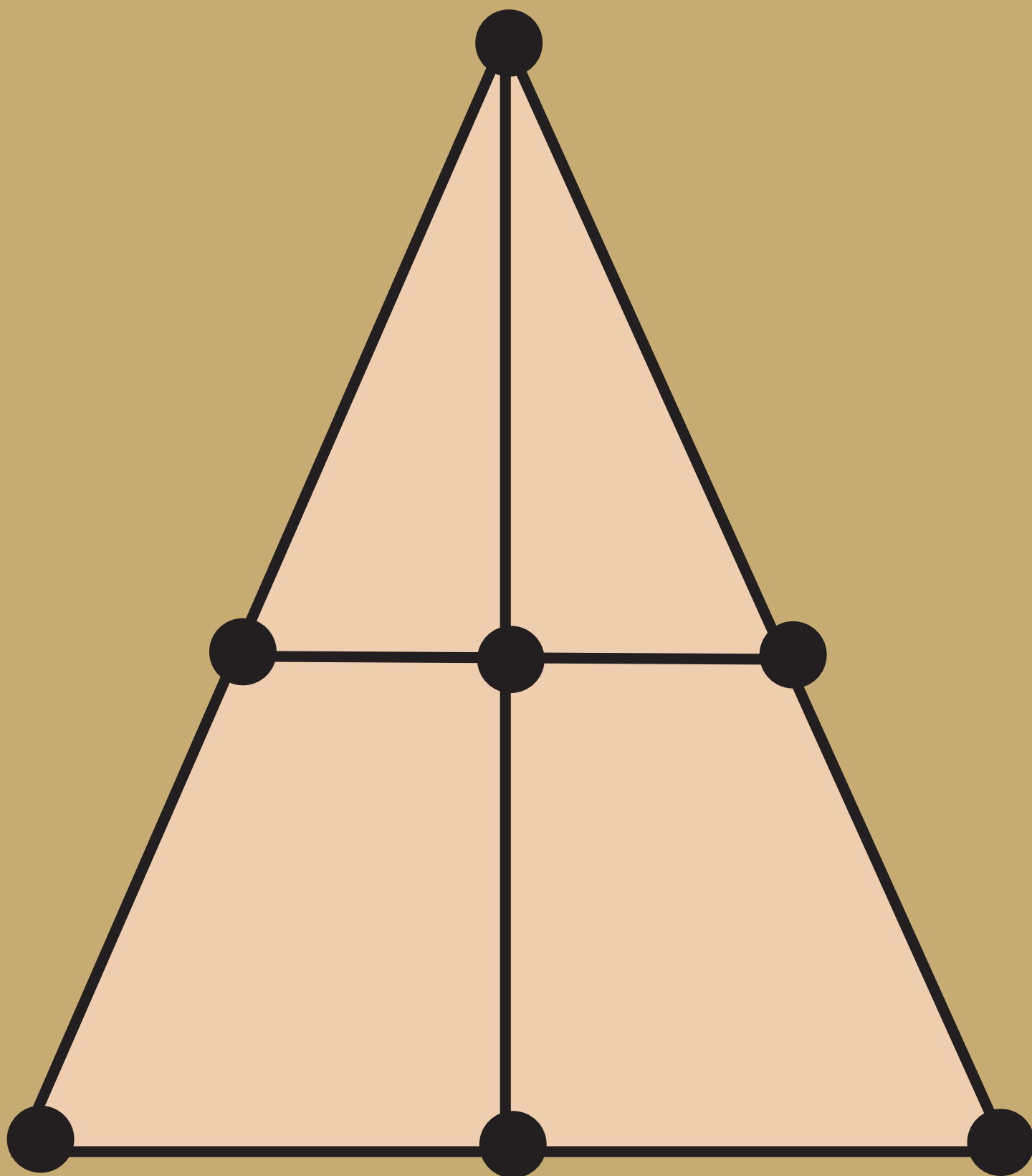
O objetivo do jogo é posicionar três pedras em uma linha. Joga-se com 6 peças (03 pedras de uma cor e 3 de outra). Seguem regras:

1. O jogo inicia com o tabuleiro vazio. Cada jogador, na sua vez, coloca uma peça em qualquer ponto de intersecção vazio do tabuleiro.
2. Quando todas as 06 pedras estiveram no tabuleiro, o jogo inicia.
3. Após a colocação de todas as pedras, deve haver apenas um ponto vago.
4. Os jogadores devem deslocar suas pedras para casas vazias, em qualquer sentido. Não é permitido comer e nem saltar as pedras adversárias. Cada jogador só pode ocupar um único ponto por uma de suas peças.
5. Ganha o jogador que conseguir posicionar três de suas peças em uma única linha reta.



As peças vermelhas ganhando o jogo





**Tsoro Yematatu**

## Dzara-badàx

Dzara-badàx ou o jogo da linha, é jogado em um tabuleiro do tipo trilha e alinhado de 3 pontos. Trilha, pois as peças deslocam-se pelas linhas, indo de um ponto a outro, sem poder realizar saltos. Alinhado de 3 pontos, porque vence o primeiro jogador que posicionar 3 pedras suas em uma linha reta (na horizontal ou na vertical).

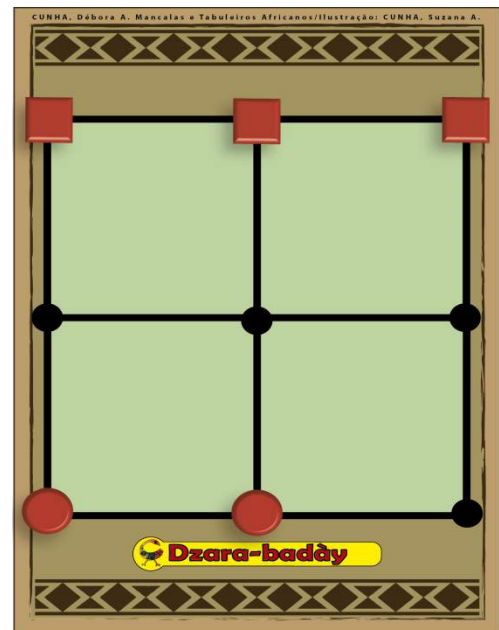
O pesquisador britânico G. Martin (1931) registrou a existência deste jogo entre os somalis nos anos de 1920. Ainda na atualidade este mantém a Somália como país de referência.

O tabuleiro é muito simples e também é comumente traçado na terra pelas crianças, pois é um jogo infantil.

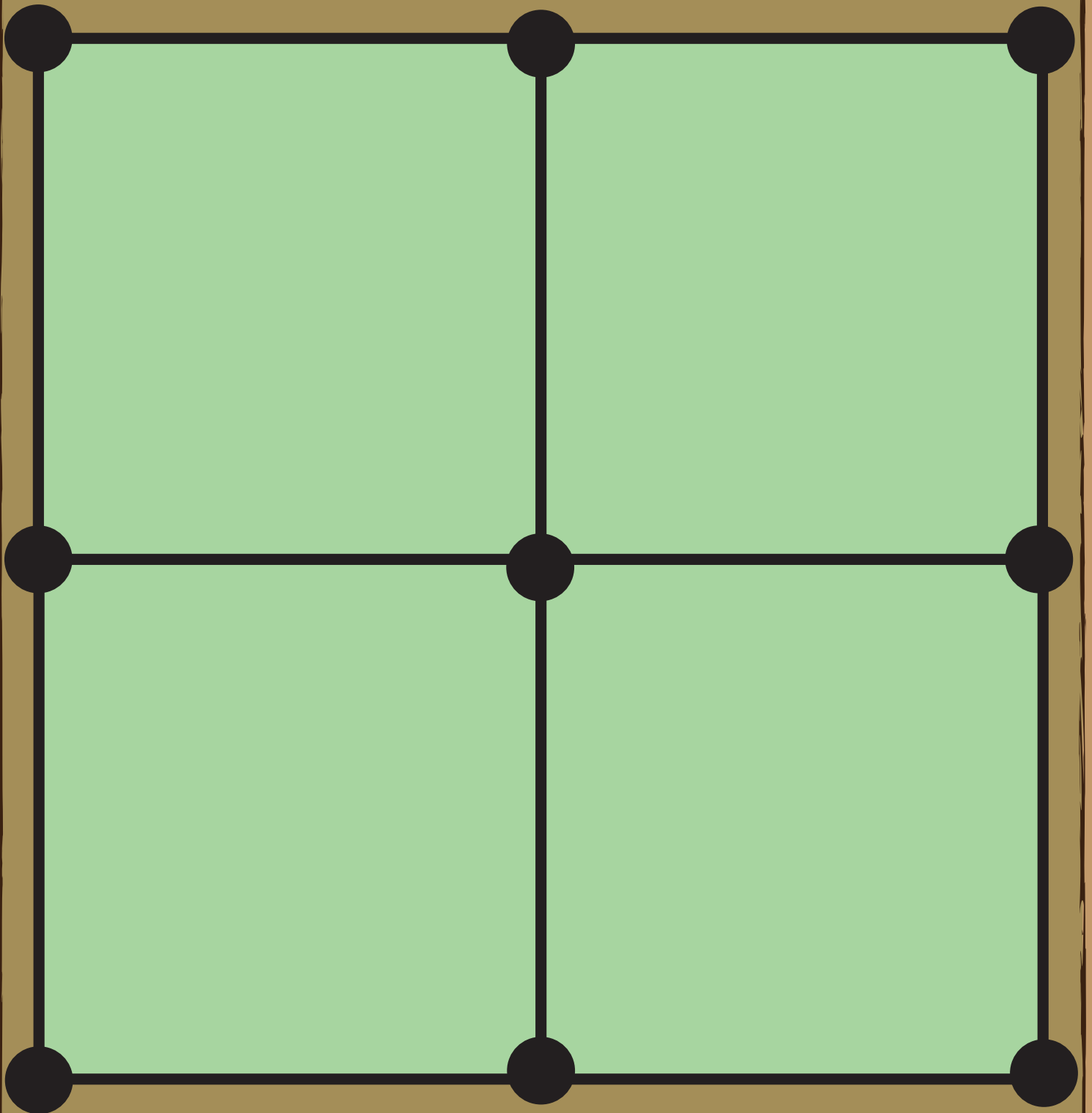
Nas oficinas realizadas pelo projeto, crianças a partir de 6 anos conseguiram compreender e jogar com desenvoltura.

Joga-se com 6 peças (03 pedras de uma cor e 3 de outra). Seguem regras:

1. O jogo inicia com o tabuleiro vazio. Cada jogador, na sua vez, coloca uma peça em qualquer ponto de intersecção vazio do tabuleiro. Se conseguir posicionar 3 pedras suas em uma linha reta, este ganha a partida ainda na fase de colocação das peças.
2. Quando todas as 06 pedras estiveram no tabuleiro e nenhum jogador conseguiu ainda colocar 3 pedras alinhadas, o jogo inicia a fase de movimentação.
3. Os jogadores devem deslocar suas pedras para casas vazias, em qualquer sentido. Não é permitido comer e nem saltar as pedras adversárias.
4. Ganha o jogador que conseguir posicionar três de suas peças em uma única linha reta.



As peças quadradas ganhando o jogo



**Dzara-badây**



## Shisima

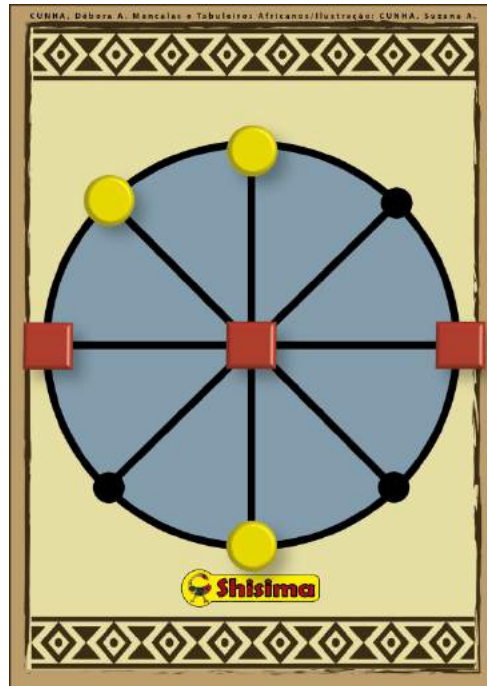
Shisima é um jogo de tabuleiro do tipo trilha e alinhado de 3 pontos, com lógica similar ao “jogo da velha”, ou seja, ganha quem conseguir colocar três pedras suas em uma linha reta.

Segundo Zalavsky (2000) este jogo é popular no Quênia e seu nome, na língua tiriki, significa "extensão de água". As crianças chamam as peças de “imbalabavali”, que significa “pulgas d'água”, em alusão aos saltos e movimentos rápidos das pedras.

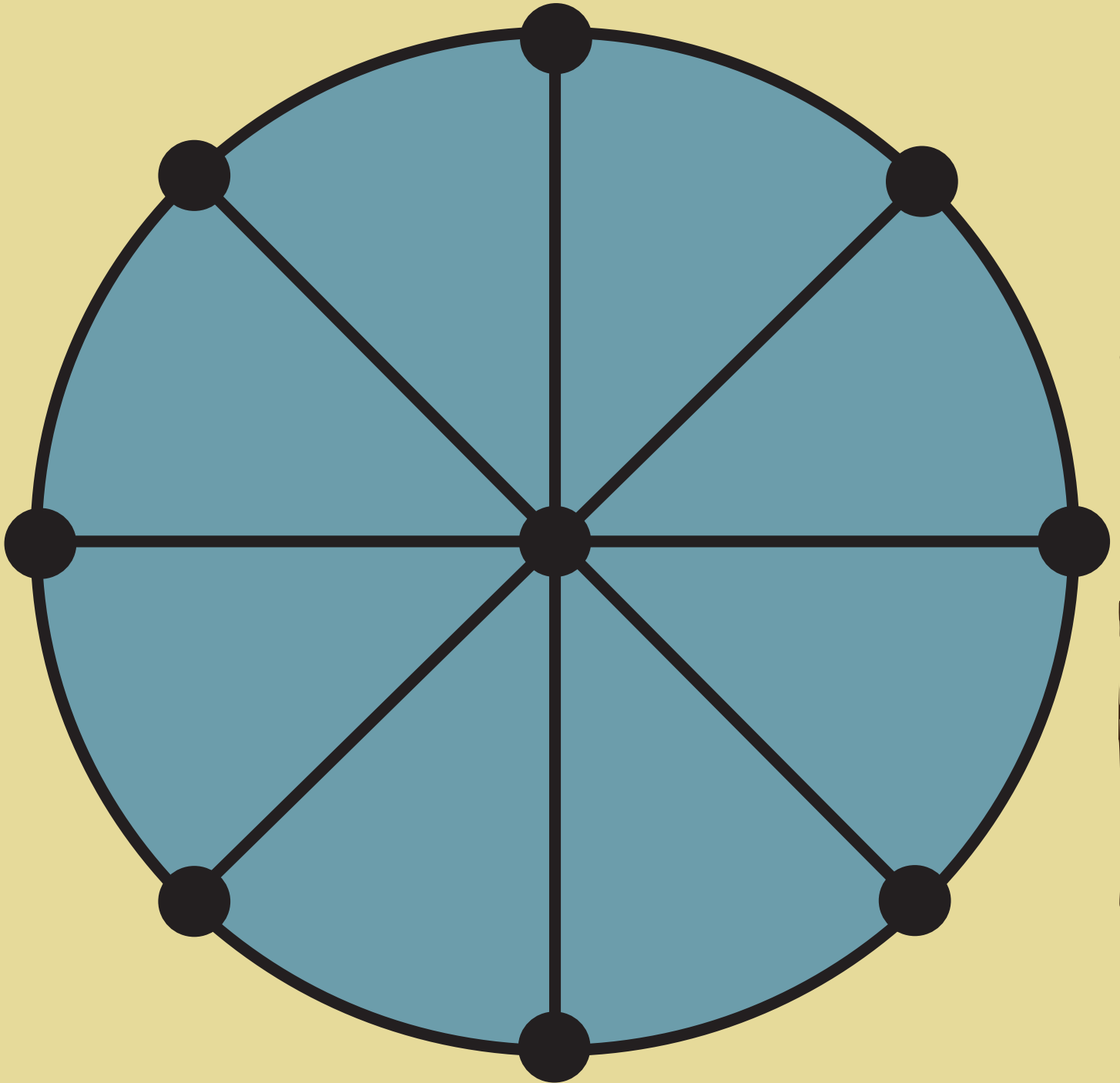
Pela simplicidade do tabuleiro, este é comumente desenhado na areia pelas crianças quando querem jogá-lo.

O objetivo do jogo é colocar três peças em linha reta. Joga-se com 6 pedras (3 de uma cor e 3 de outra). Seguem as regras:

1. Para iniciar, as pedras devem ser colocadas no tabuleiro, três de cada lado. A linha central fica com seus três pontos vazios.
2. Alternadamente, os jogadores deslocam suas pedras nas linhas até um ponto vazio.
3. Não é permitido saltar sobre uma peça e nem realizar capturas.
4. Cada jogador deve tentar posicionar suas três peças em linha reta.
5. O primeiro a colocar as três peças em linha reta ganha o jogo.
6. Se algum dos jogadores repetir o mesmo movimento três vezes, sequencialmente, a partida termina empatada.



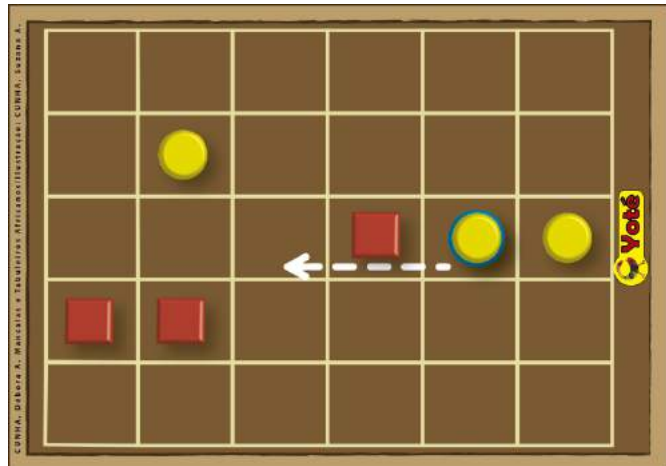
As peças vermelhas ganhando o jogo



## **II. Tabuleiros quadriculados com capturas múltiplas**

## Yoté

Jogo de estratégia e captura com tabuleiro quadriculado, parecido com o usado para jogar xadrez ou Dama, mas confeccionado no modelo 5 X 6 (5 colunas para 6 linhas). Como é muito simples, este tabuleiro pode ser traçado ou cavado no solo, como fazem as crianças africanas. É um jogo familiar, no qual táticas e estratégias são transmitidas para os mais jovens.



A peça amarela vai capturar a vermelha

É um jogo que exige rapidez de raciocínio e estratégia desde o posicionamento das primeiras peças no tabuleiro.

Zaslavsky (2000) localiza a presença do Yoté na África Ocidental. Segundo nossas pesquisas, este também possui como referências as aldeias do Senegal e Mali. É um jogo famoso na *internet*, sendo fácil o acesso a tutorias e jogos *online*.

É jogado com 24 peças ou marcadores (12 de cada cor).

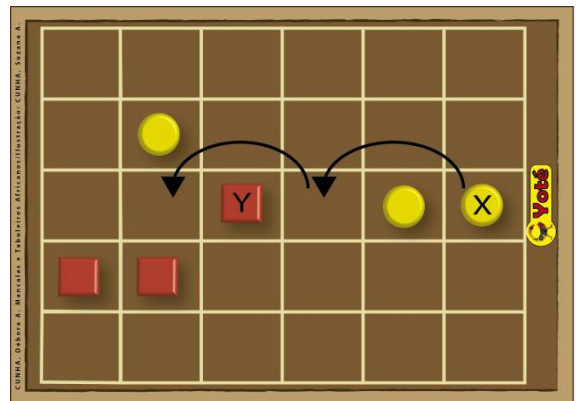
O objetivo é capturar ou bloquear as peças do adversário, conforme as regras a seguir:

1. O tabuleiro começa vazio.
2. Cada jogador recebe 12 peças.
3. Na fase inicial, de colocação das peças, cada jogador pode decidir entre:
  - Colocar uma nova peça em um quadrado livre do tabuleiro.
  - Ou mover uma peça sua que já esteja no tabuleiro.
  - Ou capturar uma peça do adversário, se já for possível nesta primeira etapa.
4. As peças que já estão no tabuleiro devem ser movimentadas no sentido horizontal ou vertical, para um quadrado adjacente livre. Qualquer movimento diagonal é proibido.
5. Uma peça é capturada pulando-se por cima dela, horizontalmente ou verticalmente. Não há captura na diagonal.
6. Saltos múltiplos em um único movimento são proibidos, mas cada captura permite capturar uma segunda peça do adversário, posta em qualquer quadrado do tabuleiro. A captura de uma peça adversária não é obrigatória.

7. Uma peça não pode mover-se de volta para a sua posição anterior, exceto se for para uma captura.
8. O vencedor é aquele que capturou todas as peças do adversário ou, quando as peças estiverem em número tão reduzido sobre o tabuleiro que não seja mais possível fazer capturas, o vencedor, neste caso, é aquele que capturou o maior número de peças.

**Aumentando a complexidade:** Após domínio das regras básicas, o educador pode incluir, para ampliar as possibilidades lúdicas do jogo:

- a) Movimento em ponte (ou da ponte): consiste na possibilidade de se saltar sobre sua própria pedra (na horizontal ou vertical) desde que haja uma casa vazia após a pedra saltada e que desta nova posição, possa-se realizar a captura de uma pedra adversária. É permitido saltar sobre apenas uma peça sua para realizar o movimento e chegar à nova posição, de onde, no mesmo lance, será realizada a captura da peça do adversário.

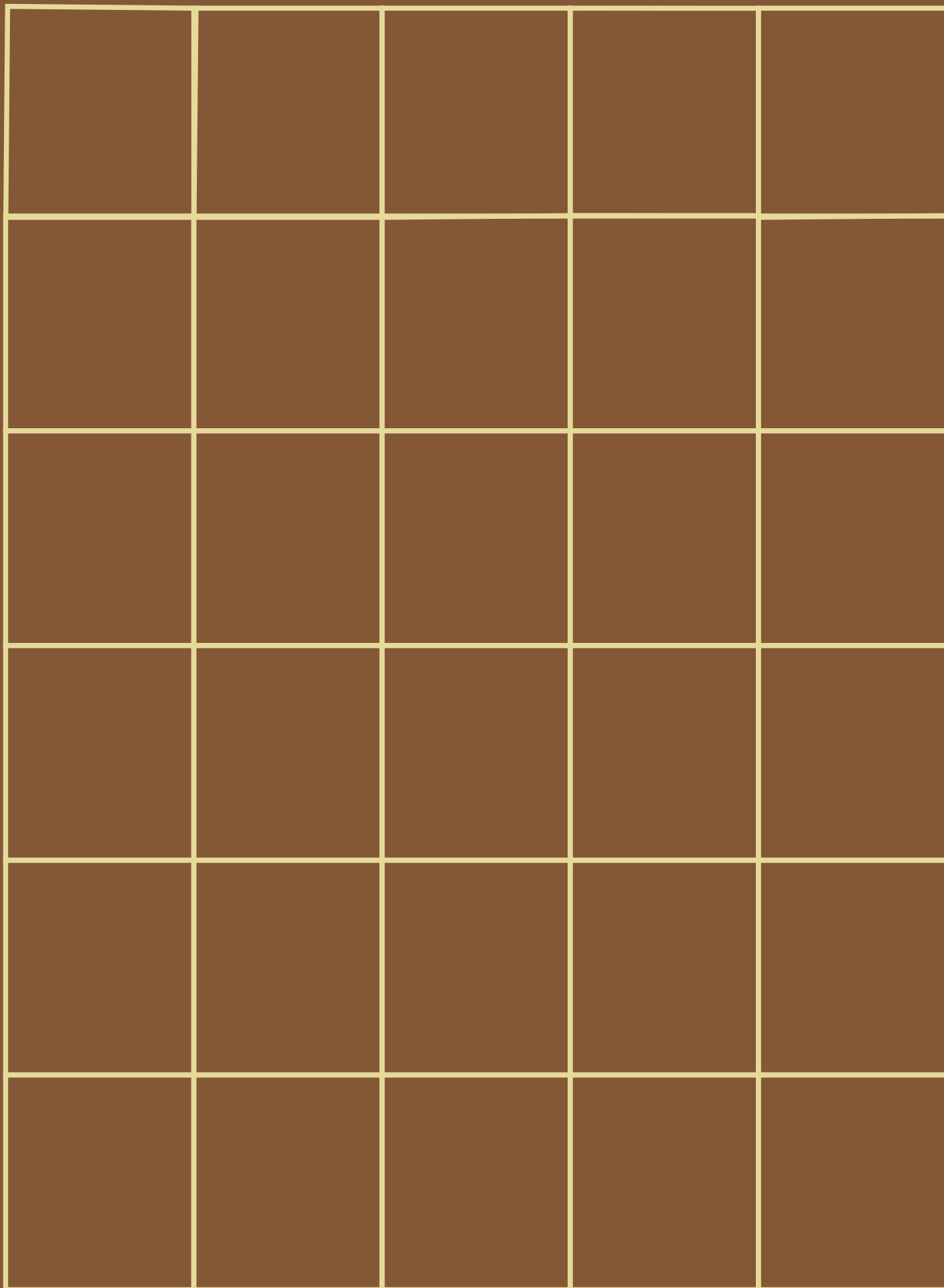


A pedra marcada com X irá capturar com o movimento da ponte a peça vermelha Y.

- b) Captura múltipla com pedras diferentes: o jogador, ao efetuar uma captura, pode tirar uma peça do adversário que crie a possibilidade de realizar uma nova captura, realizando esta nova captura logo em sequência, e, assim, procedendo, enquanto for possível continuar capturando com esta estratégia.
- c) Captura múltipla com a mesma pedra: o jogador pode capturar mais de uma pedra do adversário utilizando a mesma pedra, pois sua casa de chegada permite uma nova captura. Contudo, antes de cada nova captura o jogador deverá retirar a segunda pedra que tem direito.

**Dica para aprender na internet:** É possível acessar canais do Youtube com instruções de diversos jogos de tabuleiro, entre os quais, o Yoté. Os vídeos ensinam tanto os movimentos básicos como os mais complexos, envolvendo capturas múltiplas. Vale a pena conferir e aprender!





## Dara

Jogo de estratégia e captura com tabuleiro quadriculado, no modelo 5 X 6 (5 colunas para 6 linhas), igual ao diagrama do Yoté. O tabuleiro também é desenhado na terra ou em pranchas de barro macio. É considerado um jogo mais para adultos por suas exigências táticas. Também apresenta a característica de transmissão oral e familiar, na qual os mais velhos ensinam estratégias para os mais novos.

A especificidade deste jogo é a captura das peças, que ocorre pela organização de 3 pedras alinhadas, na horizontal ou na vertical.

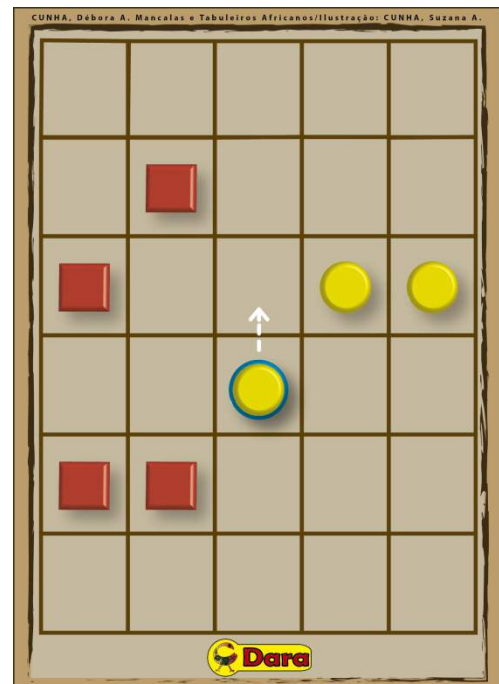
A forma de captura lembra os jogos de alinhados de três pontos, como o famoso “jogo da velha”.

Durante a pesquisa também o encontramos com o nome de Wali, Dala, Dari e Derrah, e observamos que estes jogos têm similaridades de regras.

A versão Dala é jogada no Sudão, tendo suas regras registradas pelo pesquisador britânico R. Daves (1925). Além do Sudão, Zaslavsky (2000) indica a presença do jogo na Nigéria, Níger e Mali. Na língua Hausa o jogo é chamado de “doki” ou cavalo. Este termo designa também a principal estratégia do jogo – o movimento do cavalo.

É jogado com 24 pedras/marcadores (12 de cada cor). O objetivo é colocar 3 pedras alinhadas na mesma linha, uma ao lado da outra, na vertical ou na horizontal e capturar o máximo de pedras do adversário. Conforme as regras a seguir:

1. O jogo inicia com o tabuleiro vazio. Cada jogador, na sua vez, coloca uma peça em qualquer quadrado vazio. Até que todas as peças estejam colocadas no tabuleiro. Na fase da colocação não é permitido colocar 3 peças alinhadas. Se isso ocorrer não se ganha nenhuma pedra do adversário.
2. Com todas as peças no tabuleiro, o jogo inicia. Os jogadores devem deslocar suas pedras para casas vazias, no sentido horizontal ou no vertical. Movimentos diagonais são proibidos. Saltar sobre as pedras – suas ou do adversário – também é proibido.

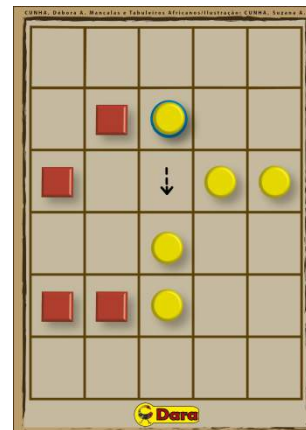


A peça amarela irá formar um trio alinhado e poderá capturar uma peça adversária

3. Toda vez que algum jogador conseguir posicionar 3 de suas pedras alinhadas, uma ao lado da outra, na vertical ou na horizontal, este pode “comer uma pedra do oponente”, que significa que pode retirar uma peça do adversário posicionada em qualquer parte do tabuleiro.

4. Se, pelo mesmo movimento de uma peça, o jogador conseguir criar duas linhas, uma vertical e outra horizontal, com 3 pedras cada, mesmo assim, só poderá retirar uma pedra do adversário por conta desta jogada.

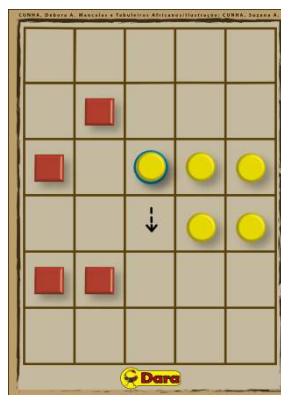
5. Não é permitido colocar mais de 3 peças do mesmo jogador em uma linha contínua, ou seja não se pode colocar uma quarta pedra na sequência do trio. Para a quarta pedra deve haver uma casa vazia.



O amarelo só captura uma peça. Só um trio é considerado

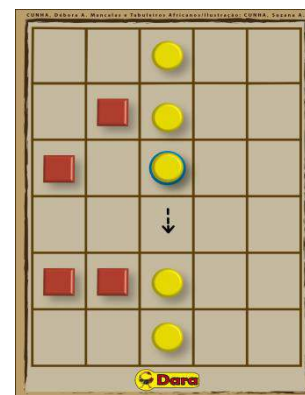
6. Os jogadores podem desfazer um alinhamento para formá-lo novamente na jogada seguinte. Podem também desfazer um alinhamento para criar outro do lado. Esses movimentos são permitidos.

7. Chama-se “cavalo” a estratégia na qual o jogador posiciona 5 pedras de maneira que, em cada movimento, consegue formar um trio alinhado.



O amarelo criou um cavalo

8. O jogo termina quando um dos jogadores ficar com duas peças. Ganha quem tiver “comido” mais peças do adversário.

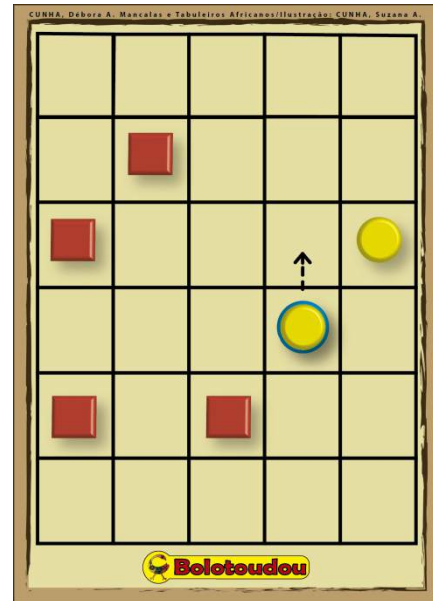


O amarelo criou um cavalo

**Varição observada na descrição do jogo Dala:** para iniciar a partida as quatro casas centrais devem ser preenchidas primeiro. Depois de preenchidas os jogadores podem distribuir suas pedras em qualquer casa vazia do tabuleiro. As regras seguem idênticas.


## Bolotoudou

Jogo de estratégia e captura com tabuleiro quadriculado, no modelo 5 X 6 (5 colunas para 6 linhas), igual ao diagrama do Yoté. O tabuleiro também é desenhado na terra. Pode ser considerado uma variação do Dara, em especial quando jogado como 3 alinhados, ou seja, a captura das peças do adversário também ocorre pelo alinhamento de 3 pedras. Caillois (1999) cita esta versão em sua obra e localiza o Sudão como origem do jogo. Enfatiza ainda a transmissão oral e familiar das estratégias de posicionamento e movimentação.



A peça amarela fará um par alinhado

Nossas pesquisas indicam ainda a prática do jogo no Togo, no oeste africano.

Apesar de similar ao Dara, há uma variação do bolotoudou com capturas feitas pelo alinhamento de duas pedras, na horizontal ou vertical, que possibilita outra experiência de jogo, o que nos motivou a incluí-lo nas oficinas de tabuleiros africanos.

Seguem as regras da versão adaptada para 2 alinhados:

1. É jogado com 20 pedras/marcadores (10 de cada cor).
2. O jogo inicia com o tabuleiro vazio. Cada jogador, na sua vez, coloca uma peça em qualquer quadrado vazio. Até que todas as peças estejam colocadas no tabuleiro. Na fase da colocação não é permitido colocar duas peças alinhadas.
3. Com todas as peças no tabuleiro, o jogo inicia. Os jogadores devem deslocar suas pedras para casas vazias, no sentido horizontal ou no vertical.
4. Toda vez que algum jogador conseguir posicionar duas de suas pedras alinhadas, uma ao lado da outra, na vertical ou na horizontal, este pode retirar qualquer peça do adversário.
5. Não é permitido colocar mais de duas peças em uma linha contínua, ou seja, não se pode colocar uma terceira pedra na sequência da dupla.
6. Os jogadores podem desfazer um alinhamento para formá-lo novamente na jogada seguinte. Podem também desfazer um alinhamento para criar um outro do lado.
7. O jogo termina quando um dos jogadores ficar com uma peça.




**Bolotoudou**

## Seega

Jogo de estratégia e captura com tabuleiro quadriculado, no modelo 5 X 5 (5 colunas para 5 linhas). Por sua facilidade de execução também é comumente desenhado na terra.

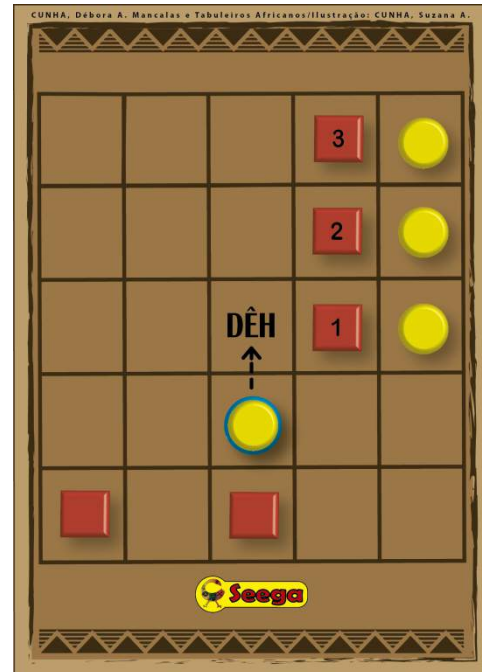
Em nossas pesquisas na internet também encontramos com os nomes de Siga, Sija, Go, fantaråd e búb, que observamos serem denominações do mesmo jogo pela similaridade das regras.

Sua origem é atribuída aos antigos egípcios, como em Allué (1998), sendo indicada, em alguns casos, à existência de algum tipo de influência romana no jogo. O pesquisador britânico G. Martin (1931) registrou a existência deste jogo entre os somalis nos anos de 1920. Ainda na atualidade este se mantém presente entre moradores do deserto da Somália.

É jogado com 24 pedras/marcadores (12 de cada cor).

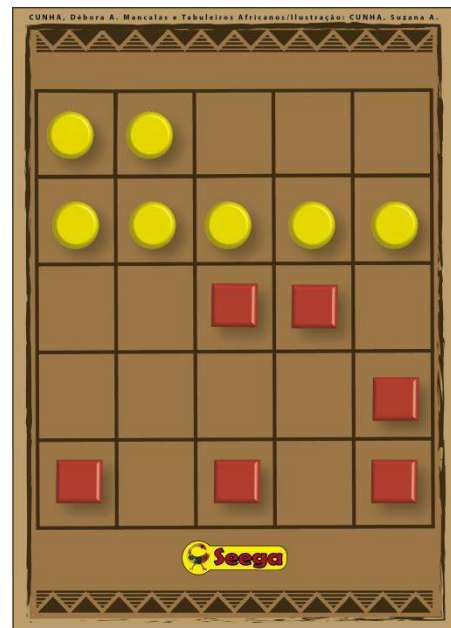
O objetivo é colocar uma pedra do oponente entre duas das suas, seja no sentido vertical ou no horizontal, e capturar o máximo de pedras do adversário. Conforme as regras a seguir:

1. O jogo inicia com o tabuleiro vazio. Cada jogador, na sua vez, coloca duas peças em qualquer quadrado vazio, menos no quadrado central, que deve permanecer vazio nessa primeira fase. Este quadrado chama-se “dêh” ou centro.
2. Os jogadores seguem nesse movimento até que todas as peças estejam colocadas no tabuleiro. Ao final, o jogador que colocar a última pedra inicia a partida.
3. Os jogadores devem deslocar suas pedras para casas vazias, no sentido horizontal ou no vertical. Não é permitido movimento diagonal. As peças podem agora ser deslocadas para a casa central do tabuleiro. Ao se deslocar as peças, não se deve bloquear o adversário.
4. A captura de peças adversárias ocorre quando um jogador consegue colocar uma pedra do oponente entre duas das suas. A captura é obrigatória. Após a captura



A peça amarela irá fazer uma captura múltipla, das peças vermelhas 1,2 e 3.

- o jogador pode continuar jogando se conseguir realizar uma nova captura, assim, sucessivamente, até não poder capturar e passar a vez ao oponente.
5. Um jogador pode, com uma pedra em movimento, capturar duas ou 3 pedras adversárias simultaneamente, se ao passar em cada quadrado conseguir posicionar a pedra adversária entre duas pedras suas.
  6. Pode-se fazer jogadas sucessivas com a mesma pedra, enquanto ocorrem capturas.
  7. Se uma pedra se posicionar no quadrado central, esta não poderá ser capturada.
  8. **IMPORTANTE:** se o jogador mover a sua peça para o meio de duas adversárias esta peça não é capturada.
  9. Quando um jogador não pode mover nenhuma de suas pedras, o oponente deve jogar de novo e criar uma abertura no tabuleiro que permita ao outro jogador voltar a mover-se.
  10. Cada jogador pode criar uma barreira, preenchendo uma fila completa, de modo que, por detrás dela, fiquem apenas as restantes pedras da sua cor. Quando isto acontece, o jogador que possuir mais pedras ganha. A distribuição das pedras na fase 1 é um fator importante para o planejamento e organização de barreiras na fase 2.
  11. Quando estas barreiras surgem e os jogadores tiverem o mesmo número de pedras verifica-se um empate.



As peças amarelas em barreira





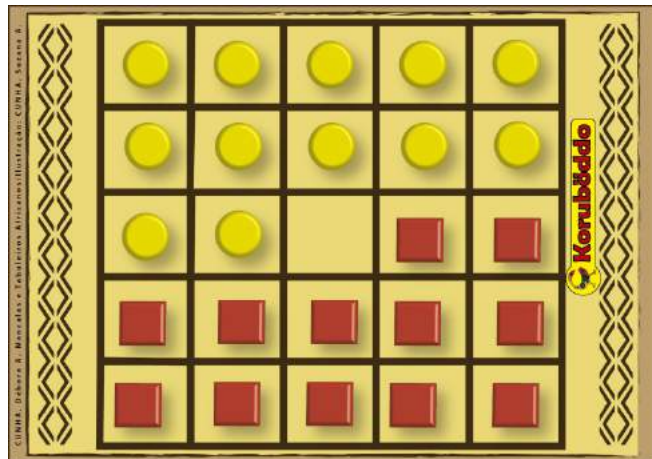
		DÊH		



## Koruböddo

Jogo de estratégia e captura com tabuleiro quadriculado, no modelo 5 X 5 (5 colunas para 5 linhas). Por sua facilidade de execução também é comumente desenhado na terra.

Como se pode observar o tabuleiro é igual ao do jogo Seega e a disposição das peças é similar ao Alquerque. Contudo, diferente do Alquerque, pois as peças são colocadas dentro dos quadrados e não nas intersecções das linhas.



Posição inicial das peças no tabuleiro

A captura das peças ocorre parecida com o jogo “Damas”, ou seja, pulando sobre a peça adversária e pousando em uma casa vazia adjacente.

Segundo G. Martin (1931) é um jogo observado na Somália e seu nome significa “salto em altura”.

O objetivo do jogo é capturar todas as peças do adversário. Joga-se com 24 peças (12 de cada cor) em um tabuleiro com 25 quadrículas, conforme as regras:

1. Os jogadores devem deslocar suas pedras para casas vazias, no sentido horizontal ou no vertical. Não é permitido movimento diagonal. As peças podem ser deslocadas para a casa central do tabuleiro. Ao se deslocar as peças, não se deve bloquear o adversário.
2. A captura de peças adversárias ocorre saltando na horizontal ou na vertical sobre uma peça adversária (não na diagonal).
3. É permitido capturar várias peças em sucessão, utilizando a mesma peça durante toda a captura.
4. Não existe nenhum tipo de promoção, “rei” ou “damas”. As peças que chegarem ao final do tabuleiro continuam no jogo, só mudando a direção para a outra borda do tabuleiro.
5. As tomadas não são obrigatórias



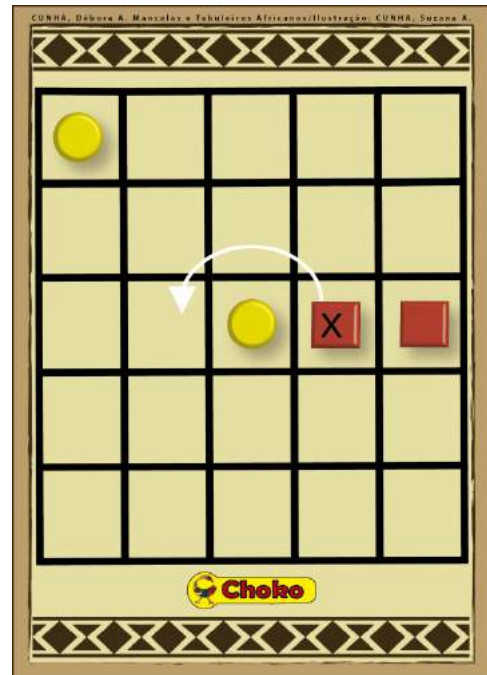



**Koruböddo**



## Choko

Jogo de estratégia e captura com tabuleiro quadriculado, no modelo 5 X 5 (5 colunas para 5 linhas). Tradicionalmente, o tabuleiro tanto pode ser tanto desenhado no solo como pode ser feito cavando-se a terra, criando pequenos buracos nos quais as varinhas, pedras ou sementes, utilizadas como marcadores, são colocadas. Nas oficinas, optamos pelo modelo quadriculado para evitar confusão com os tabuleiros de mancalas que possuem cavas, para lembrar os buracos no solo, mas que apresentam outra lógica de movimentação.



A peça vermelha X irá capturar a amarela

Segundo o site [mlwi.magix.net/bg](http://mlwi.magix.net/bg), que possui uma seção especializada em jogos, Choko é um jogo da Gâmbia, país localizado na África Ocidental, tendo sido registrado por etnógrafos nas tribos Mandinka e Fula.

Alguns pesquisadores o incluem na família de jogos do Yoté pelas semelhanças na colocação inicial das peças e a retirada de uma pedra extra após uma captura.

É jogado com 24 peças ou marcadores (12 de cada cor). O objetivo é capturar todas as peças do adversário, conforme as regras a seguir:

1. O tabuleiro começa vazio. Cada jogador recebe 12 peças.
2. Os jogadores decidem com quais cores jogar e quem inicia a partida.
3. Um dos jogadores inicia a partida colocando uma peça em qualquer casa vazia no tabuleiro. O segundo jogador coloca uma peça sua em outra casa vazia do tabuleiro.
4. Durante a fase de colocação das peças há as seguintes regras:
  - Se o primeiro jogador – que iniciou a partida – colocar uma peça sua no tabuleiro o segundo jogador deve também colocar uma peça no tabuleiro. É como se o direito de comandar a colocação das peças estivesse com o primeiro jogador.

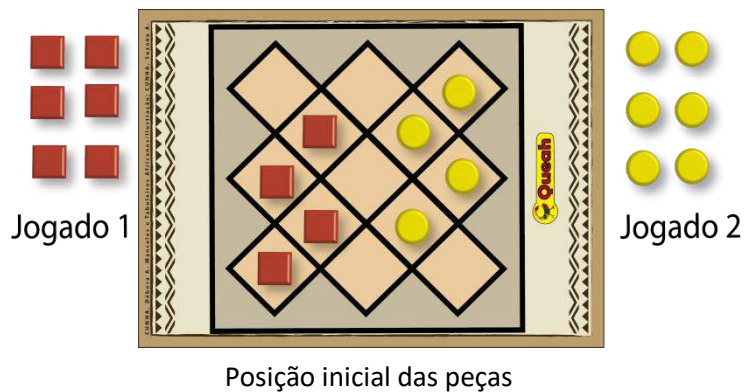
- Se o primeiro jogador mover uma peça sua, na fase de colocação, seja simplesmente para movimentar ou fazer uma captura, então o segundo jogador também terá o direito de mover uma peça – também só para movê-la ou para realizar uma captura. Contudo, se o segundo jogador não quiser mover nenhuma peça, ele pode colocar uma nova peça no tabuleiro e, assim fazendo, passar a comandar a colocação das peças. É como se o direito de comandar a colocação das peças estivesse agora com o segundo jogador. E assim por diante durante toda a fase de colocação, o que significa que os jogadores podem ir alternando quem comanda a colocação das peças.
  - Depois que todas as peças foram colocadas no tabuleiro o segundo jogador inicia a partida.
5. Como visto, é possível realizar movimentos de captura na fase de colocação.
  6. As peças movem-se em linha reta, somente um espaço por vez, em qualquer direção. Apenas uma peça pode ser movida ou usada para capturar em cada lance.
  7. A captura ocorre pulando-se sobre as peças em qualquer direção reta. Não há capturas diagonais Assim, uma peça pode capturar uma adversária que esteja em um ponto adjacente, se, logo atrás ou do lado dela, houver um ponto vazio. A peça então “salta” de sua posição, passa por cima da pedra adversária e pousa atrás ou ao lado desta peça completando a captura. O movimento lembra a captura no jogo Koruböddo e a captura por “salto curto” do Zamma e do Kharbaga.
  8. As peças capturadas são removidas do tabuleiro.
  9. Não são permitidas capturas sucessivas. Uma peça só pode realizar um salto e capturar uma peça. Contudo, o jogador que conseguiu capturar uma peça adversária pode tirar outra peça do oponente localizada em qualquer casa do tabuleiro. Assim, em uma captura duas peças são conseguidas.
  10. No final da partida, se ambos os jogadores tiverem apenas com 3 peças cada, o jogo é considerado empatado.






## Queah

Jogo de estratégia e captura com tabuleiro quadriculado, no modelo 3 X 3 (3 colunas para 3 linhas) acrescido de uma casa extra no quadrado do meio de cada lateral. O tabuleiro apresenta uma rotação que torna as quadriculas diagonais, em forma de losangos com ângulos de 90°.



Segundo o site [mlwi.magix.net](http://mlwi.magix.net), especializado em jogos, o Queah é um jogo da Libéria, tendo sido registrado por etnógrafos em uma tribo com o mesmo nome.

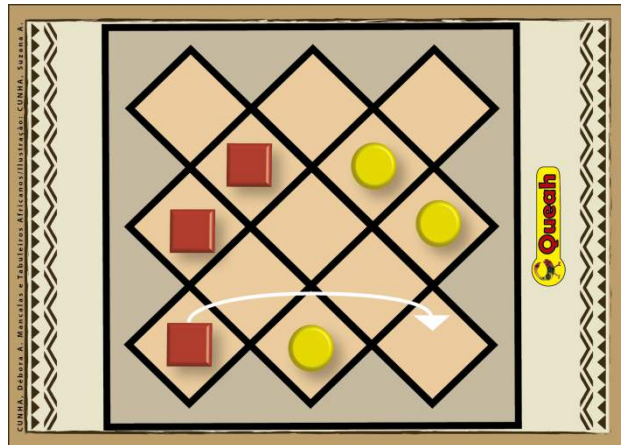
O tabuleiro, diferente das outras versões africanas riscadas no solo, era feito a partir de galhos entrelaçados. Além disso, observando o tabuleiro, percebe-se sua singularidade em relação a outros jogos de quadricula tradicionais africanos.

O objetivo do jogo é capturar todas as peças do adversário. Joga-se com 20 peças (10 de cada cor), conforme as regras:

1. Os jogadores decidem com quais cores jogar e quem inicia a partida.
2. Cada jogador recebe 10 peças e posiciona 4 delas nos losangos à sua direita. Duas peças adjacentes na primeira fileira e duas adjacentes na segunda fileira. As 6 pedras restantes ficam fora e à margem do tabuleiro esperando serem colocadas no jogo.
3. As peças movimentam-se para uma casa adjacente que esteja vazia, seguindo as quadriculas em qualquer sentido.
4. Apenas uma peça pode ser movida ou usada para capturar em cada lance.
5. A captura ocorre pulando-se sobre as peças em qualquer direção. Assim, uma peça pode capturar uma adversária que esteja em uma casa adjacente se logo atrás ou do lado dela houver um losango vazio. A peça então “salta” de sua posição, passa por cima da pedra adversária e pousa atrás ou ao lado desta peça.

completando a captura. O movimento é similar ao do jogo de Damas e ao salto curto do Zamma e do Kharbaga.

6. As peças capturadas são removidas do tabuleiro. Não há capturas sucessivas. Em cada lance é possível capturar apenas uma peça por vez.



O quadrado vermelho irá comer a peça amarela.

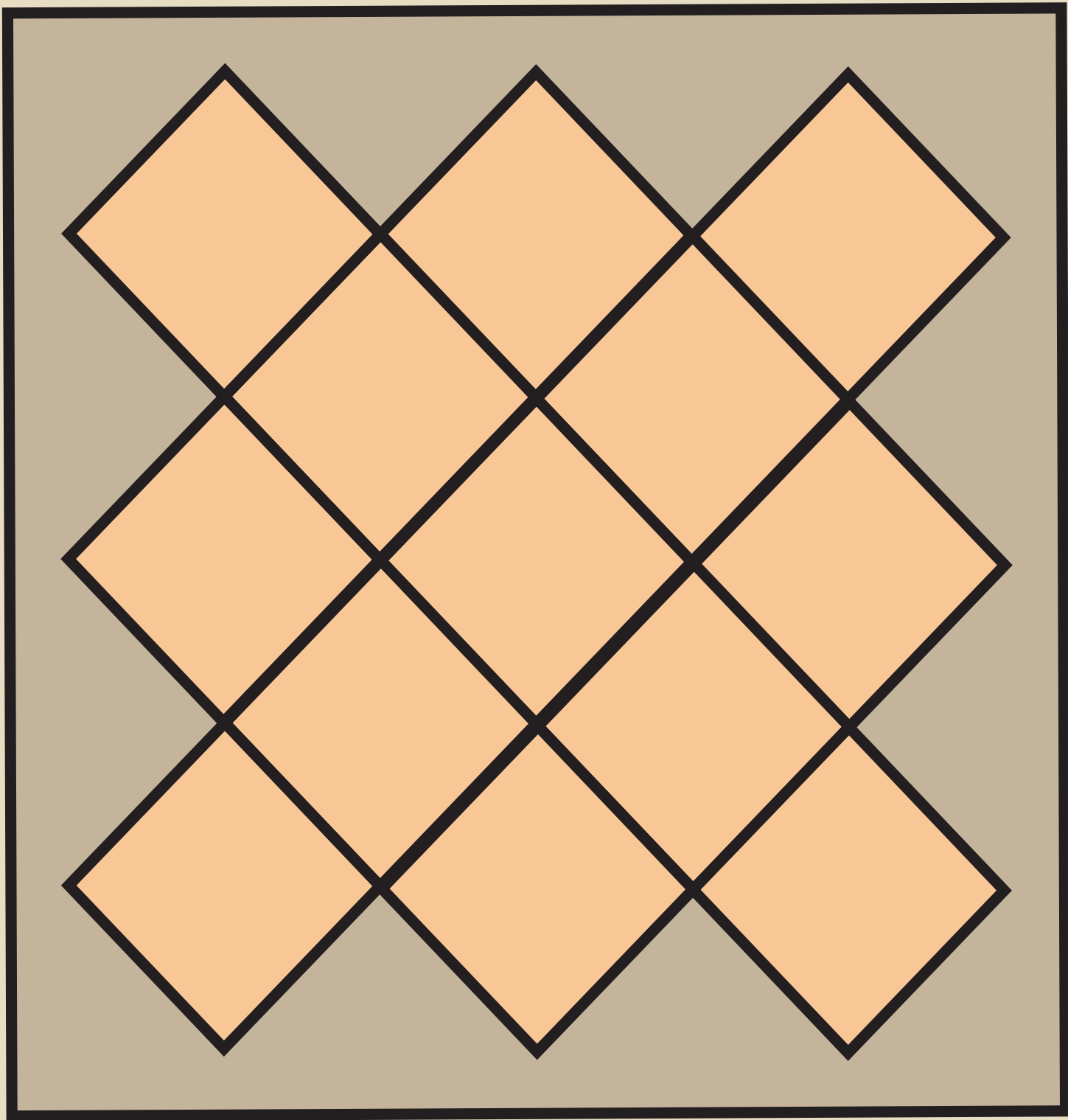
7. Ao perder uma de suas peças o jogador deve, na jogada logo após a captura de sua peça, colocar uma das suas peças reservas, que estão ao lado do

tabuleiro, em qualquer quadrícula vazia. Este procedimento já será o movimento do lance, não podendo o jogador colocar uma peça nova e movimentar esta ou outra peça.

8. O número de peças no tabuleiro sempre devem ser 4, enquanto existirem peças reservas para substituição.

9. Neste jogo a Captura é obrigatória. Os jogadores podem combinar punições como retirar a pedra que perdeu a oportunidade de captura, como o famoso “soprar a pedra” do jogo de Damas.





### **III. Tabuleiros de trilhas para jogos de capturas múltiplas**

## Morabaraba

Jogo de tabuleiro do tipo trilha, pois as peças deslocam-se pelas linhas, indo de um ponto a outro. O jogo incorpora a lógica dos 3 alinhados porque ao conseguir organizar um trio de peças sobre uma linha reta o jogador realiza uma captura.

Durante os levantamentos dos tabuleiros também encontramos este jogo com o nome de Murabaraba, Mlabalaba, Muravava entre outros.

Segundo nossas pesquisas, há duas explicações históricas sobre o jogo.

Uma teoria afirma que este jogo africano é uma variação do jogo inglês “Morris”, introduzido na África pelos colonizadores britânicos, tendo adquirido na variante africana as linhas diagonais e o aumento no número de peças.

Outros acreditam que a semelhança com o jogo inglês ocorre porque esse tipo de jogo de trilhas aparece em várias culturas, o que tornaria o Morabaraba “primo” da versão inglesa e não sua derivação direta.

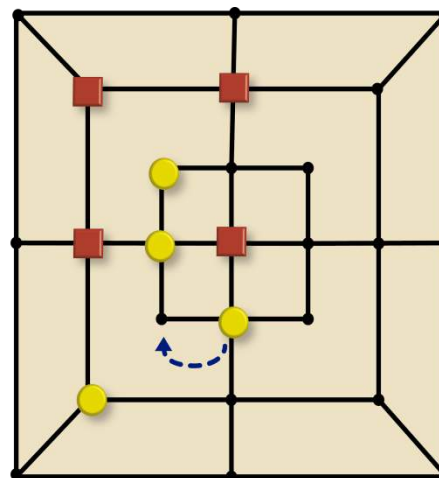
Independente da origem, o jogo foi incluído nas oficinas de formação em virtude de sua presença em diferentes povos africanos com contribuições diretas, no tabuleiro e nas regras, desses grupos negros.

Zaslavsky (2009) localiza a presença do jogo em Lesoto e na África do Sul, onde o jogo também é conhecido como Xhosa e as peças são denominadas de "vacas".

Há dois tipos de tabuleiro. O tradicional e a versão Sesotho, sem todas as linhas diagonais. Como se pode observar, o tabuleiro, relativamente simples, pode ser desenhado rapidamente em uma folha de papel.

É jogado com 24 pedras/marcadores (12 de cada cor). Conforme as Regras, divididas em três fases do jogo:

**1. Colocando as peças (ou colocando as vacas):** o tabuleiro começa vazio. Cada jogador possui 12 peças. O jogo começa com o primeiro jogador colocando uma peça em qualquer intersecção vazia do tabuleiro. O objetivo é fazer uma fileira com três peças em qualquer linha desenhada no tabuleiro. Ao fazer 3 em uma linha,

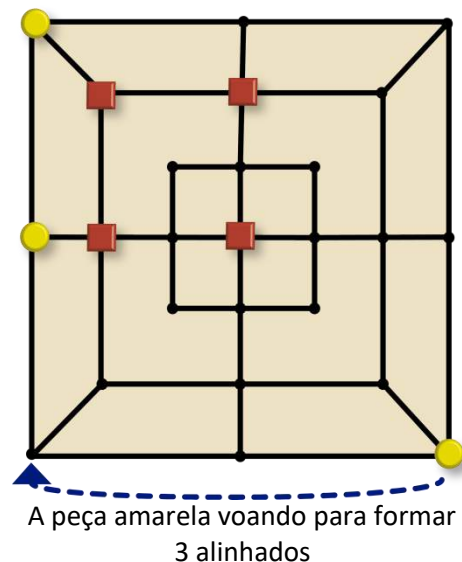


A peça amarela irá formar um 3 alinhados

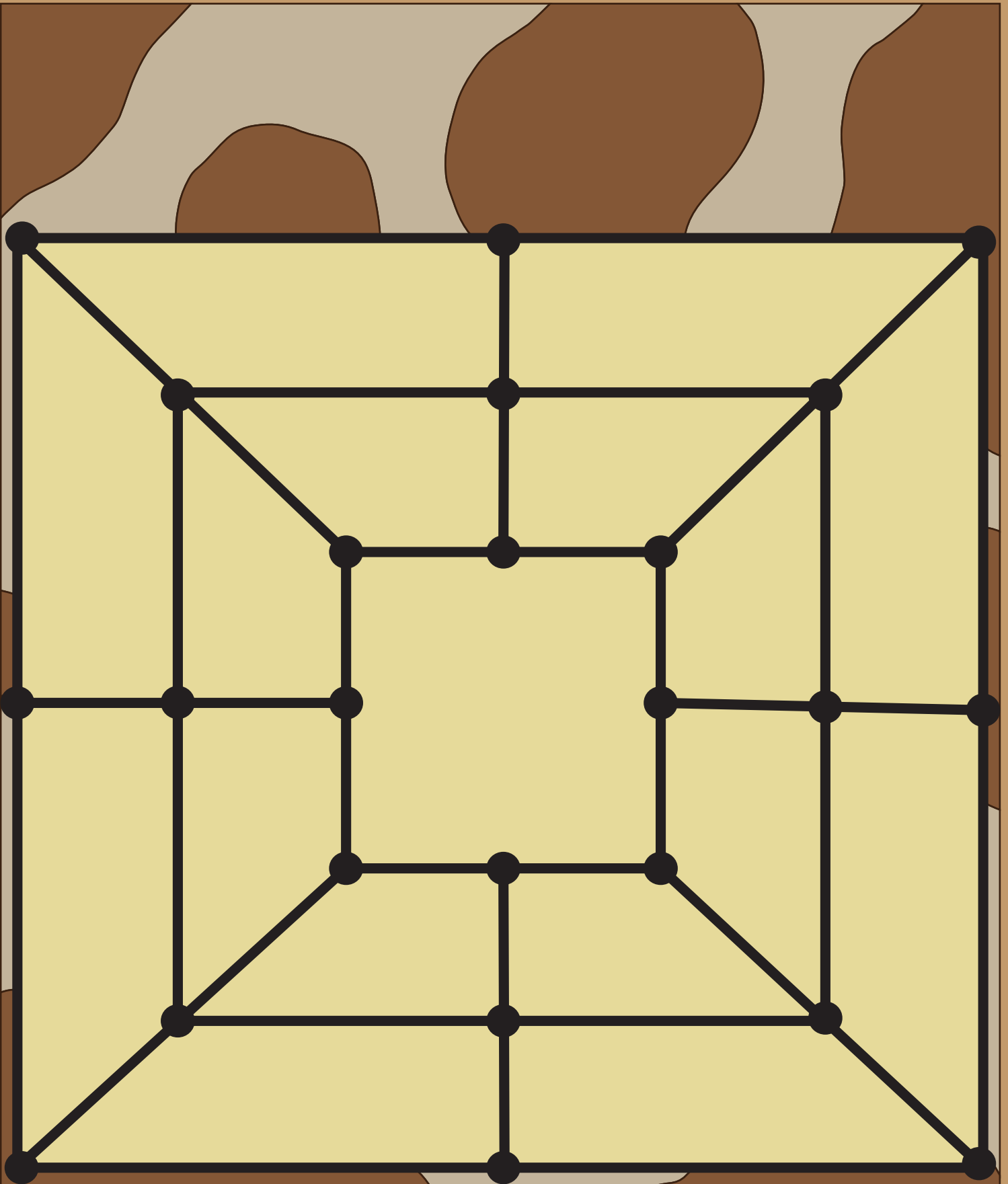
o jogador possui o direito de tirar qualquer peça do adversário, menos as que formam um trio, a menos que todas do adversário encontrem-se nessa situação. Se isso ocorrer qualquer peça pode ser removida. Se um movimento criar mais de 1 trio de peças na mesma linha, apenas uma peça do adversário pode ser removida.

**2. Movendo as peças (ou movendo as vacas):** Depois que todas as peças foram colocadas, cada jogador pode mover sua peça para uma intersecção vazia adjacente. Como antes um trio na mesma linha de pedras de um mesmo jogador dá direito a esse jogador de retirar uma pedra do adversário. Os jogadores podem desfazer e refazer, como queiram seus trios de peça. Toda vez que um trio é refeito uma peça do adversário pode ser tomada. Ao retirar do trio o jogador expõe sua peça ao adversário, que se fizer um trio em uma linha poderá capturar a peça e evitar que o trio seja refeito. Em algumas variações não se aceita que um trio desfeito para formar outro possa ser refeito na jogada seguinte.

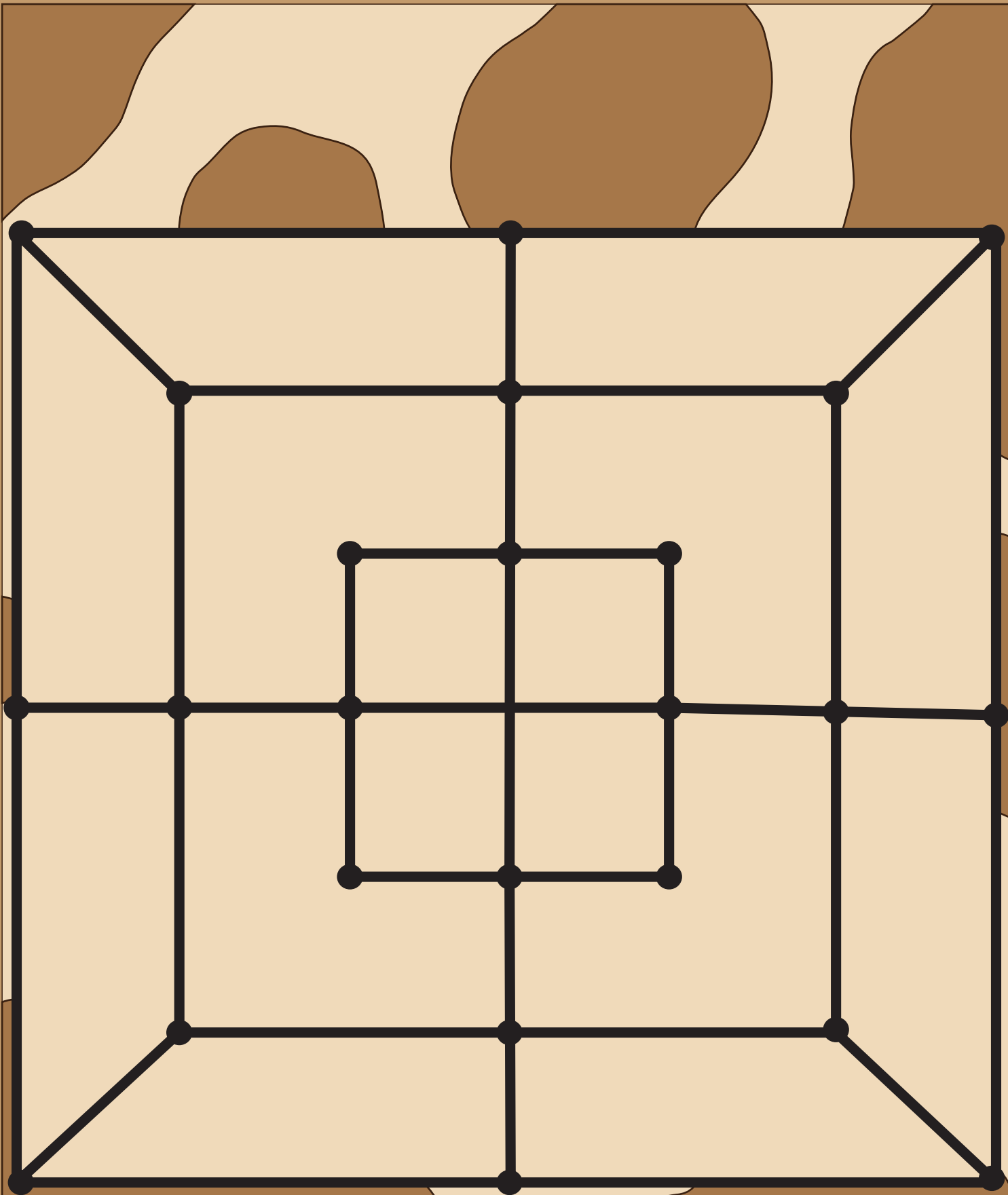
**3. Voando com as peças (ou voando com as vacas):** Quando um jogador tem apenas três peças restantes, essas peças poderão "voar" para qualquer intersecção vazia do tabuleiro, desde que uma peça adversária não esteja bloqueando a passagem. Se o adversário tiver mais de 3 ele não poderá usar a mesma estratégia até também ter 3 peças.



**4. Final do jogo:** vence o jogador que não deixar nenhuma possibilidade de movimento para seu oponente. Ganha também quando o oponente possui apenas duas peças. O empate ocorre quando um dos jogadores possui apenas três peças e o outro não consegue capturar nenhuma de suas peças em 10 jogadas seguidas.



# Morabaraba



# Morabaraba

## Borboleta

Borboleta é um jogo de tabuleiro do tipo trilha, pois as peças deslocam-se pelas linhas, indo de um ponto a outro. Contudo, como também é um jogo de captura, as peças podem saltar sobre as adversárias.

Em nossas pesquisas na internet também o encontramos com o nome de Lau Kata Kati, jogado na Índia e em Bangladesh, que observamos serem denominações do mesmo jogo pela similaridade das regras.

Além disso, o levantamento bibliográfico indicou Moçambique como país de referência para a origem do jogo. Zaslavsky (2000) corrobora com esta informação.

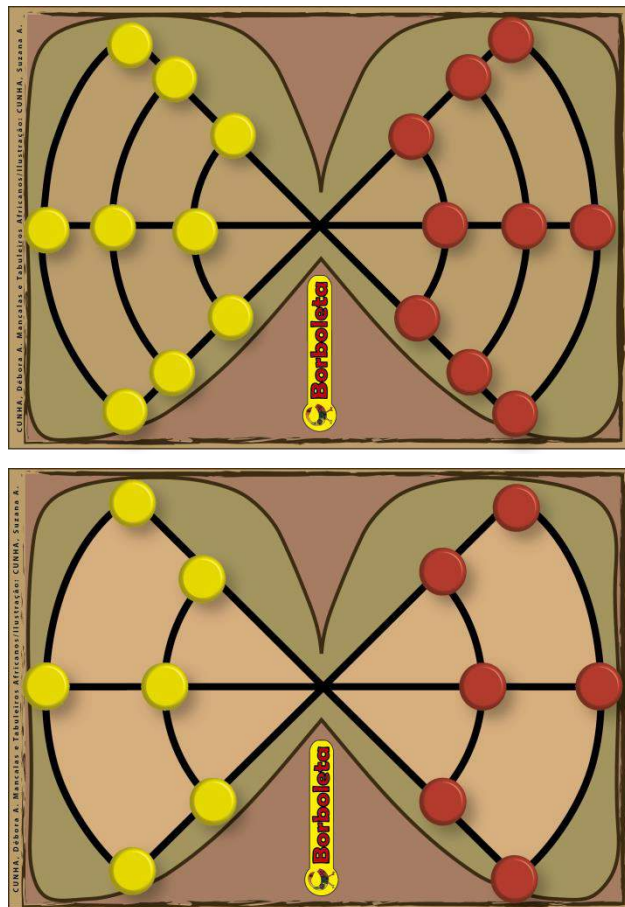
Como se pode observar, o jogo possui este nome porque a forma do tabuleiro lembra o desenho de uma borboleta.

Joga-se com 18 peças (9 pedras de uma cor e 9 de outra) em um tabuleiro com 19 pontos.

Pode-se ainda jogar com 12 peças ou pedras (6 de uma cor e 6 de outra) em um tabuleiro de 13 pontos. Os dois modelos são fornecidos na sequência.

O objetivo do jogo é capturar todas as peças do adversário, conforme as regras:

1. Os jogadores colocam suas pedras em todos os pontos de seu lado do tabuleiro. O ponto central fica vazio.
2. Um jogador de cada vez movimenta uma de suas peças em linha reta para a casa mais próxima.



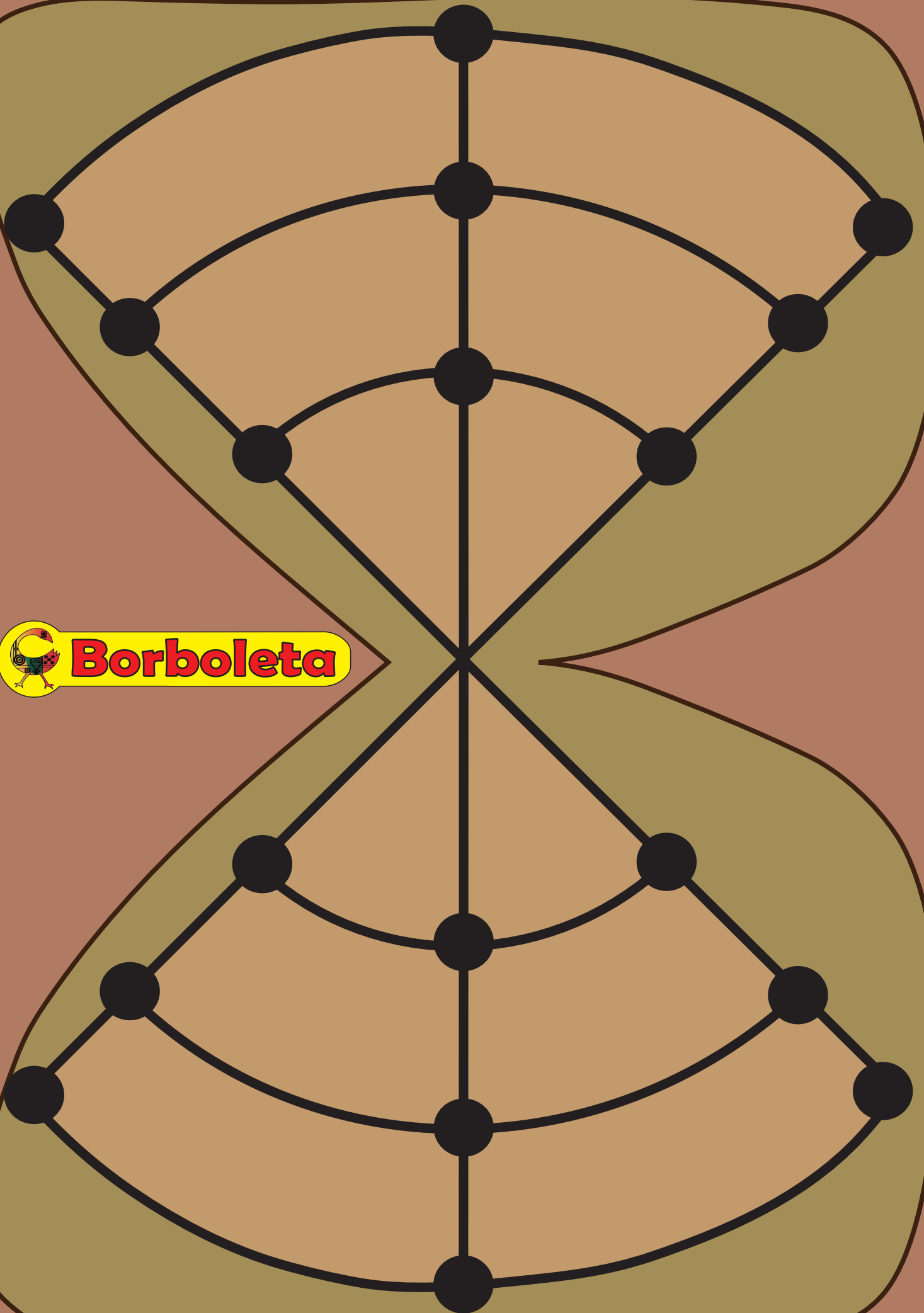
Posição inicial das peças nos dois tabuleiros

3. A captura ocorre quando, na mesma linha, a pedra do jogador estiver ao lado de uma do adversário e o ponto imediatamente seguinte à pedra do adversário estiver livre. Nessa situação, o jogador pode pular a peça do adversário e posicionar a sua pedra no ponto livre. Se deste ponto novo também houver a possibilidade de um novo salto e uma nova captura, o jogador pode realizar a segunda captura e, assim sucessivamente, enquanto for possível continuar capturando com a mesma peça.
4. A captura é obrigatória. O jogador que deixar de capturar, perde a peça para o adversário. A perda de peça pela falta de captura só não ocorre quando o jogador tiver mais de uma opção para a captura. Nessa situação, o jogador pode escolher uma de suas opções de captura e não perde a segunda pedra.
5. Ganha o jogador que tirar todas as peças do adversário do tabuleiro.



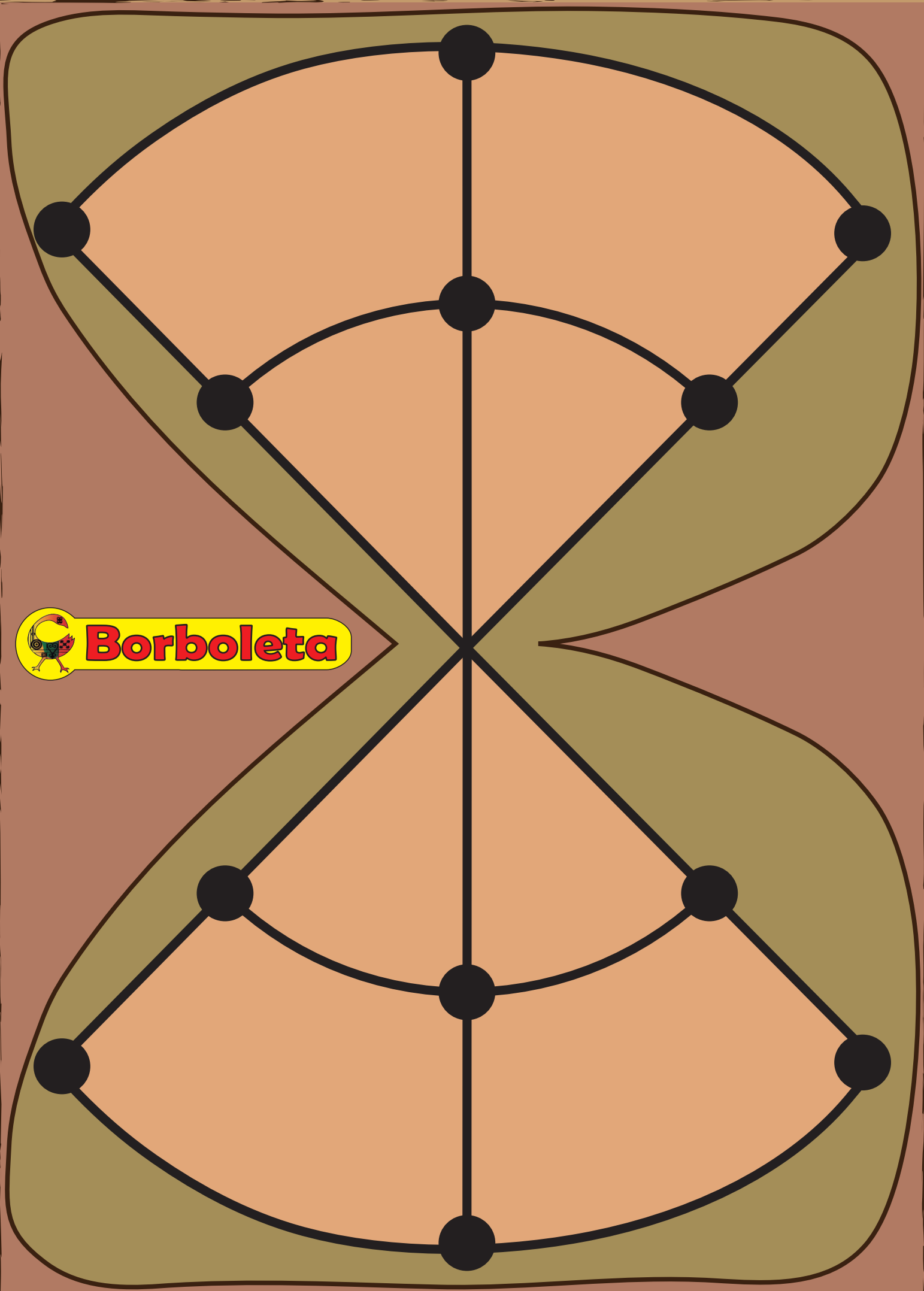


# Borboleta





# Borboleta



## Alquerque

Jogo com tabuleiro do tipo trilha, pois as peças deslocam-se pelas linhas, indo de um ponto a outro (as intersecções ou encontro de linhas). Contudo, é também um jogo de captura pela possibilidade de salto sobre as peças adversárias.

Este jogo é considerado por Allué (1998) como o pai do jogo de Damas.

É um jogo muito antigo e sua origem histórica não é precisa. Segundo Zalavsky (2009) os árabes do noroeste africano introduziram o Alquerque na Espanha no século VIII.

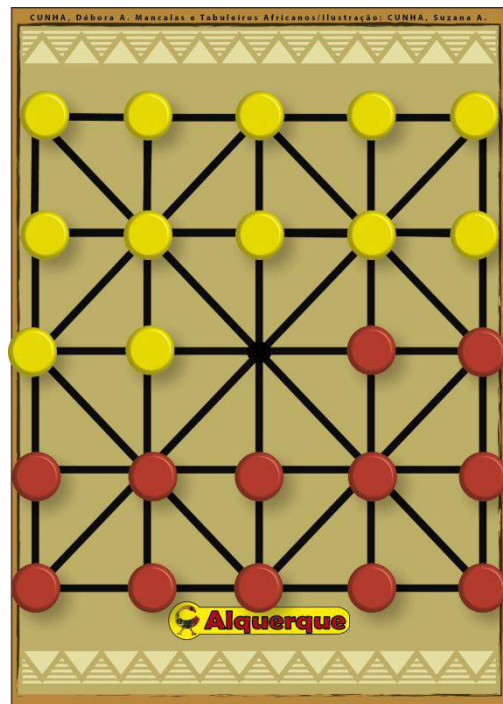
Além disso, segundo nosso levantamento, é possível estabelecer uma relação com a África porque foram encontrado traços de seu tabuleiro em gigantescos blocos de pedra no templo de Kurna, no Egito, construído por volta de 1400 a.C. (GIORDANI; RIBAS, 2015a).

Todavia, também há indicação de que poderia ser um jogo originário do Oriente Médio e levado para o Egito pelos árabes. De qualquer forma, o jogo compõe o universo africano há muitos séculos e teve sua prática difundida e preservada neste território.

Basicamente, o tabuleiro é desenhado a partir de um modelo quadriculado no formato 4x4 (4 colunas para 4 linhas), sendo os pontos criados nos cantos de cada quadrado. Além das linhas de deslocamento horizontais e verticais, há ainda linhas diagonais que interligam os pontos e permitem esse tipo de movimento.

O objetivo do jogo é capturar todas as peças do adversário. Joga-se com 24 peças (12 de cada cor) em um tabuleiro com 25 pontos, conforme as regras:

1. As peças de cada jogador são dispostas em fila dupla formando um L, ficando a casa central vazia.



Posição inicial das peças no tabuleiro

2. Os jogadores se alternam na movimentação de suas peças, sempre para um ponto vizinho que esteja vazio, na horizontal, na vertical ou nas diagonais ligadas pelas linhas. As pedras se deslocam sempre seguindo as linhas.
3. Uma peça pode saltar sobre uma adversária e removê-la do jogo, se essa peça adversária encontra-se no ponto ao lado (adjacente) e o próximo ponto após ela estiver vazio. A peça pode então saltar sobre a peça adversária e pousar na casa vazia, realizando a captura. O professor pode associar esse movimento ao “comer a peça” presente na dama.

4. Os saltos para captura podem ser na vertical, horizontal ou diagonal.

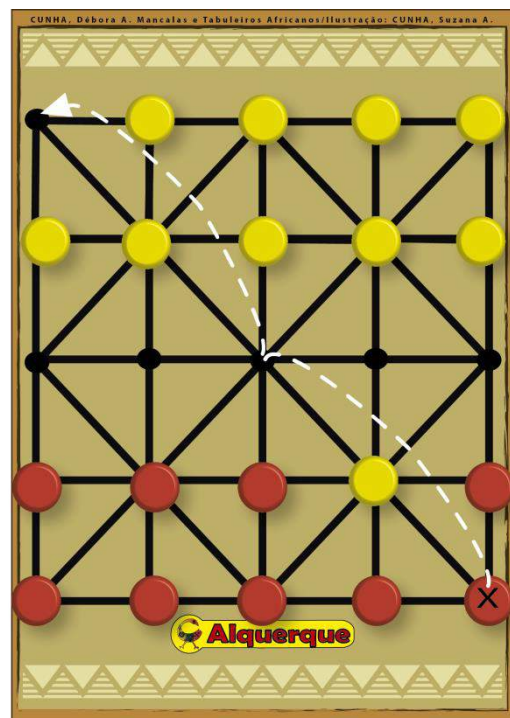
5. Vários saltos de captura são permitidos em uma mesma jogada e a captura é obrigatória.

6. Se um jogador não perceber a oportunidade de uma captura e executar um movimento normal, o adversário, ao perceber o que ocorreu, poderá penalizá-lo com a retirada do tabuleiro da peça com tal chance.

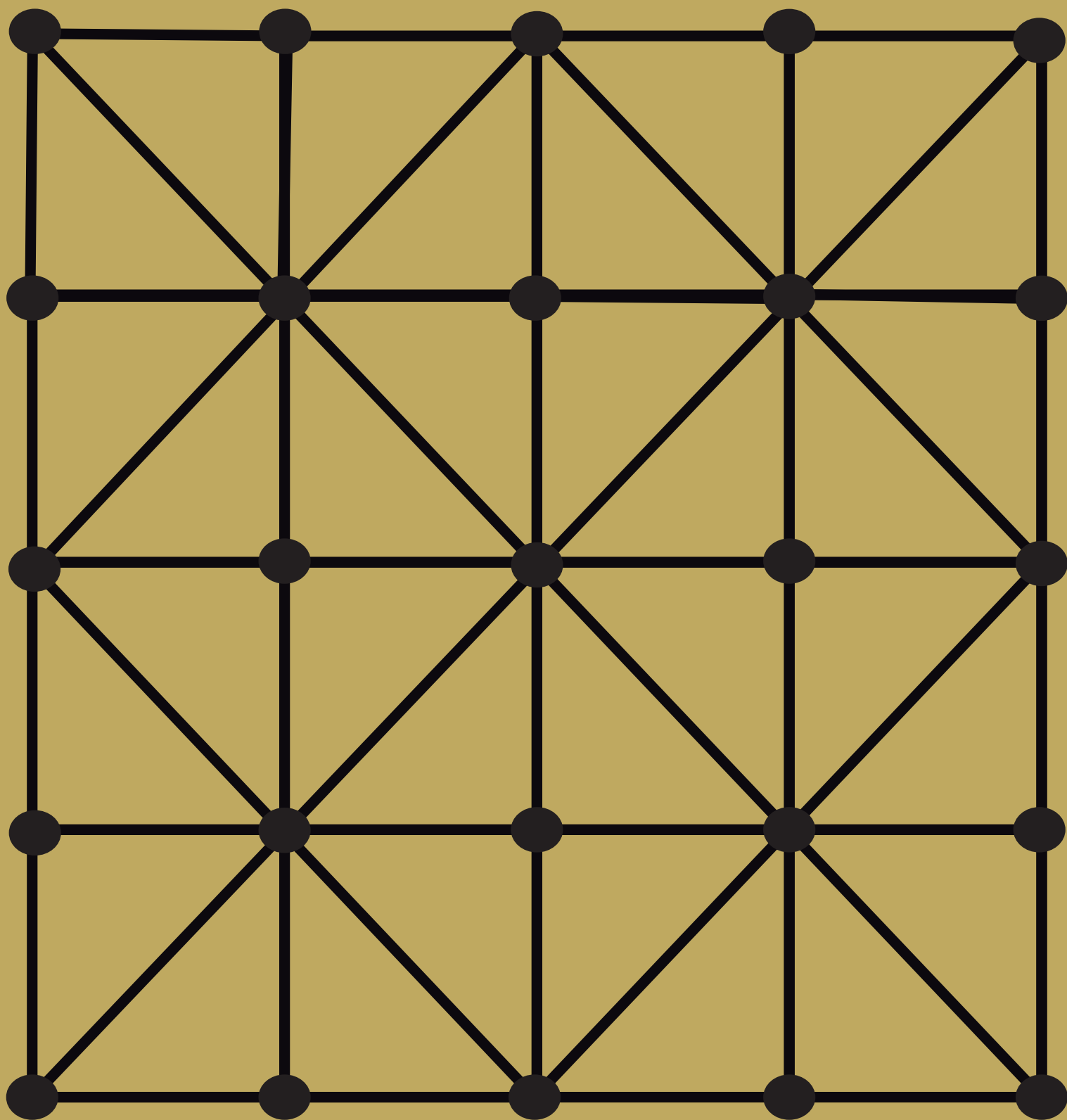
7. Se houver mais de uma alternativa de captura e o jogador não percebeu, somente uma peça em tal condição será retirada.

8. Nenhuma peça pode mover-se para trás. Se uma peça chegar a extremidade oposta do tabuleiro só poderá deslocar-se lateralmente. Neste caso, a travessia do tabuleiro não cria poderes especiais a esta peça, apenas limita sua forma de movimentação.

9. O jogo termina quando um dos jogadores perder todas as peças ou quando não houver mais possibilidades de capturas, ocorrendo um empate.



A peça vermelha marcada com X irá realizar uma captura dupla

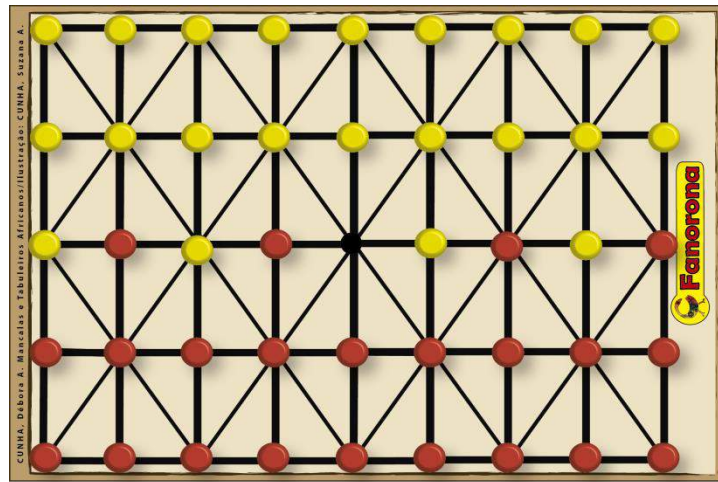


 **Alquerque**

## Fanorona

Jogo de captura com tabuleiro do tipo trilha, pois as peças deslocam-se pelas linhas, pousando nas intersecções ou no encontro de linhas, chamados de pontos. Não existem saltos nas capturas.

A especificidade do jogo é sua forma diferente de capturar as peças adversárias.



Posição inicial das peças no tabuleiro

O Fanorona possui um tabuleiro parecido com o Alquerque, o que leva alguns historiadores a enfatizar uma ancestralidade comum entre esses jogos.

É originário de Madagascar, tendo surgido próximo do século XVII, tornando-se o jogo nacional deste país. Allué (1998) ratifica esta informação.

Além de divertimento, o jogo possuía, segundo Monte Neto (2009), um importante papel em rituais divinatórios na ilha de Madagascar. Os movimentos e os resultados das partidas poderiam indicar caminhos e possibilidades futuras.

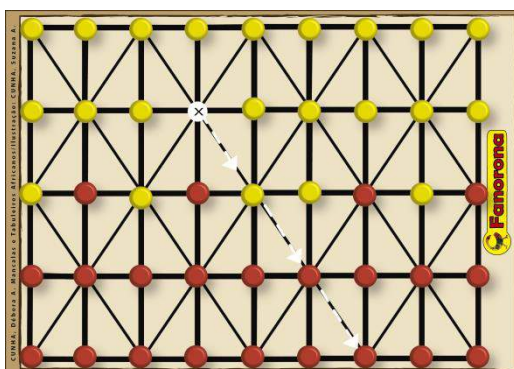
Ao jogo, agregaram-se lendas sobre sua popularidade e capacidade de encantar. Uma das lendas conta que o filho de um rei estava tão ocupado jogando o jogo que não chegou a tempo de herdar a terra de seu pai, ficando o caçula com a coroa do reino.

Basicamente, o tabuleiro é desenhado a partir de um modelo quadriculado no formato 4x8 (4 colunas para 8 linhas), sendo os pontos criados nos cantos de cada quadrado. Além das linhas de deslocamento horizontais e verticais, há ainda linhas diagonais que interligam os pontos e permitem esse tipo de movimento.

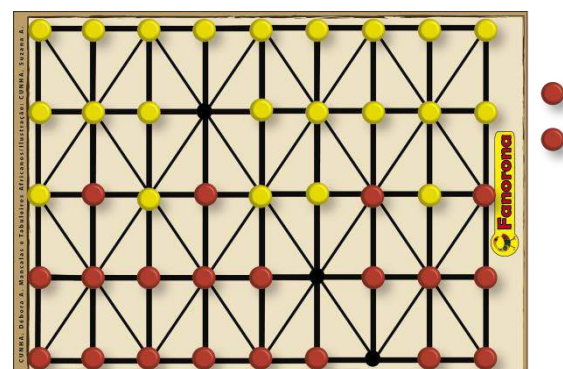
As peças só podem mover-se nas linhas e para outro ponto adjacente que esteja vazio. Pelo diagrama do tabuleiro, algumas peças poderão ser movidas em 2 sentidos: na vertical e na horizontal. Outras peças conseguirão 3 possibilidades de movimento: vertical, horizontal e diagonal, pois estes 3 tipos de linhas encontram-se no ponto onde está a peça.

Joga-se com 44 peças ou pedras (22 claras e 22 escuras). Cada jogador tem 22 peças e o objetivo do jogo é capturar todas as peças do seu adversário, conforme as regras:

1. Com suas 22 peças, cada jogador ocupa duas fileiras do lado maior do tabuleiro. A fileira do meio é ocupada por peças dos dois jogadores, organizadas de forma alternada. O ponto central permanece vazio.
2. O primeiro movimento é sempre para o ponto central, pois é o único ponto vago. Como o primeiro movimento sempre gera uma captura, não é permitido capturas em série neste primeiro movimento. Nos demais é permitido.
3. Os jogadores decidem quem inicia jogando. Tradicionalmente inicia quem estiver com as peças claras.
4. Os movimentos ocorrem nas verticais, nas horizontais e nas diagonais estabelecidas, para frente ou para trás, sempre para uma casa vizinha.
5. Os jogadores se alternam na movimentação de uma peça por vez. Nem toda movimentação gera captura, mas no início do jogo as capturas são constantes e volumosas. No meio da partida, as peças já se movimentam mais para realizar as últimas capturas.
6. Nas capturas não existem saltos e a pedra que realizou a captura não ocupa a posição das peças capturadas. A peça que realizou a captura movimenta-se uma vez e fica neste ponto de chegada e as peças capturadas são retiradas de seus pontos, ficando esses pontos vazios. A captura ocorre de duas maneiras:
  - Por aproximação: ao executar um movimento, o jogador captura a peça da qual se aproximou no sentido da sua jogada e também as outras peças do adversário que estejam nesta mesma linha, de forma contínua, ou seja, sem ponto vago entre elas. Assim, é possível capturar uma linha inteira de peças adversárias.

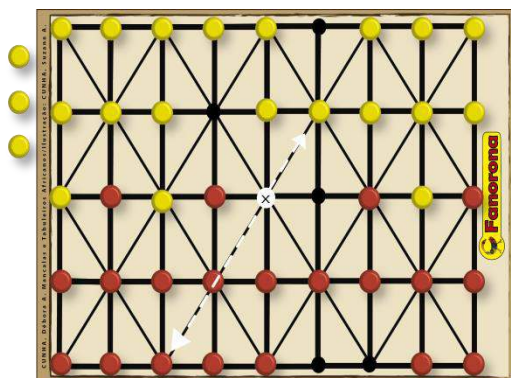


A peça amarela deslocou-se do ponto X para o ponto central, realizando a captura por aproximação de duas peças

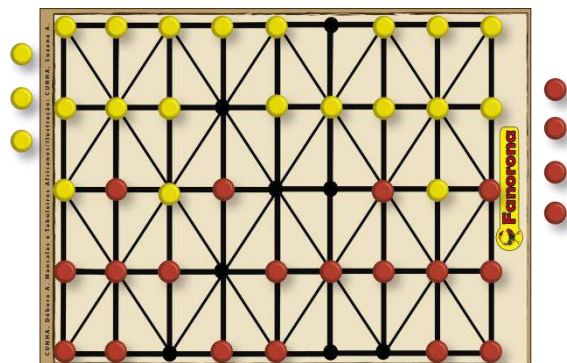


O tabuleiro depois da captura.

- Por afastamento: se com um movimento, o jogador se afasta um ponto de uma peça adversária, que estava adjacente, esta é capturada bem como todas as peças adversárias que estejam na mesma linha do afastamento, também de forma contínua e sem ponto vago entre elas. Neste tipo de lance também é possível capturar uma linha inteira de peças adversárias.

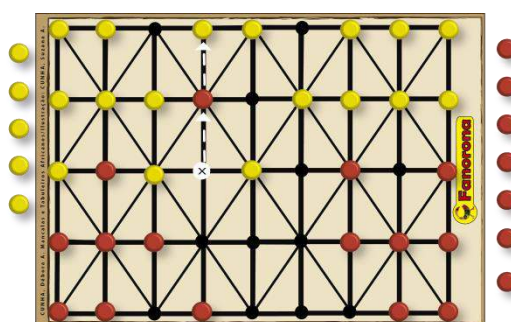


A peça amarela saiu do ponto X e afastou-se das peças vermelhas, realizando a captura de duas peças.

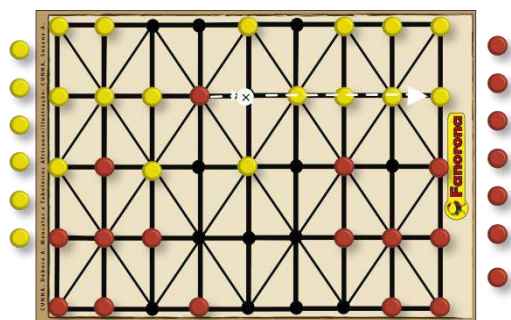


O tabuleiro depois da captura.

7. As duas formas de captura não podem ser executadas ao mesmo tempo. Cabe ao jogador decidir qual a mais vantajosa.
8. As capturas são obrigatórias, mas a sequência de capturas pode ser opcional. Os jogadores decidem antes de iniciar a partida. Se forem obrigatórias todas as capturas, o jogador pode perder sua peça toda vez que não realizar uma captura possível. Essa punição é igual ao “assoprar” do jogo de Damas, ou seja, não percebeu que era possível capturar perde a peça.
9. Após a captura o jogador pode, se for possível, continuar capturando. Contudo, deve continuar com a mesma pedra que usou para a primeira captura e deve mudar a linha de captura. Além disso, para continuar capturando, não pode voltar duas vezes para um mesmo ponto. Exemplo: nas imagens, no tabuleiro 1 a peça vermelha desloca-se na vertical do ponto X para o próximo ponto à frente, aproximando-se da peça amarela e capturando-a. A peça amarela é retirada do tabuleiro. A peça vermelha continua capturando, pois, como se observa no tabuleiro 2, a peça vermelha desloca-se horizontalmente para o próximo ponto, capturando 4 peças amarelas.

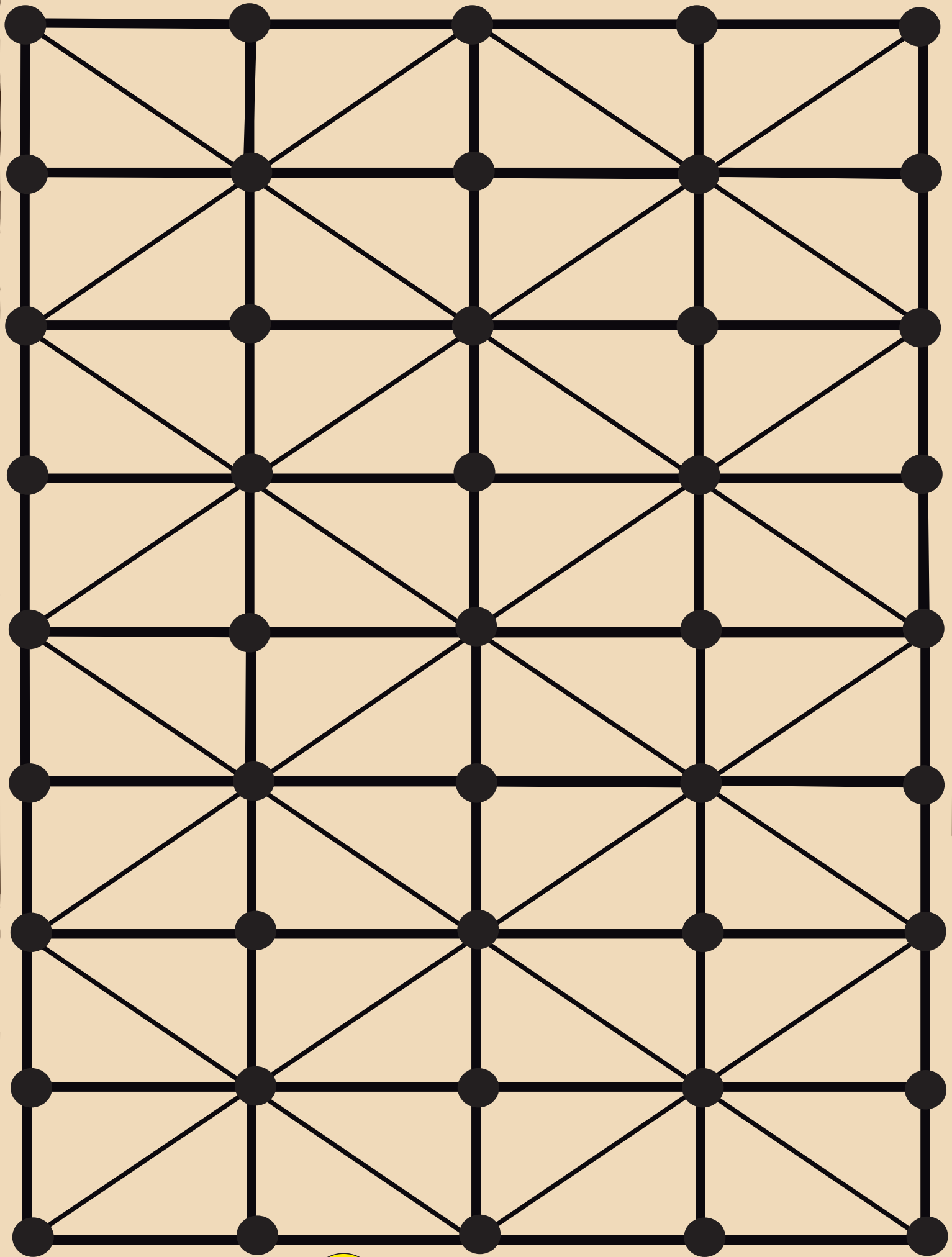


Tabuleiro 1



Tabuleiro 2





## Zamma

Jogo com tabuleiro do tipo trilha, pois as peças deslocam-se pelas linhas, indo de um ponto a outro (às intersecções ou encontro de linhas). Contudo, é também um jogo de captura pela possibilidade de salto sobre as peças adversárias.

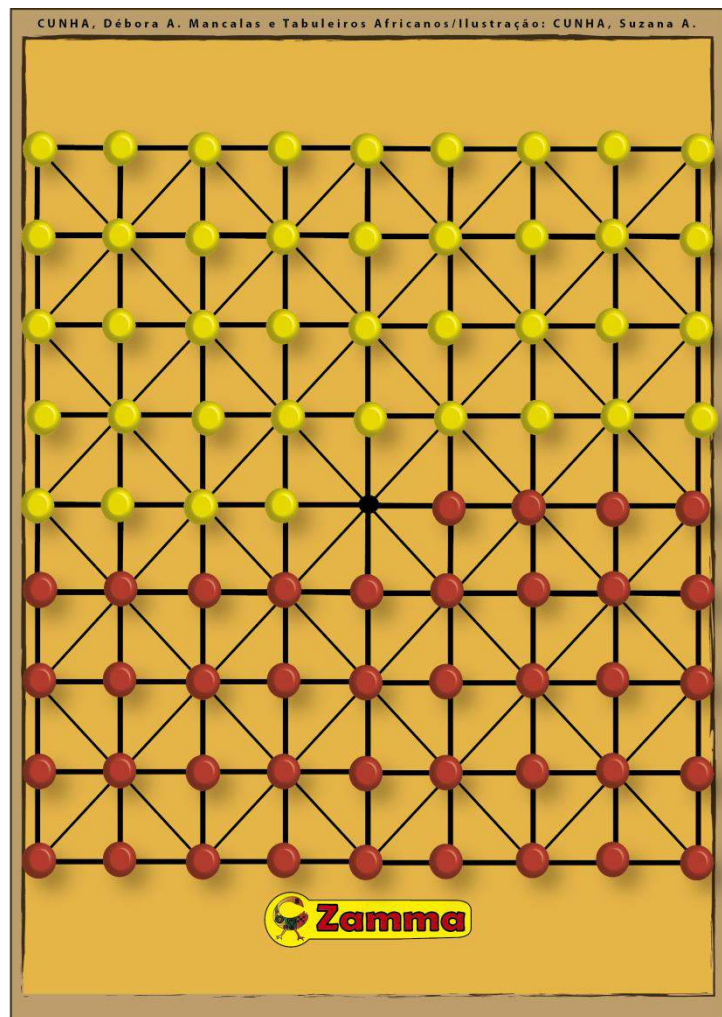
Durante a pesquisa encontramos este jogo com outras denominações como Damma, Srand e Dhamet.

É um jogo tradicional praticado no norte da África e na Mauritânia. É considerado um dos jogos mais antigos do mundo, com tabuleiros encontrados em escavações que datam de 1400 a.C.

Como é um jogo muito antigo, sofreu muitas mudanças e, por isso, existem variações entre os povos que ainda o jogam.

É normalmente jogado com duas cores de peças: claras e escuras. No norte da África as peças escuras são chamadas de “homens” e as claras de “mulheres”. No deserto do Saara as peças “homens” são representadas por pedaços pequenos de ganhos e as peças “mulheres” por bolas de estrume de camelo. Tradicionalmente quem estiver com as peças escuras ou “homens” inicia a partida.

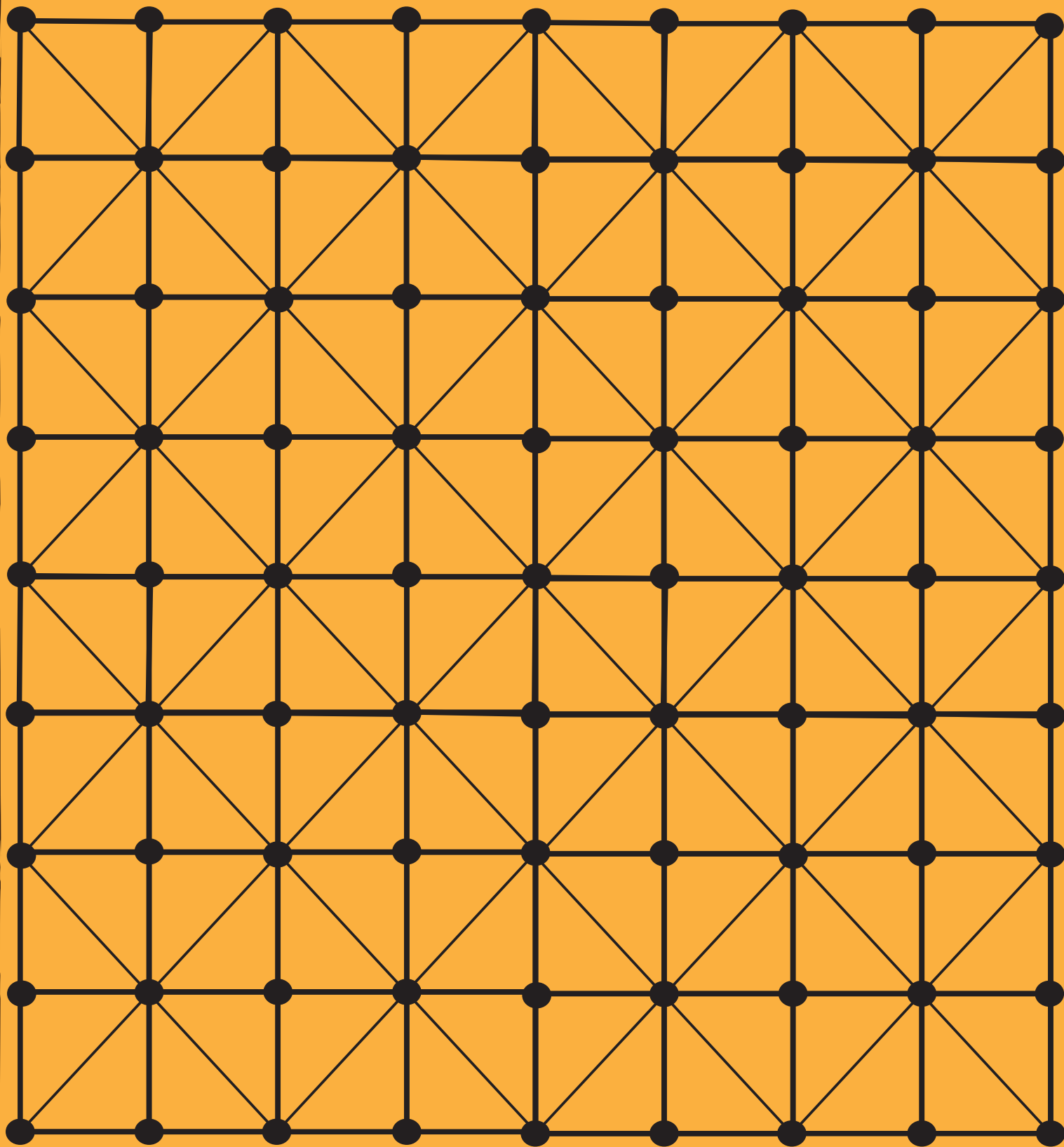
O tabuleiro é desenhado a partir de uma placa quadrada no formato 8 x 8 (oito colunas e oito linhas), sendo os pontos criados nos cantos de cada quadrado, interligado por linhas diagonais. Pode-se observar que o diagrama de Zamma é similar a 4 tabuleiros juntos de Alquerque, o que indica uma provável ligação entre os jogos. Além disso, a configuração inicial das peças sobre o tabuleiro também é igual ao Alquerque, onde cada jogador ocupa metade dos pontos do tabuleiro, ficando apenas o ponto central vazio.



Posição inicial das peças no tabuleiro

O objetivo do jogo é capturar todas as peças do adversário. Joga-se com 80 peças (40 de cada cor), conforme as regras:

1. Cada jogador recebe 40 peças e as posiciona nas 4 linhas do seu lado do tabuleiro. Na linha central, cada jogador ocupa mais 4 pontos a sua direita. O ponto central é o único vazio no início do jogo.
2. Quem estiver com as peças escuras inicia a partida, movendo uma peça sua para o ponto central vago.
3. As peças se movimentam para um ponto adjacente que esteja vazio, seguindo as linhas. O deslocamento é apenas de um ponto e sempre para frente.
4. A captura ocorre pulando-se sobre as peças. Assim, uma peça pode capturar uma adversária que esteja em um ponto adjacente se logo atrás dela houver um ponto vazio. A peça então “salta” de sua posição, passa por cima da pedra adversária e pousa atrás desta peça completando a captura. O movimento é similar ao do jogo de Damas. Este tipo de captura é chamado de salto curto.
5. As peças podem fazer capturas sucessivas utilizando o salto curto desde que o ponto de pouso da peça já permita uma nova captura. Neste processo é permitido realizar capturas para trás, recuando a peça novamente.
6. As peças capturadas são removidas do tabuleiro.
7. Quando uma peça consegue caminhar por todo tabuleiro e chegar até ao final oposto esta é promovida para mulá, tal como ocorre no jogo de Damas. Esta pedra “rei” - ou mulá - pode movimentar-se em todas as direções e capturar peças pulando quantas casas forem necessárias para pousar atrás da peça e capturá-la, desde que não haja outras peças dentro dos espaços do salto, separando o rei da peça a ser capturada. Contudo a peça “rei” também deve obedecer ao sentido das linhas para realizar seus movimentos e suas capturas.
8. Se em um movimento de captura múltipla, uma peça passar sobre um quadrado da última linha do tabuleiro (casa esta que o promoveria a mulá ou rei) e não pousar nesta, finalizando as capturas em outra casa, tal peça não será promovida. A promoção ocorre apenas quando a peça finaliza seu movimento em uma casa de promoção, situada no extremo oposto do tabuleiro, no campo do adversário.
9. Neste jogo a Captura é obrigatória. Os jogadores podem combinar punições como retirar a pedra que perdeu a oportunidade de captura, tal qual o famoso “soprar a pedra” do jogo de Damas.



## Kharbaga

Jogo com tabuleiro do tipo trilha, pois as peças deslocam-se pelas linhas, indo de um ponto a outro (às intersecções ou encontro de linhas). Contudo, é também um jogo de captura pela possibilidade de salto sobre as peças adversárias.

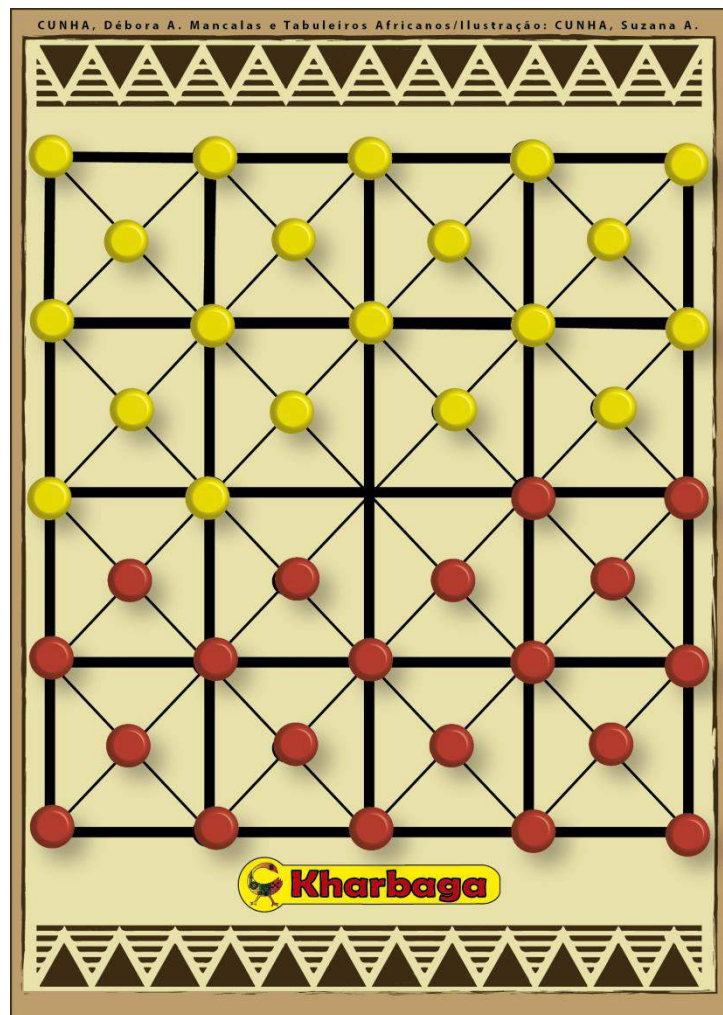
O jogo possui a Mauritânia como país de referência.

Observando o tabuleiro, percebe-se que este lembra o diagrama do jogo Zamma, mas de forma reduzida e com mais linhas diagonais, ou do jogo Alquerque, também com mais linhas diagonais.

O tabuleiro é desenhado a partir de uma placa quadrada no formato 4 x 4 (quatro colunas e quatro linhas). Todos os quadrados menores são atravessados por duas linhas diagonais cruzadas. Os pontos de deslocamento são os cantos dos quadrados menores e a intersecção das linhas diagonais. Assim, apesar de possuir um diagrama menor que o Zamma, as peças possuem mais liberdade de movimentação em Kharbaga.

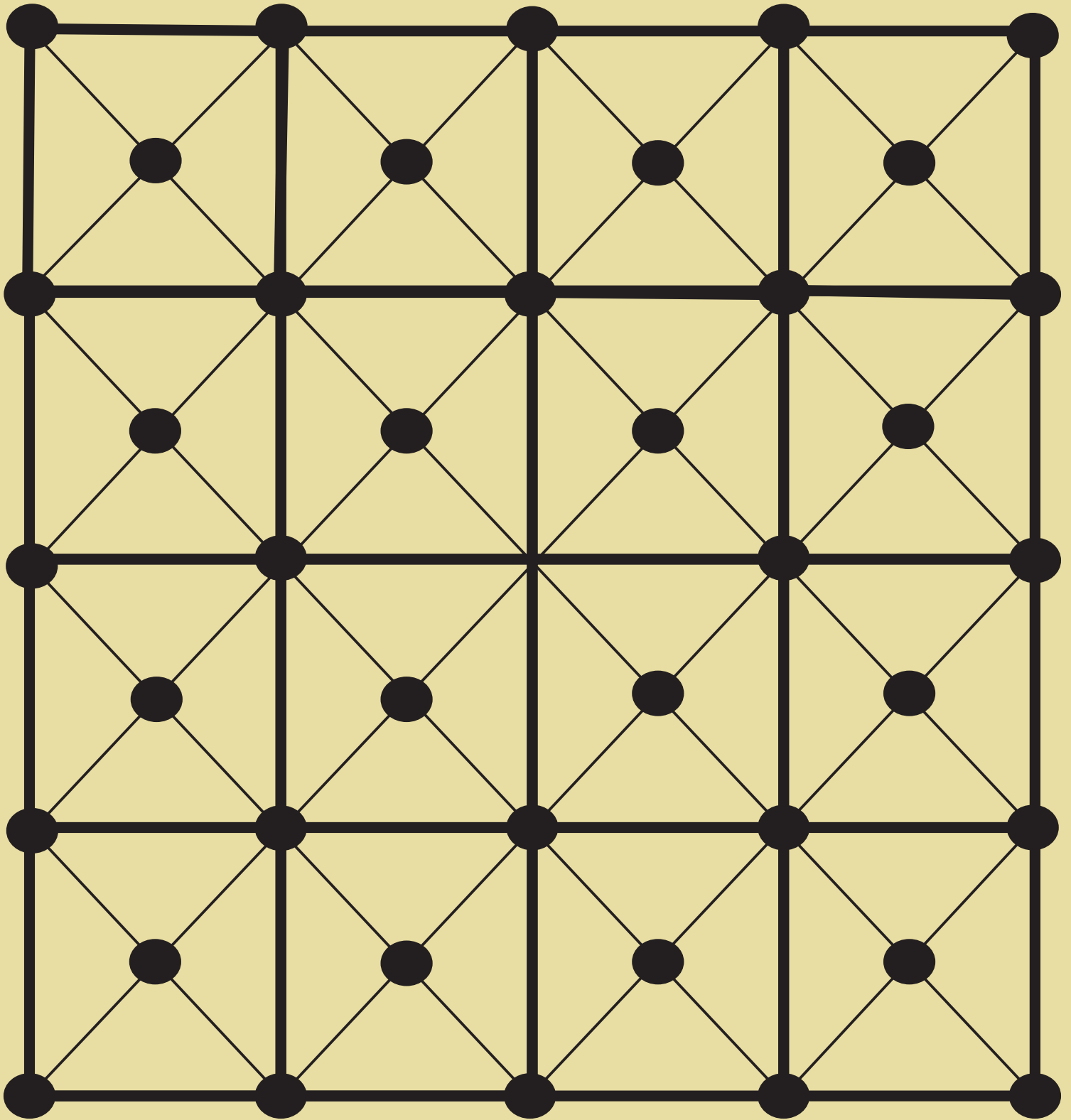
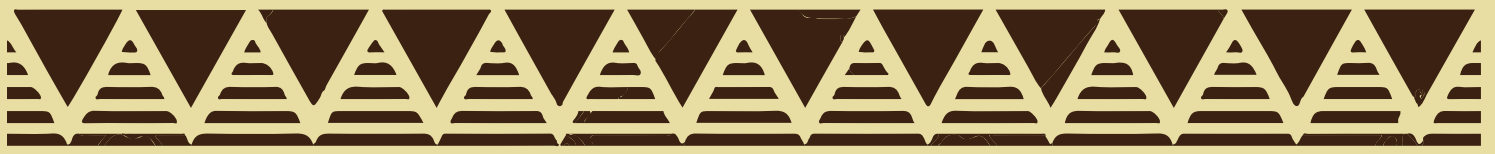
O objetivo do jogo é capturar todas as peças do adversário. Joga-se com 40 peças (20 de cada cor), conforme as regras:

1. Os jogadores decidem com quais cores jogar e quem inicia a partida.
2. Cada jogador recebe 20 peças e as posiciona nas 4 sequências de pontos do seu lado do tabuleiro. Na linha central, cada jogador ocupa mais 2 pontos a sua direita. O ponto central é o único vazio no início do jogo.
3. Um dos jogadores inicia a partida movendo uma peça sua para o ponto central vago no tabuleiro.



Posição inicial das peças no tabuleiro

4. As peças se movimentam para um ponto adjacente que esteja vazio, seguindo as linhas. O deslocamento é apenas de um ponto e sempre para frente, em qualquer das linhas.
5. Apenas uma peça pode ser movida ou usada para capturar em cada lance.
6. A captura ocorre pulando-se sobre as peças em qualquer direção. Assim, uma peça pode capturar uma adversária que esteja em um ponto adjacente se logo atrás ou do lado dela houver um ponto vazio. A peça então “salta” de sua posição, passa por cima da pedra adversária e pousa atrás ou ao lado desta peça completando a captura. O movimento é similar ao do jogo da Dama e ao salto curto do Zamma.
7. As peças podem fazer capturas sucessivas desde que o ponto de pouso da peça já permita uma nova captura. Neste processo é permitido realizar capturas em todas as direções.
8. As peças capturadas são removidas do tabuleiro.
9. Quando uma peça consegue caminhar por todo tabuleiro e chegar até o final oposto esta é promovida para “mullah”, tal como ocorre no jogo de Damas. Esta pedra “rei ou chefe” pode movimentar-se em todas as direções e capturar peças pulando quantos pontos forem necessários para pousar atrás da peça e captura-la, desde que não haja outras peças dentro dos espaços do salto, separando o rei da peça a ser capturada. Contudo a peça “rei” também deve obedecer ao sentido das linhas para realizar seus movimentos e capturas.
10. Se em um movimento de captura múltipla uma peça passar sobre um quadrado da última linha do tabuleiro (casa que o promoveria a mullah ou rei) e não pousar nesta, finalizando as capturas em outra casa, tal peça não será promovida. A promoção ocorre apenas quando a peça finaliza seu movimento em uma casa de promoção, situada no extremo oposto do tabuleiro, no campo do adversário.
11. Neste jogo, a captura é obrigatória, inclusive para a peça “mullah”. Os jogadores podem combinar punições como retirar a pedra que perdeu a oportunidade de captura, tal qual o famoso “soprar a pedra” do jogo de Damas.



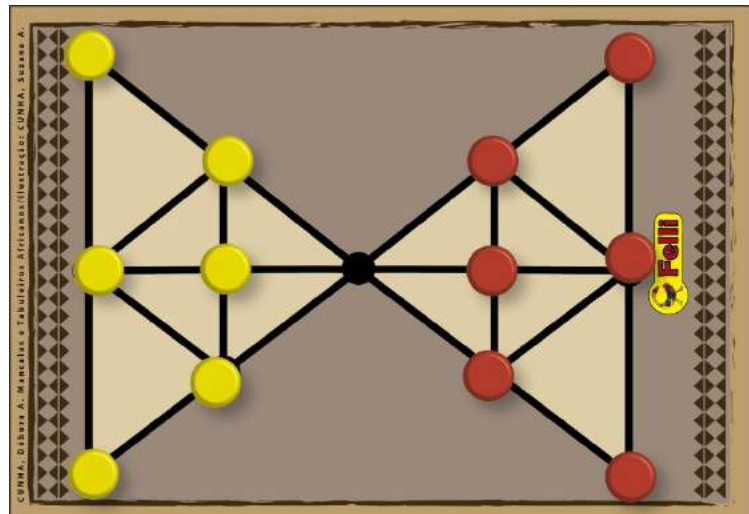
 **Kharbaga**



## Felli

Jogo com tabuleiro do tipo trilha, pois as peças deslocam-se pelas linhas, indo de um ponto a outro (às intersecções ou encontro de linhas). Contudo, é também um jogo de captura pela possibilidade de salto sobre as peças adversárias.

É considerado uma variantes menor do Zamma e possui o Marrocos como país de referência.



Posição inicial das peças no tabuleiro

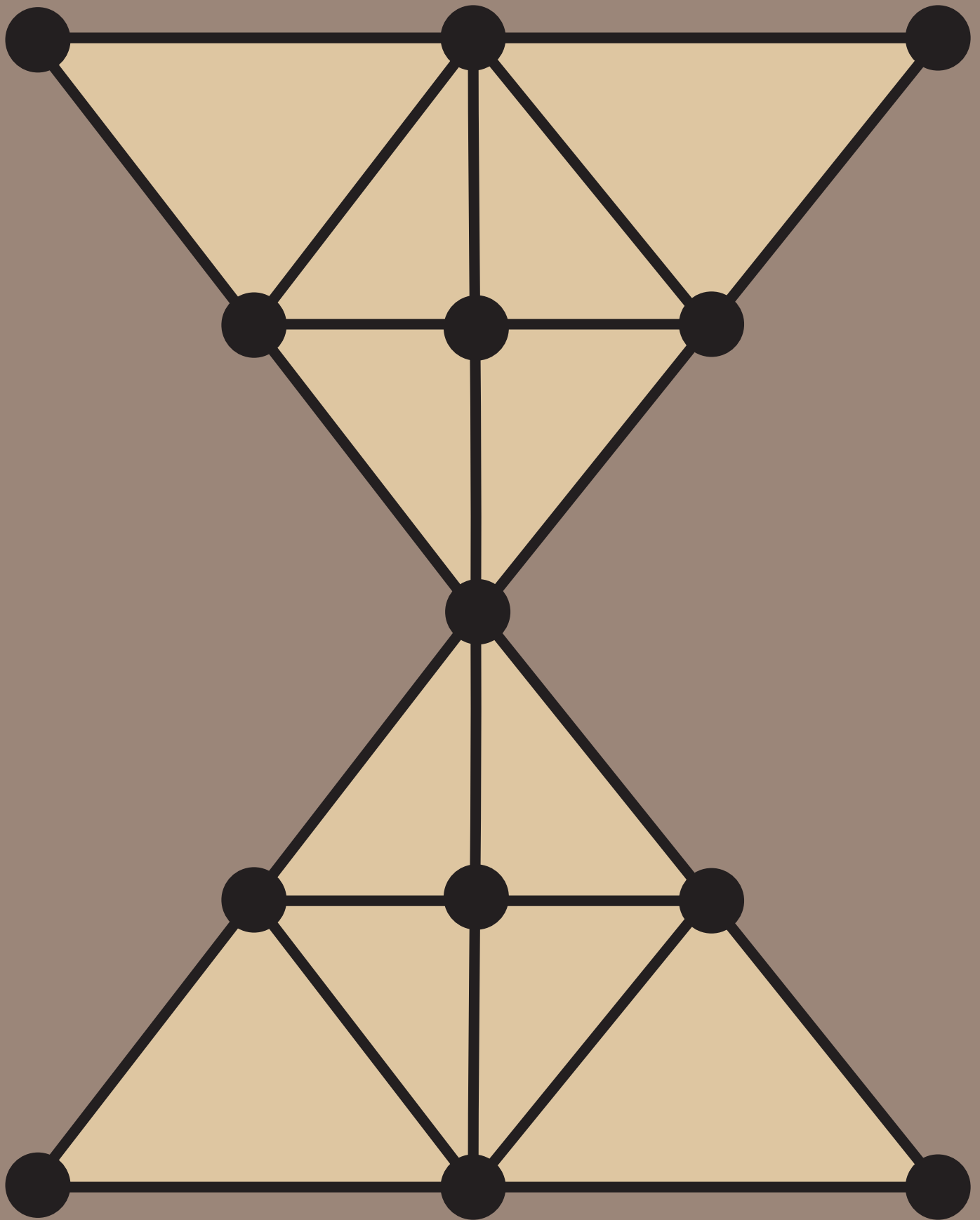
Observando o tabuleiro, percebe-se a semelhança com o jogo Borboleta, de Moçambique, em especial no tabuleiro de 13 pontos. Contudo, apesar de também possuir 13 pontos de movimentação, o Felli possui mais linhas diagonais do que o diagrama do jogo moçambicano.

O objetivo do jogo é capturar todas as peças do adversário. Joga-se com 12 peças (6 de cada cor), conforme as regras:

1. Os jogadores decidem com quais cores jogar e quem inicia a partida.
2. Cada jogador recebe 6 peças e as posiciona nas duas sequências de pontos do seu lado do tabuleiro. O ponto central é o único vazio no início do jogo.
3. Um dos jogadores inicia a partida movendo uma peça sua para o ponto central vago no tabuleiro.
4. As peças se movimentam para um ponto adjacente que esteja vazio, seguindo as linhas. O deslocamento é apenas de um ponto e para qualquer direção - para trás, lados e frente.
5. Apenas uma peça pode ser movida ou usada para capturar em cada lance.
6. A captura ocorre pulando-se sobre as peças em qualquer direção. Assim, uma peça pode capturar uma adversária que esteja em um ponto adjacente, se, logo atrás ou ao lado dela, houver um ponto vazio. A peça então “salta” de sua posição, passa por cima da pedra adversária e pousa atrás ou ao lado desta peça completando a captura. O movimento é similar ao do jogo da Dama e ao salto curto do Zamma e do Kharbaga.



7. As peças capturadas são removidas do tabuleiro.
8. Quando uma peça consegue caminhar por todo tabuleiro e chegar até a última linha do lado do adversário, esta é promovida para “mullah”, tal como ocorre em Kharbaga e no jogo de Damas. Esta pedra “rei ou chefe” pode movimentar-se em todas as direções e capturar peças pulando quantos pontos forem necessários para pousar atrás da peça e capturá-la, desde que não existam outras peças dentro dos espaços do salto, separando o rei da peça a ser capturada. Contudo, a peça “rei” também deve obedecer ao sentido das linhas para realizar seus movimentos e suas capturas.
9. Neste jogo a Captura é obrigatória, inclusive para a peça “mullah”. Os jogadores podem combinar punições como retirar a pedra que perdeu a oportunidade de captura, tal qual o famoso “soprar a pedra” do jogo de Damas.

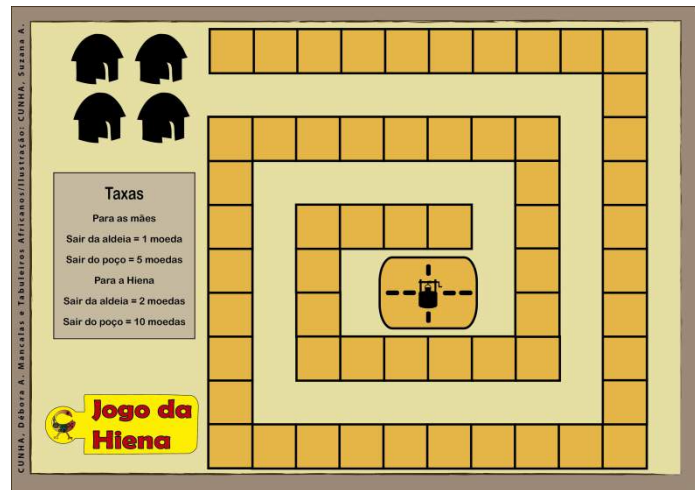


## **IV. Tabuleiros e dados**

## Jogo da hiena (Li' bel Merafib)

É um jogo de corrida para quatro ou seis jogadores. Cada jogador utiliza uma peça que representa uma mãe africana. É um jogo infantil observado no Sudão por etnógrafos como R. Davies (1925) que o considerou mais divertido do que os jogos ingleses semelhantes.

É um jogo de duas fases. Na primeira, o objetivo é levar a peça “mãe” até o poço e voltar para a aldeia. Na segunda, apenas para o jogador que venceu a primeira fase, o objetivo passa a ser: soltar a hiena, que está presa na aldeia, ir até o poço e, na volta, conseguir capturar algumas peças adversárias.



Observando a dinâmica do jogo, há dois tipos de desafios propostos, pois, inicialmente, todos os jogadores buscam conquistar a peça “hiena”. Após um jogador ter conquistado a peça e a colocado no tabuleiro, o desafio dos demais jogadores passa a ser proteger sua “mãe” e levá-la ilesa de volta à aldeia. Desta forma, há graus diferentes de vitória ou de derrota como argumenta R. Davies (1925), pois mesmo não conquistando a hiena, levar a mãe em segurança também é comemorado.

A curiosidade deste jogo é a utilização de 3 dados similares ao Senet, ou seja, pequenos bastões cortados pela metade em sentido longitudinal, resultando em duas peças, cada uma com um lado curvo e outro plano. Esses dados são lançados e os resultados representam números que são interpretados no jogo.

Apesar da possibilidade do uso de dados convencionais para jogar a corrida da hiena, como sugere a adaptação muito divertida de Adriana Kllisys (2017), a utilização dos dados egípcios amplia o mergulho cultural do jogo. Além disso, propõe conversões de valores que permitem pensar em outras formas de produção de números.

Além do desafio da corrida em si, o jogo possui conceitos matemáticos interessantes para os alunos dos anos iniciais, como a soma das moedas conseguidas para pagar as taxas cobradas durante o jogo, a multiplicação por 2,

que ocorre quando a hiena surge no tabuleiro, a diferenciação de números pares e ímpares etc.

Como se partiu da descrição do jogo fornecida por R. Davies (1925), que não apresenta alguns pormenores, foi necessário realizar algumas adaptações para a inclusão do jogo nas oficinas de formação ofertadas. As adaptações utilizaram as contribuições de R. C. Bell (1979) e dos jogadores participantes destas oficinas.

A principal adaptação foi na forma de contagem dos resultados e na possibilidade de se jogar novamente ao obter “um lado plano” nos dados.

Para confecção dos dados egípcios, foram cortados ao meio, no sentido da extensão, pedaços de cabo de vassoura com 20 cm. Após o corte, cada pedaço gerou dois dados de 20 cm. A imagem, ao lado, apresenta 2 pedaços cortados, formando 4 dados.



Usamos a seguinte tabela de conversão para interpretar os resultados dos dados:

Lados planos obtidos no lançamento dos dados	Nome tradicional	O que significa para as peças mães	O que significa para a peça hiena
Um lado plano	<i>Tâba</i>	Ganhar uma moeda de crédito.	Ganhar duas moedas de crédito.
Dois lados planos	<i>yômen</i>	Caminhar duas casas	Caminhar 4 casas
Três lados planos	<i>rabi</i>	Caminhar 4 casas	Caminhar 8 casas
Nenhum lado plano	<i>seta</i>	Caminhar 6 casas	Caminhar 12 casas

Em relação ao tabuleiro, este é uma trilha, formada por quadrículas ou por pontos, que marcam o trajeto das mães até o poço. R. Davies (1925) explica que o número de casas é aleatório e o tabuleiro é desenhado na terra.

Seguem as regras:

1. Todos posicionam suas peças “mães” no ponto definido como “a aldeia”.
2. Os jogadores iniciam lançando os 3 dados para tentar obter “Um lado plano” e assim ganhar uma *tâba* (uma moeda), que é o preço (a taxa) para entrar no tabuleiro.
3. Estes jogam quantas vezes for necessário para tentar obter a moeda. Contudo, se nesta fase o jogador tirar nos dados “dois lados planos”, obtendo um *yômen*, este passa a vez e deve entregar os dados para o outro jogador.
4. Quando algum jogador conseguir tirar nos dados “Um lado plano” e ganhar uma *tâba* (uma moeda), o jogador também ganha o direito de iniciar a partida. Este

joga novamente os dados e caminha o número de casas indicada na tabela. Não caminha se tirar “Um lado plano”, mas ganha uma *tâba* (uma moeda) que deve começar a guardar para utilizar posteriormente como créditos. Joga novamente e caminha o número alcançado nos dados, passando a vez para o próximo jogador.

5. Toda vez que obtiver nos dados “Um lado plano” e ganhar uma *tâba* (uma moeda), o jogador pode jogar novamente.

6. Para chegar ao poço o jogador precisa tirar exatamente o número de casas que precisa caminhar nos dados.

7. Contudo, quando estiver próximo ao poço, faltando em torno de 9 casas, por exemplo, o jogador pode comprar algumas casas para chegar mais rápido ao seu destino. Cada casa custa uma moeda. Os jogadores decidem quantas moedas podem ser usadas para alcançar o poço, sendo sempre comprado um número ímpar de casas. Por exemplo, nas oficinas de formação, os jogadores permitiram a compra de até 5 casas para alcançar o poço, com o pagamento de 5 moedas. Como o número da compra é ímpar, eles podiam comprar uma, três ou cinco casas.

8. Chegando ao poço o jogador precisa usar as moedas que acumulou nos dados para poder voltar, pois a mãe precisa pagar as seguintes taxas: duas *tâbas* para beber água + uma *tâba* para lavar a roupa + duas *tâbas* para poder voltar, no total de 5 moedas.

9. No mesmo lance, o jogador pode lançar os dados, comprar as casas de faltam para chegar ao poço, entrar no poço e pagar as taxas. Na próxima rodada o jogador utiliza o resultado dos dados para iniciar o percurso de retorno à vila.

10. Se o jogador chegar ao poço sem as 5 moedas (*tâbas*), sua mãe deve ficar esperando. Ele lança os dados e anota os resultados até obter as *tâbas* necessárias. Contudo, enquanto lança os dados, ele pode anotar os resultados e acumular os passos a serem dados por sua peça assim que conseguir pagar as taxas. Pagando a taxa, ele caminha todas as casas obtidas nos dados enquanto aguardava.

11. A volta segue da mesma maneira, os jogadores lançam os dados e caminham até chegar à aldeia.

12. O primeiro jogador que chegar à aldeia com sua peça “mãe”, a troca pela peça “hiena” e reinicia o jogo. Para liberar a hiena o jogador deve pagar duas *tâbas*. Se

não tiver, continua jogando, mas anotando e acumulando os passos a serem dados quando conseguir pagar a taxa.

13. A hiena corre no tabuleiro no dobro de casas do que as mães caminham, bem como recebe o dobro de moedas, conforme a tabela de conversão dos dados: Um lado plano: duas Tâbas (duas moedas de crédito); Dois lados planos: 2 yômen (Caminhar 4 casas); Três lados planos: 4 rabi (Caminhar 8 casas); Nenhum lado plano: 6 seta (Caminhar 12 casas).

14. Na ida para o poço a hiena não pode capturar nenhuma mãe, mesmo que pare em uma casa ocupada por uma peça “mãe”. R. Davies (1925) explica que a hiena não pode comer antes de tomar água no poço.

15. Chegando ao poço a hiena paga o dobro das taxas para sair, no caso 10 tâbas (moedas). Novamente se o jogador não tiver moedas suficientes ele fica no poço até conseguir o valor nos dados, mas enquanto espera ele acumula as casas que irá caminhar assim que pagar a taxa. A hiena também pode comprar algumas casas para chegar mais rápido ao poço. Nas oficinas, os jogadores também permitiam a compra de até 5 casas para chegar ao poço, com o uso de 5 moedas.

16. Ao sair do poço a hiena ainda corre o dobro das mães e captura as mães que encontrar pelo caminho. A captura ocorre tanto por cair na mesma casa ocupada pela peça mãe, quanto por ultrapassar a peça adversária. Após pagar a taxa, a hiena pode capturar, inclusive, as mães que estiverem no poço.

17. O jogador que obteve a peça “hiena” é o grande vencedor, mas os jogadores que conseguirem levar suas mães em segurança também saem vitoriosos da partida.

18. Perde quem tiver sua peça capturada pela hiena.

**Ampliando o uso das moedas no jogo:** nas oficinas de formação, os participantes incluíram a possibilidade de se utilizar livremente as moedas para comprar casas em qualquer momento do jogo e na quantidade que as reservas financeiras permitissem - fosse para alcançar o poço ou para voltar à vila. O jogador com a peça da hiena também podia utilizar livremente suas moedas para caminhar mais rápido no tabuleiro.



## Taxas

Para as mães

Sair da aldeia = 1 moeda

Sair do poço = 5 moedas

Para a Hiena

Sair da aldeia = 2 moedas

Sair do poço = 10 moedas

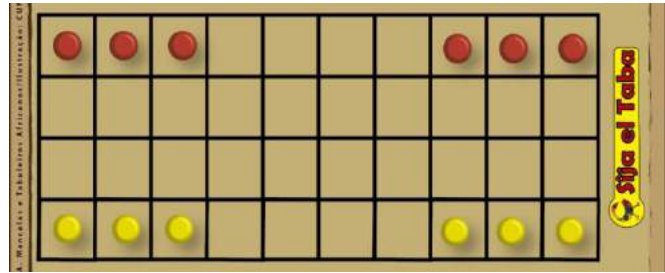
# Jogo da Hiena





## Sîja el Taba

Jogo de captura em tabuleiro de quadrícula, guiado por dados e que possui a sorte como o fator que guia a elaboração e a reelaboração das estratégias.



Este jogo foi registrado por etnógrafos no Sudão, entre os quais R. Davies (1925) e compõe a família de jogos Tâb, amplamente difundida entre os povos árabes e egípcios.

Segundo o site *ancient games*, especializado em jogos antigos, a datação dos jogos Tab é problemática, porque apesar de resquícios desses tipos de tabuleiros terem sido encontrados em sítios arqueológicos, não se pode afirmar que foram grafados na mesma época ou feitos por nômades do deserto, por exemplo.

Contudo, tais jogos utilizam elementos muito antigos, como os dados do Senet, o que sugere uma ancestralidade comum com este tipo de jogo. Documentos históricos atestam a existência de jogos Tab a partir da Idade Média, o que confirma pelo menos 700 anos de existência destes.

O jogo Sîja el Taba, ora apresentado, é uma adaptação feita a partir da descrição de R. Davies (1925) e de detalhes de movimentos da família Tâb (Al-taabu), disponíveis na Wikipédia e na descrição de T. Depaulis (2001). Além disso, contribuições dos jogadores que participaram das oficinas também foram incorporadas na adaptação exposta a seguir.

Sîja el Taba é jogado em um tabuleiro de 10 x 4 (10 colunas para 4 linhas ou casas). Os dados utilizados são os mesmos do jogo da hiena e a contagem também é a mesma. Como já explicamos, o professor pode fazer os 3 dados egípcios utilizando pedaços pequenos de cabo de vassoura cortados ao meio.

O objetivo do jogo é capturar as peças adversárias, conforme as regras:

1. O jogo inicia com os jogadores posicionando as suas 6 peças. 3 em cada extremidade da primeira linha. Após a arrumação do tabuleiro, jogam-se os dados e avalia-se o resultado do lançamento a partir da tabela:

Lados planos (brancos) obtidos no lançamento dos dados	Nome tradicional	O que significa no jogo
Um lado plano	<i>Tâba</i>	Ganhar uma moeda de crédito.
Dois lados planos	<i>Yómen</i>	Caminhar duas casas
Três lados planos	<i>Rabi</i>	Caminhar 4 casas
Nenhum lado plano	<i>seta</i>	Caminhar 6 casas

2. Os jogadores iniciam lançando os 3 dados para tentar obter “Um lado plano” e assim ganhar uma *tâba* (uma moeda), que é o preço (taxa) para iniciar os movimentos de qualquer peça sobre o tabuleiro.

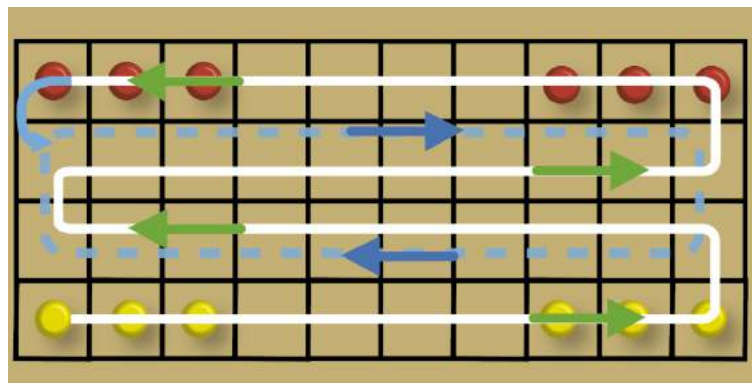
3. Cada jogador lança os dados quantas vezes for necessário para tentar obter a moeda. Contudo, se nesta fase o jogador tirar nos dados “dois lados planos”, obtendo um *yômen*, este passa a vez e deve entregar os dados para o outro jogador.

4. Quando algum jogador conseguir tirar nos dados “Um lado plano” e ganhar uma *tâba* (uma moeda), este também ganha o direito de iniciar a partida. O jogador escolhe qualquer uma de suas pedras, joga novamente os dados e caminha o número de casas indicada na tabela. Em seguida, passa a vez para o próximo jogador.

5. Cada peça do tabuleiro precisa pagar uma *tâba* para ter o direito de movimentar-se. Assim, toda vez que o jogador conseguir “um lado plano” e ganhar uma *tâba* (uma moeda), pode liberar uma de suas peças para o jogo e lançar os dados novamente.

6. Sempre que ganhar uma moeda, o jogador pode jogar novamente os dados. Além disso, pode usar imediatamente a moeda ou anotar o saldo e usá-la depois.

7. As peças se movimentam de forma sinuosa, como uma cobra se arrastando sobre o tabuleiro. Elas iniciam a caminhada pela direita de cada jogador, sobem para a segunda linha caminhando à esquerda, sobem à terceira



para a direita e à quarta, para a esquerda. Caso a peça chegue ao final da quarta linha, esta desce para a terceira linha, movendo-se para a direita e desce para a segunda linha movendo-se para a esquerda. Como uma peça não pode voltar para sua casa de origem – a primeira linha de cada jogador – e não pode ir duas vezes à linha do oponente, que é a quarta linha, a peça é obrigada a ficar movimentando-se em círculos, da segunda para a terceira linha, da terceira para a segunda, até ganhar o jogo ou ser capturada. A ilustração exemplifica o movimento para o jogador amarelo. O jogador vermelho inicia a sua direita e faz os mesmos movimentos, anteriormente descritos.

**8. Importante:** Uma vez na linha inicial do seu oponente, a quarta linha, uma peça não pode mover-se mais enquanto houver peças restantes em sua própria linha inicial.

9. A captura ocorre quando uma peça pousar em uma casa ocupada por uma peça adversária. Após a captura a peça adversária é retirada do tabuleiro.

10. Quando uma peça parar em uma casa ocupada por uma peça amiga, ou seja, uma peça do mesmo jogador, esta é colocada em cima dela e passa a mover-se junto com ela. Pilhas de duas, três ou quatro peças podem ser feitas, mas se a casa for capturada, o jogador perde todas as peças.

11. Para desfazer uma pilha, o jogador deve tirar nos dados “Um lado plano” e pagar uma tâba (uma moeda). Se já tiver saldo, pode pagar e mover a peça na próxima jogada.

**12. Em resumo, o jogador pode utilizar as moedas obtidas nos dados para:**

- a) Iniciar a movimentação de cada uma de suas 6 peças;
- b) Desfazer pilhas, feitas com suas próprias peças;
- c) Trocar a moeda imediatamente pelo direito de andar uma casa (como se comprasse aquela casa);
- d) Comprar uma casa para somar com o valor obtido nos dados, permitido assim a captura de uma peça adversária. Nesta situação, apenas uma casa pode ser comprada e deve resultar em uma captura.

13. O jogo é basicamente de sorte. Contudo, um pouco de habilidade inicial pode dar algumas vantagens ao jogador.



## Senet

Jogo de tabuleiro egípcio que etimologicamente significa “jogo da passagem”.

É um dos jogos mais velhos da humanidade, tendo o Egito antigo como referência.

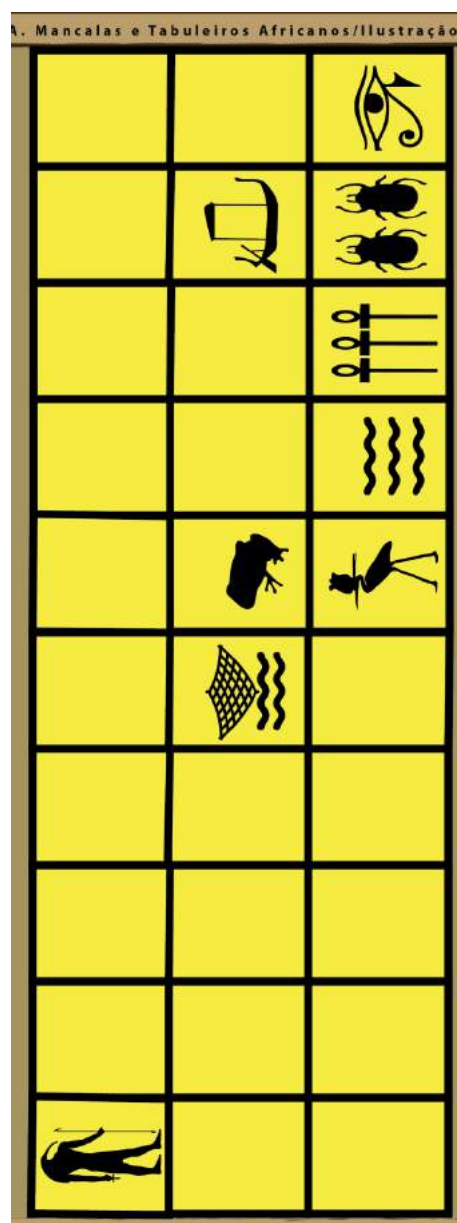
Segundo Sá Netto (2019), apesar de tabuleiros de Senet terem sido encontrados em túmulos de reis e rainhas do Egito, o jogo não era praticado apenas pela elite do país, sendo muito popular entre todas as camadas sociais. É claro que, dependendo do poder aquisitivo do dono do tabuleiro, este poderia ser feito de materiais baratos como o barro ou de materiais nobres como o ouro.


Como a divisão entre trabalho, estudo e diversão no Egito antigo não era idêntica à contemporânea, que separa essas esferas sociais, o jogo de Senet cumpria várias funções além do divertimento.

O jogo mesclava educação, cultura, religião e distração ao dramatizar os desafios da alma para derrotar os vícios e renascer na vida além-túmulo. Desta forma, o jogo traz em si uma compreensão de vida e morte como um fluxo contínuo e imbricado, onde práticas similares são realizadas nos dois mundos, no material e no espiritual.

Para esses povos do Egito antigo, aprender a jogar Senet era também uma forma de preparação espiritual, pois este jogo seria praticado no pós-vida, conforme o “Livro dos Mortos”.

A ligação com o sagrado é tão constante na tradição antiga do Senet que apesar de ser um jogo de competição entre dois jogadores, observaram-se painéis funerários representando partidas individuais, como no túmulo da rainha egípcia Nefertari (1295-1255 a.C). Nesta situação, os adversários eram os Deuses.



A representação mais antiga desde jogo é o hieróglifo  encontrado em tumbas da III dinastia, em torno de 2575 a.C. o que confirma a antiguidade do jogo.

Segundo Sá Netto (2019), do site *fascinioegito.sh06.com*, há evidências de que o senet manteve-se até o surgimento da Igreja Cristã. Contudo, sendo considerado um jogo pagão sua prática perdeu o prestígio, o que favoreceu o sumiço da principal fonte de manutenção da memória de um jogo: seus jogadores.

Apesar das inúmeras referências ao Senet, os especialistas não encontraram nenhum registro claro e completo sobre as regras do jogo, ficando de herança dessa cultura lúdica do antigo Egito o tabuleiro e os dados.

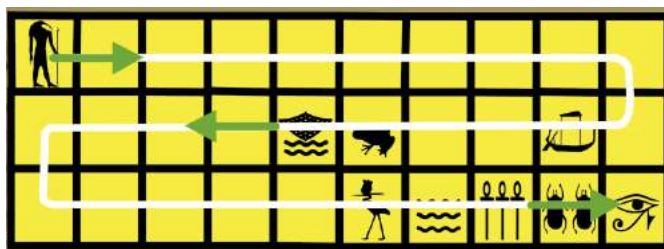
Por isso, as regras modernas do Senet representam variações que apesar de terem sido elaboradas por especialistas em cultura egípcia e jogos antigos, a partir de diferentes registros, não podem ser consideradas as “verdadeiras regras”, pois estas, infelizmente, perderam-se no tempo e nas areis do deserto.


Nas oficinas de formação, voltadas ao jogo de senet, utilizamos as regras mais comuns e difundidas na internet, no caso, as derivadas das propostas de Timothy Kendall (1978) e RC Bell (1979).

Senet é jogado em um tabuleiro retangular de 10 x 3 (10 colunas para 3 linhas ou casas) e utiliza-se 4 dados egípcios, idênticos aos descritos no jogo da hiena, mas com contagem diferente. Como já explicamos, o professor pode fazer os 4 dados egípcios utilizando dois pedaços pequenos de cabo de vassoura cortados ao meio. Pode-se também utilizar palitos de picolé pintados de branco em uma das fases.

A movimentação no tabuleiro é sinuosa, como uma cobra no deserto, formando um “S” invertido.

A primeira linha vai de 1 a 10 para a direita, desce para a segunda linha, de 11 a 20, indo para a esquerda, em seguida, desce para a terceira linha, de 21 a 30, indo para a direita. O movimento lembra os de tabuleiro Tab, como o jogo Sija el Taba, apresentado neste mesmo capítulo.



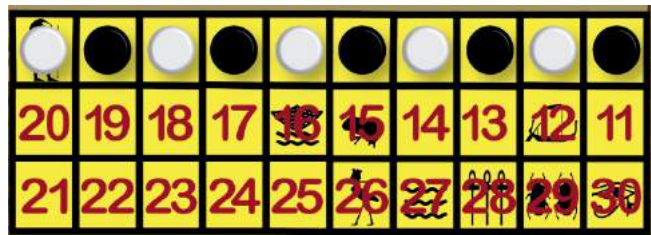
	2	3	4	5	6	7	8	9	10
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Algumas casas apresentam decoração especial e significados que podem trazer vantagens ou desvantagens aos jogadores. As casas especiais são: 15, 26, 27, 28 e 29. Nossas pesquisas indicaram que, em alguns tabuleiros antigos, haviam ilustrações também nas casas 1, 12, 16 e 30.

Na *internet*, há propostas de confecção de Senet com ilustrações adaptadas de tabuleiros de empresas de jogos. Para evitar problemas com direitos de imagem, optamos por elaborar nossas próprias ilustrações para as casas “especiais” do tabuleiro de senet, levando em consideração as simbologias da cultura egípcia e as observações sobre as antigas ilustrações das casas feitas por Piccione (1980). No processo de ilustração, optou-se também por incluir imagens nas casas 1,12, 16 e 30. O resultado do trabalho aparece no tabuleiro apresentado na obra.

O objetivo do jogo é alcançar o final do tabuleiro e retirar todas as peças. O jogo transcorre conforme as regras:

1. O jogo inicia com os jogadores posicionando as 10 peças, 5 de cada cor, nas casas de 1 até 10. 5 peças da mesma cor são colocadas nas casas de numeração par e as peças de outra cor nas ímpares.



2. Os jogadores lançam os 4 dados e observam os resultados a partir da tabela de conversão:

Face plana observada nos dados depois do lançamento	Numero obtido
Uma face plana para cima	1
Duas faces planas para cima	2
Três faces planas para cima	3
Quatro faces planas para cima	4
Nenhuma face plana para cima	6

3. Como nota-se na tabela de conversão, não é possível obter o número 5.

4. Os jogadores lançam alternadamente os dados até que um deles obtenha “Uma face plana para cima”, ou seja, o 1. Verifica-se que esse procedimento de início é igual aos jogos Tab, descrito neste capítulo.

5. O primeiro a sortear o número 1 ganha o direito de jogar com as peças que estão nas casas pares e de iniciar os movimentos a partir da casa 10, caminhando uma casa com sua peça, para a casa 11. O mesmo jogador, que obteve o 1, lança os dados novamente e caminha o número de casas que sortear.

6. Se os resultados dos dados forem 1, 4 ou 6, o jogador move uma de suas peças o número de casas correspondente e joga os dados novamente.

7. Se os resultados dos dados forem os números 2 ou 3, o jogador move uma de suas peças o número de casas correspondente e passa a vez ao adversário.

**8. Importante:** o jogador que tiver suas peças posicionadas nas casas pares, deve iniciar movendo a peça que se encontra na casa 10 e o jogador que possui peças nas casas ímpares inicia com a peça da casa 9. Depois disso qualquer peça pode ser movimentada.

9. As peças, na caminhada pelas casas podem saltar as peças adversárias para chegar à casa de destino. Isso não significa capturar.

10. Cada casa só pode conter uma peça. Quando uma peça pousar em uma casa ocupada por uma peça adversária, estas trocam de posição, indo a peça adversária para a casa de onde saiu a peça que a capturou. Assim, se a peça preta estava na casa 12, tirou 6 nos dados e chegou na casa 18 e esta estava ocupada por uma peça do oponente, a peça preta fica na casa 18 e coloca a peça adversária na casa 12 de onde saiu.

11. Contudo, se houver duas peças do mesmo jogador em duas casas consecutivas, como por exemplo, nas 18 e 19, estas peças protegem-se mutuamente, não podendo suas casas serem ocupadas, então o jogador adversário deve movimentar outra peça e, caso só tenha esta peça, deve passar a vez.

12. Três peças do mesmo jogador em casas consecutivas formam um bloco, como por exemplo, peças brancas na casa 17, 18 e 19. Neste trio, as peças, além de protegerem-se de ataques, criam um bloco do qual nenhuma peça adversária pode ultrapassar. Apenas peças do próprio dono do bloco podem passar.



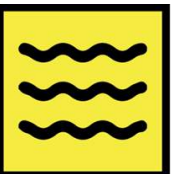
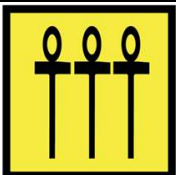


13. Se a pontuação indicada pelos dados não puder ser utilizada para mover nenhuma peça para frente, então será utilizada para mover alguma peça para trás. Se, neste procedimento, alguma peça cair em uma casa ocupada pelo adversário, as peças trocam de posição, indo a pedra adversária para frente.

14. Se um jogador não tiver nenhuma jogada permitida, deve passar a vez.




15. Para começar a retirar peças no fim do tabuleiro, é necessário que o jogador não tenha mais nenhuma peça nas casas numeradas de 1 a 10. Se um jogador começar a retirar peças e se uma peça sua for obrigada a recomeçar do início, é necessário que abandone a primeira fila para recomeçar o processo de retirar peças.






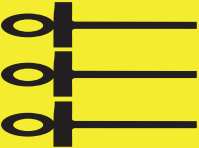





16. As casas 15, 26, 28, 29 e 30 são seguras, não podendo ser atacadas. Como dito, essas “casas especiais” foram ilustradas com imagens elaboradas especificamente para este e-book. No quadro a seguir são apresentadas as ilustrações escolhidas para as casas, seu significado e as regras associadas:

Nº e/ou nome da casa	Ilustração escolhida	Significado da casa e da ilustração escolhida	Regra
15 Casa do renascimento ou da repetição da vida		É uma casa de proteção e sorte. Tradicionalmente, esta casa faz alusão a Deusa-rã Heket, ligada ao parto, à fertilidade e ao renascimento. Tal deusa muitas vezes era representada pela imagem de um sapo, símbolo da vida e da fertilidade.	Casa protegida e a peça que estiver nela não pode ser capturada.  Piccione (1980) sugere a possibilidade de jogar novamente. Esse adendo à regra pode ser combinado pelos jogadores no início do jogo.
26 Casa da felicidade		É uma casa de boa sorte e proteção. Para enfatizar seu aspecto positivo, a ilustração escolhida foi a lendária Ave Benu, a Fênix egípcia, que simboliza ressurreição, vida e renovação, pois esta ave renasce de suas cinzas.	Casa protegida e a peça que estiver nela não pode ser capturada.
27 Casa da água ou armadilha de água		É uma casa desfavorável e lembra a possibilidade de derrota próximo ao final da caminhada. Esta casa também é chamada de “casa do azar” e traz a possibilidade do jogador regressar no jogo. Usando termos modernos, “nadar, nadar e morrer na beira da praia”.	Casa desfavorável ao jogador, indicando afogamento. Se uma peça pousar na casa 27 vai imediatamente para a casa 15. Se a casa 15 estiver ocupada, então a peça volta para a casa inicial do tabuleiro.
28 Casa das Três Verdades		É uma casa de proteção. Tradicionalmente apresenta um imagem repetida 3 vezes. Para enfatizar seu aspecto positivo, a ilustração escolhida foi a Cruz da Vida, símbolo de sorte eterna. Símbolo utilizado por faraós e associado aos deuses Ísis e Osíris.	Casa protegida e a peça que estiver nela não pode ser capturada.  Uma peça na casa 28 só pode sair do tabuleiro se obtiver o número 3 nos dados.
29 Casa de Aton		É uma casa de proteção. Tradicionalmente apresenta uma imagem repetida duas vezes. Para enfatizar seu aspecto positivo, a ilustração escolhida foi o escaravelho, que simboliza o Deus do Sol - Kepri – e representa a imortalidade da alma.	Casa protegida e a peça que estiver nela não pode ser capturada.  Uma peça na casa 29 só pode sair do tabuleiro se obtiver o número 2 nos dados.
30 Casa de Osíris		É uma casa de proteção e marca o final da jornada da alma. Para enfatizar seu aspecto positivo, a ilustração escolhida foi o olho de Hórus, símbolo de poder, força e elevação espiritual.	Casa protegida e a peça que estiver nela não pode ser capturada. Uma peça na casa 30 só pode sair do tabuleiro se obtiver o número 1 nos dados.

17. As outras casas que foram ilustradas neste e-book (1, 12 e 16) não possuem regras relacionadas, mas frequentemente possuíam algum destaque nos tabuleiros antigos. As casas foram ilustradas para lembrar que não se sabe os segredos de todas as casas e que outras poderiam ser especiais. Segue o significado dos símbolos utilizados nas ilustrações:

Nº e/ou nome da casa	Ilustração	Significado da ilustração
1 Casa de Thoth		Como explica Piccione (1980), em alguns tabuleiros antigos observou-se a figura do Deus Thoth na primeira casa. Esta divindade, como cabeça de íbis, era o deus do conhecimento, da sabedoria, das artes, da matemática e da magia. Sua figura representava o início da jornada da alma.
12		Piccione (1980) destaca a presença de ilustração na casa 12, tradicionalmente dedicada a Osíris, o Deus da vida pós-morte. Nesta casa era comum o desenho de um barco com um remador olhando para trás. Não há regra conhecida relacionada a esta casa.
16 Casa da rede		Piccione (1980) destaca a presença de ilustrações na casa 16, com desenhos que faziam alusão aos pecadores e as redes que os prendem aos seus erros. Este sugere que, provavelmente, a casa 16 estaria relacionada a uma perda de turno, ou seja, o adversário jogaria duas vezes. Nas regras modernas do Senet esta casa não aparece com regras relacionadas. Contudo, os jogadores podem optar pela sugestão de perda de turno.

senet

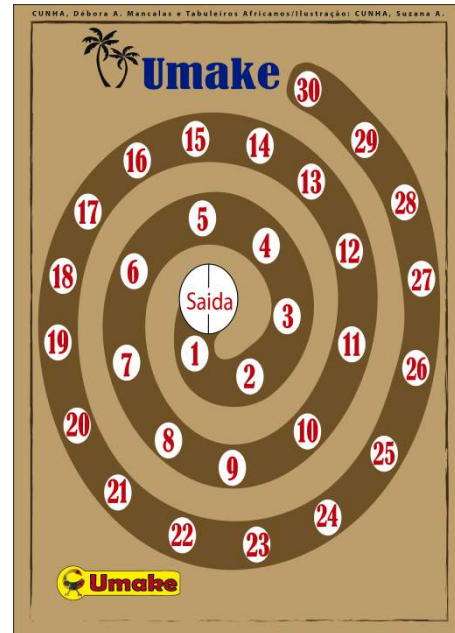
## Umake

Descrito por Paul Brewster (1944), que informou a coleta do jogo pelo Reverendo Lyndon Harris, em uma missão na África Central.

O jogo foi observado entre crianças Macua que o chamavam de Kikote nno, Kilye nno.

Os Macuas são descendentes dos Bantos originários da região centro-africana e, atualmente, possuem população residente no norte de Moçambique.

Tradicionalmente, as crianças Macua desenhavam o tabuleiro na terra, utilizando o polegar. Elas partiam de um ponto central e iam desenhando uma linha curva em espiral. Após finalizarem a espiral, elas marcavam alguns pontos no percurso e, no ponto final do trajeto, escreviam “Umake”, que significa costa ou orla, identificando os limites entre a terra e o início do oceano.



Moçambique é um país banhado pelo Oceano Índico e traz em sua história uma forte relação com o comércio marítimo, mesmo antes da chegada dos colonizadores, por isso, é compreensível que o jogo teatralize esse relacionamento.

Para iniciar a partida: os jogadores colocam duas pedras ou qualquer tipo de marcadores no ponto central do tabuleiro.

Os jogadores só podem caminhar de um ponto a outro, a cada lance, até alcançarem o ponto final do tabuleiro. A quantidade de pontos do trajeto são variáveis e decididas pelos jogadores.

Brewster (1944) informou que para caminhar no tabuleiro as crianças utilizavam uma brincadeira de adivinhação. Alternadamente, elas colocavam uma pedra na mão e o adversário deveria indicar em qual mão a pedra estava escondida. Se acertasse, a pedra do jogador podia caminhar um ponto. Se errasse, o jogador ficaria parado ou voltaria um ponto no tabuleiro.

Como é um jogo de sorte, em nossa adaptação, sugerimos o uso de dados para sortear o procedimento. Pode-se utilizar 2 dados egípcios ou 1 dado de 6 lados. A tabela mostra a conversão nos dois tipos de dados:

Para ...	O jogador precisa tirar no..	
	Dado egípcio	Dado de 6 lados
<b>Andar uma casa</b>	Obter duas faces lisas	Obter o número 1 ou 6
<b>Ficar parado</b>	Obter uma face lisa	Obter o número 2 e 4
<b>Voltar uma casa</b>	Obter duas faces onduladas	Obter o número 3 ou 5

Os jogadores lançam os dados e realizam o comando. Ganha quem chegar primeiro ao ponto final, o Umake.



# Umake



## **V. Tabuleiros com cavas para jogos de sementeira**

## Thuka ruma

Como explica Zaslavsky (2009) o thuka ruma pode ser considerado um jogo da família dos mancalas, mesmo sendo um quebra cabeça individual.

Importa destacar que as referências ao Thuka ruma não são africanas. Zaslavsky (2009) indica a indonésia como país onde o jogo foi descrito e observado e Allué (1998) destacou a Índia como a origem do jogo.

Apesar destas indicações, é importante compreender que a coleta de um jogo em um grupo cultural não significa que este não possa ter sido jogado por outros grupos, de forma similar ou semelhante em virtude das trocas culturais.

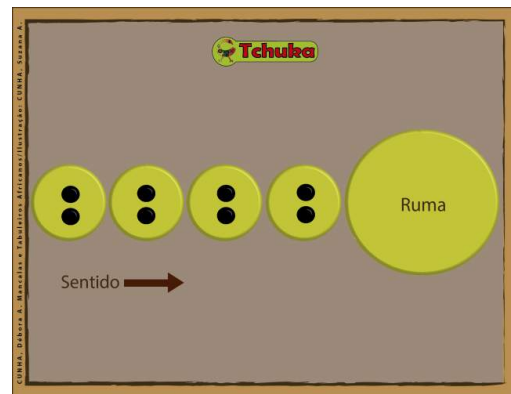
Como o mancala compõe uma família de jogos amplamente difundidos no continente africano, a inclusão de uma modalidade desta família coletada na Ásia não significa falta de rigor, mas a compreensão de que os jogos possuem dinâmicas culturais que extrapolam as convenções geográficas.

A inclusão do thuka ruma nas oficinas de formação de tabuleiros africanos ocorreu por este quebra-cabeça propiciar um primeiro contato individual com a lógica dos mancalas, levado o jogador a compreensão de estratégias que posteriormente serão demandadas em mancalas mais avançados, que envolvem disputa com adversários.

Como todos os mancalas, o thuka ruma foi observado como um tabuleiro elaborado a partir de buracos feitos na terra. Ainda como um mancala, o jogo simula a semeadura do solo, que ocorre pela colocação de uma única pedra em cada cava, com regras específicas sobre o sentido do movimento. Desta forma, o thuka ruma cumpre as características da família de jogos de semeadura, sendo erroneamente chamado de falso mancala por alguns pesquisadores que o desclassificam pelo simples fato de não ter sido observado primeiramente no continente africano.

Como dito, o tabuleiro é tradicionalmente feito cavando-se pequenos buracos na terra. Contudo, o professor pode adaptar o jogo utilizando copinhos descartáveis, embalagens de ovos vazias ou desenhando os buracos (como em nossa proposta de tabuleiro) e contornando as cavas com barbante.

O tabuleiro do thuka ruma deve ter 5 buracos ou cavas, sendo que o último deve ser maior e deve ficar à direita dos demais. Este buraco é a "Ruma" e refere-se a 5ª casa.



Posição inicial das peças no tabuleiro.



Em cada buraco ou cava, com exceção da ruma, devem ser colocadas duas peças. As peças podem ser sementes como feijão ou outro tipo de contador, como botões, miçangas, bolinhas de papel etc.

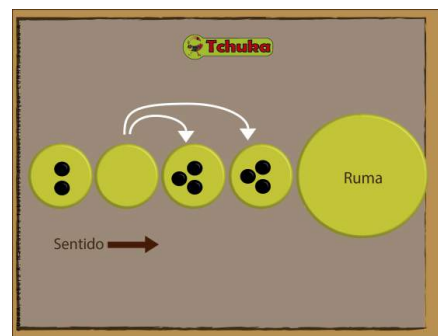
Para iniciar a partida, o jogador deve colher todas as peças de um buraco e semeá-las, uma a uma, pelos demais buracos, inclusive na "ruma", que representa a 5ª cava. Se ainda existirem peças a serem semeadas, estas voltam a ser distribuídas a partir do buraco da esquerda, ou seja, se depois que colocar a semente na "ruma" o jogador ainda tiver sementes em sua mão, ele volta a semear a partir da 1ª casa do tabuleiro.

Este jogo é um quebra-cabeça, um desafio individual, cujo objetivo é colocar todas as sementes na 5ª casa, na "ruma", obedecendo três regras:

1) Se a última peça semeada cair na "ruma", o jogador pode escolher outro buraco, colher as peças e voltar a semeá-las.

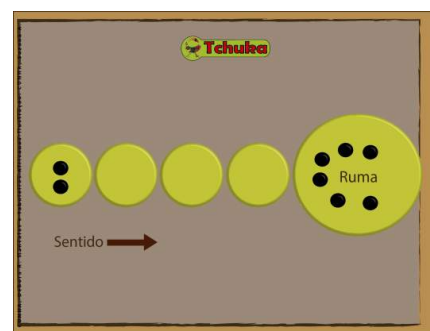
2) Se a última peça cair em uma casa ocupada por qualquer quantidade de sementes, o jogador deve colhê-las dessa casa e reiniciar a semeadura.

A ilustração ao lado exemplifica a semeadura da 2ª cava. As duas sementes foram distribuídas: uma na 3ª cava e uma na 4ª cava. Na sequência do movimento, o jogador deve pegar todas as peças do 4º buraco e continuar semeando. Deve colocar uma semente na "ruma", uma semente na 1ª cava e uma semente na 2ª cava.

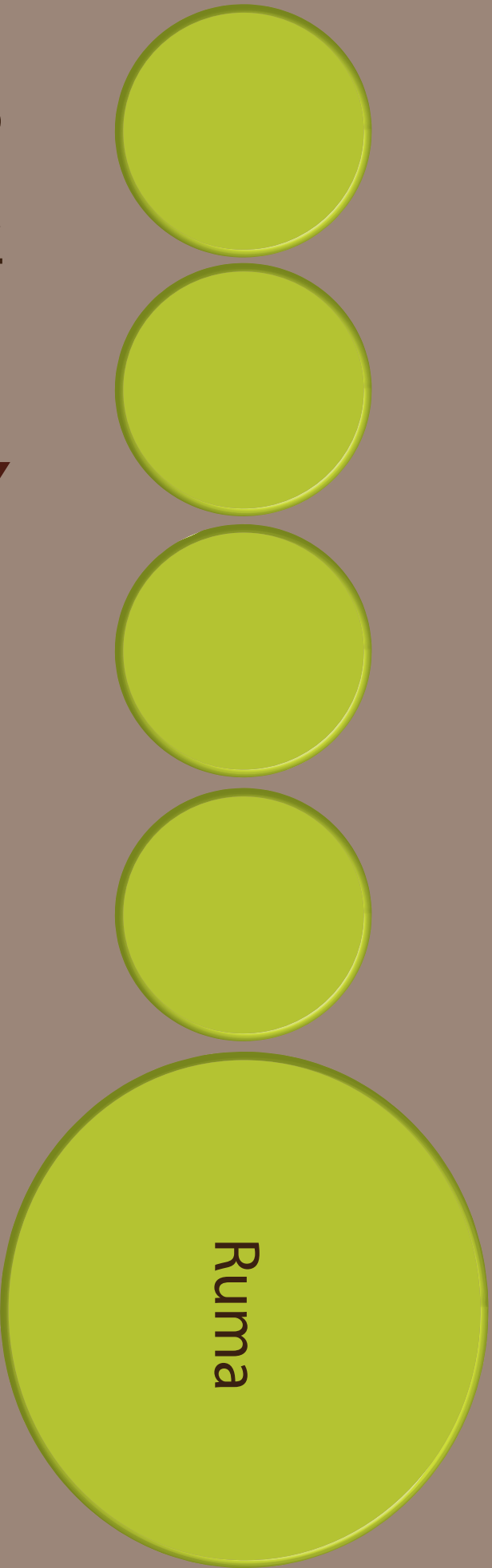


3) Se a última peça cair em uma casa vazia, o jogador perdeu a partida, devendo redistribuir as peças e reiniciar o jogo.

Na ilustração ao lado, o jogador conseguiu colocar a maioria das sementes na "ruma", mas irá perder o jogo, pois ao semear a partir da 1ª casa irá colocar sua última semente em uma casa vazia, no caso, no 3º buraco.



Só existe uma solução possível, que deve ser atingida em 10 movimentos.



Sentido →

## Oware

Oware é um jogo de sementeira com capturas múltiplas que integra a família dos mancalas.

Por mancala designa-se uma família de jogos de tabuleiro do tipo sementeira que, de maneira geral, representam o trabalho agrícola dos povos africanos.

Integra o conjunto dos jogos mais antigos da humanidade, sendo o tabuleiro de mancala considerado o avô de muitos jogos modernos.

Atualmente, o mancala possui mais de 200 variações jogadas em várias partes do mundo, com níveis de dificuldades variadas, indo de 1 a 5.

Tradicionalmente, os tabuleiros de mancala eram produzidos diretamente no solo, cavando-se pequenos buracos. Contudo, há tabuleiros de mancala em materiais diversos.

Como é uma família de jogos e não somente um jogo, os tabuleiros de mancala variam de tamanho, indo de tabuleiros pequenos, com 3 cavas para cada jogador, a bem maiores, como o de Bao com 32 cavas.

O objetivo de todos os mancalas é finalizar o jogo possuindo mais sementes do que o adversário. Contudo, cada mancala possui suas regras específicas de movimentação e captura.

Oware é um mancala muito conhecido e divulgado no Brasil pelos grupos voltados à ludicidade africana e à educação das relações étnico-raciais.

Em nossas pesquisas também encontramos com a denominação de Awele, Awale, Ouri, Warri, Ayo e Wari.

É um mancala de 2º grau e possui Gana como seu país de referência. Contudo, variações como o Ayo são jogadas na Nigéria. Seguem as regras:

1. O território de cada jogador é formado pelas 6 cavas da fileira à sua frente, acrescido do pote à direita (somente utilizado pelo proprietário). O pote define o lugar onde cada jogador deve colocar as peças que capturou.
2. Distribuem-se 4 sementes em cada uma das 12 cavidades (exceto nos potes). A ilustração 1 apresenta a distribuição inicial do jogo.

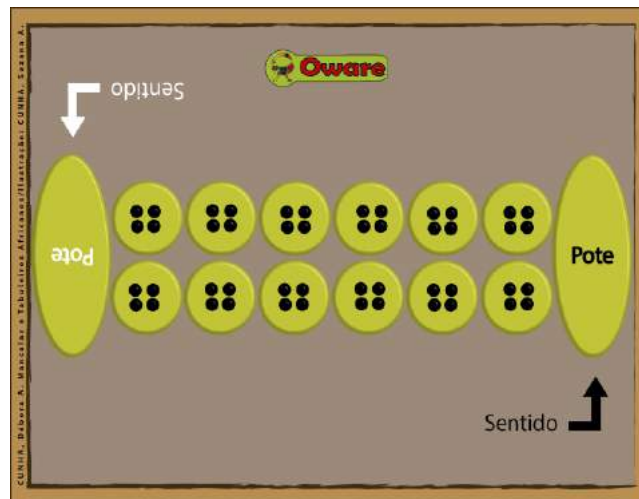
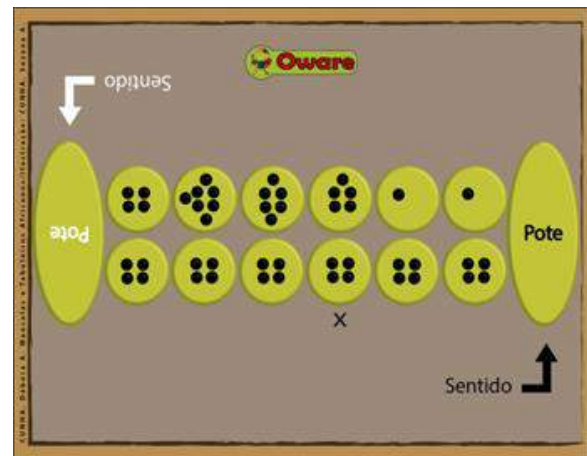


Ilustração 1. Posição inicial das peças no tabuleiro.

- O jogador pega todas as sementes de qualquer uma de suas casas e distribui, uma a uma, nas casas subsequentes, em sentido anti-horário. Neste jogo não se semeia nos potes, apenas nas cavas.

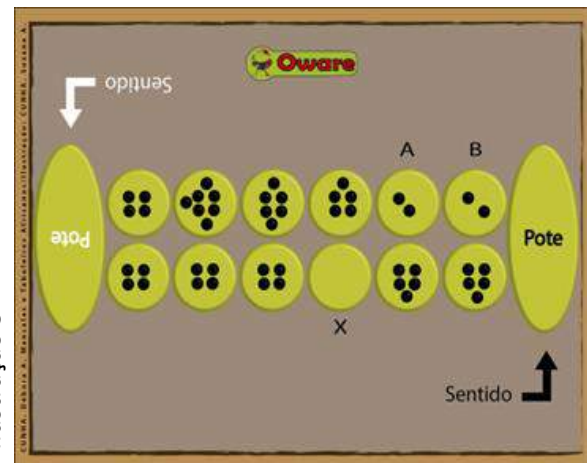
- As ilustrações 2 e 3 exemplificam uma jogada: A 2ª cava, marcada com um X e com 4 sementes será a escolhida para a semeadura. A partir desta o jogador irá colocar 1 semente na 5ª cava, uma na 6ª, uma na 1ª cava do adversário, uma na 2ª cava do adversário, ficando o tabuleiro como a ilustração 3.

Ilustração 2



- Para capturar: o jogador captura o conteúdo de um buraco do adversário, se houver duas ou três sementes, contando a última semente que acabou de colocar. Se a cava anterior também possuir duas ou três sementes, estas também podem ser capturadas.

Ilustração 3



- A ilustração 4 mostra o tabuleiro depois da jogada da ilustração 3. Como no movimento o jogador conseguiu fazer uma sequência de duas peças na 1ª e na 2ª cava do adversário, este capturou essas 4 peças e coloca-as no seu pote.

- Como se observa, a colheita e captura de sementes é feita apenas no terreno do adversário.

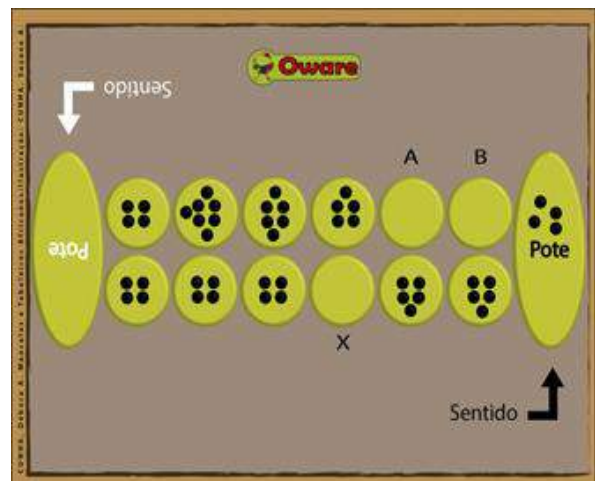


Ilustração 4. Tabuleiro depois da captura apresentada na ilustração 3

6. Se o número de sementes que são semeadas ultrapassarem a 11, irá ocorrer uma volta completa no tabuleiro. Contudo, o buraco inicial, de onde se retirou as sementes para semeadura, deve ser saltado.

- As ilustrações 5 e 6 exemplificam essa jogada. O X identifica a 4ª cava - esta será usada para semear e possui 12 sementes. Y1 identifica as casas semeadas na primeira volta. O jogador semeia na 5ª e 6ª cava do seu campo e segue semeando no campo do adversário, colocando uma semente em cada buraco. Semeia todas as cavas adversárias e volta para seu próprio lado do tabuleiro. Ao chegar na 3ª cava do seu lado do tabuleiro o jogador deve pular a 4ª casa, porque foi desta que se iniciou a semeadura e iniciar a segunda volta. Como só resta uma semente ele a coloca na 5ª cava. Se tivesse mais sementes continuaria semeando nas cavas seguintes.

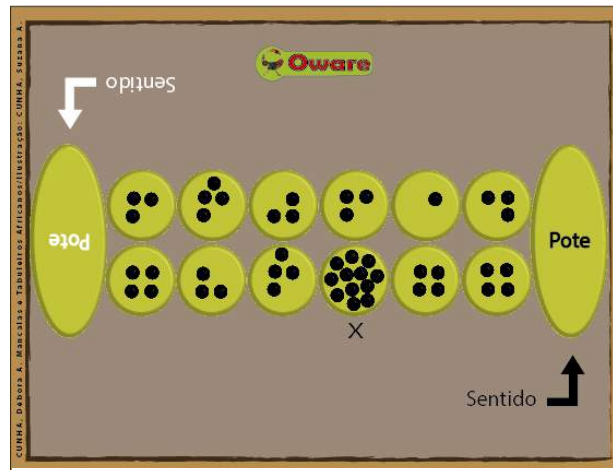
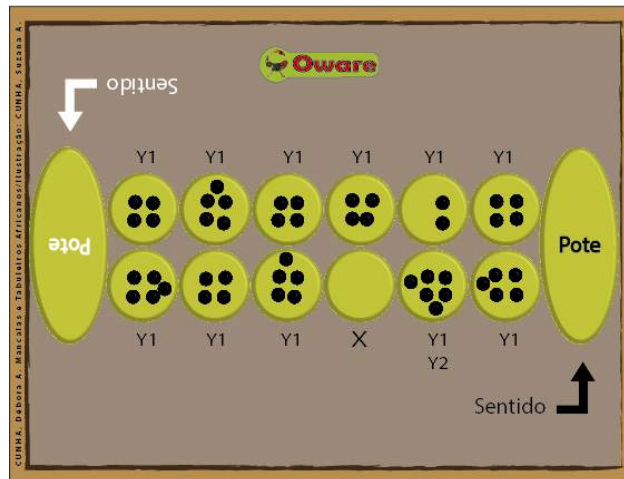


Ilustração 5 e 6. Dando uma volta completa no tabuleiro.

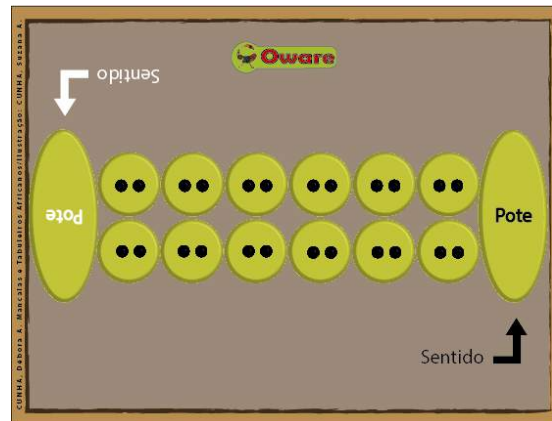


7. Um jogador não pode, em um único movimento, capturar todas as sementes do adversário. Neste caso, o jogador tem de semear novamente e "alimentar" o adversário. Se não tiver peças suficiente para isso, o jogo termina. As peças que ficaram no tabuleiro não pertencem a nenhum dos dois jogadores.
8. Ganha quem capturar mais sementes do que o adversário.

## Oware fácil

Esta é uma versão mais simples e infantil do Oware, por usar apenas duas sementes em cada cava, logo, metade das peças do jogo original, mas as regras são basicamente as mesmas.

Alguns pesquisadores diferenciam as versões chamando a versão completa de Oware verdadeiro e esta versão simplificada de falso Oware. Seguem as regras desta versão:



Posição inicial das peças no tabuleiro

1. O tabuleiro é o mesmo do Oware. O território de cada jogador é formado pelas 6 cavas da fileira à sua frente, acrescido do pote à direita (somente utilizado pelo proprietário). O pote define o lugar onde cada jogador deve colocar as peças que capturou.
2. Distribuem-se duas sementes em cada uma das 12 cavidades (exceto nos potes).
3. O jogador pega todas as sementes de qualquer uma de suas casas e distribui, uma a uma, nas casas subsequentes, em sentido anti-horário. Neste jogo não se semeia nos potes, apenas nas cavas.
4. Para capturar: As capturas são realizadas no lado do adversário. Se o último grão em qualquer movimento faz um grupo de dois em um buraco do lado adversário, o último jogador captura esses dois grãos e coloca-os em seu pote de chegada. Então, recuando, se o buraco imediatamente anterior no lado do adversário também contiver dois grãos, o jogador pode capturá-los e colocá-los em seu pote de chegada. O jogador segue capturando enquanto houver buracos com dois grãos no lado do tabuleiro do adversário.
5. Para terminar: O jogo acaba quando alguém não tiver mais grãos no seu lado do tabuleiro.
6. Contam-se os grãos nos potes de chegada, sendo vencedor o que capturou mais grãos.



Sentido ↙



Sentido ↘

## Kalah

O kalah é um jogo de sementeira com capturas múltiplas que integra a família dos mancalas.

O Kalah é classificado como um mancala de 1º grau, ou seja, para iniciantes.

Há dúvidas se o Kalah realmente compõe os mancalas tradicionais ou é uma versão moderna baseada nas versões antigas. Independente da origem, incluímos nas oficinas de formação por ser um mancala simples e atrativo.

O Kalah é um dos mancalas mais divulgados no Brasil pelos sites dedicados à educação das relações étnico-raciais. Seguem as regras desta variação:

1. O território de cada jogador é formado pelas 6 cavas da fileira à sua frente, acrescido do oásis à direita (somente utilizado pelo proprietário). Oásis define o lugar onde cada jogador deve colocar as peças que capturou.

2. Distribuem-se 3 ou 4 sementes em cada uma das 12 cavidades (exceto nos oásis), conforme a ilustração 1, no topo da página.

2. O jogador pega todas as sementes de qualquer uma de suas casas e distribui, uma a uma, nas casas subsequentes, em sentido anti-horário, para a direita.

4. O jogador deverá colocar uma semente em seu oásis toda vez que passar por ele e continuar a distribuição, sem colocar, no entanto, nenhuma semente no oásis adversário.

5. Todas as vezes que a última semente “parar” numa casa vazia pertencente ao jogador, ele pode “comer” todas as sementes que estiverem na casa adversária em frente, colocando-as no seu oásis. A figura 2 ilustra essa situação.

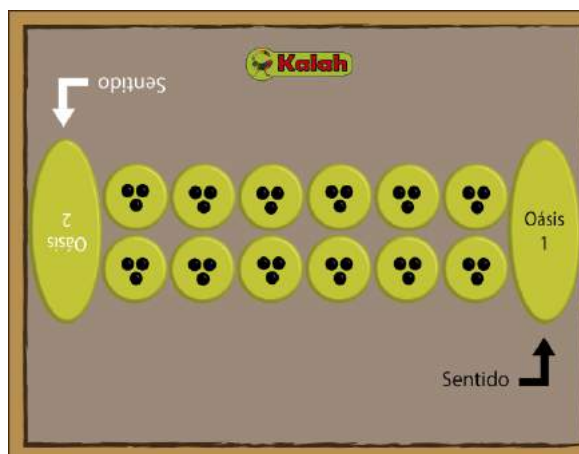


Ilustração 1. Posição inicial das peças no tabuleiro.

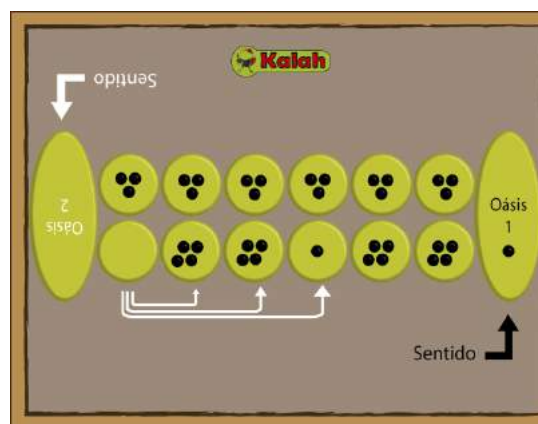


Ilustração 2. Lance iniciado na 1ª cava e finalizado com captura no 4º buraco.



6. Ao terminar a distribuição das sementes (“semeadura”), o jogador passa a vez, exceto quando a última semente distribuída for colocada no seu próprio oásis. Nesse caso, ele deve jogar de novo, escolhendo uma nova casa (do seu próprio campo) para esvaziar. A figura 3 exemplifica essa situação.

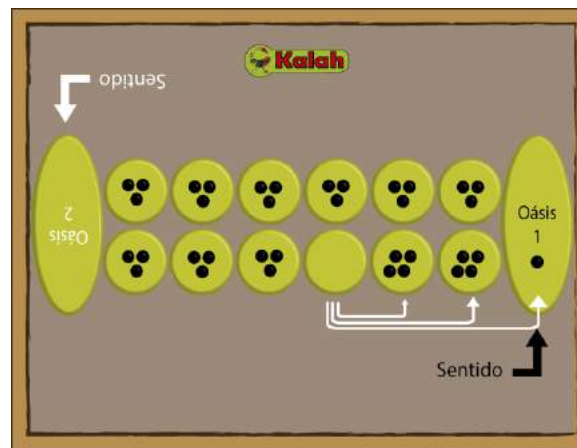


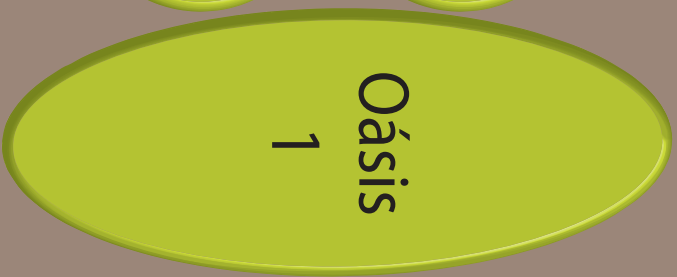
Ilustração 3. Lance iniciado na 4ª casa e finalizado no “oásis” do próprio jogador. O jogador ganha um novo lance.

7. O jogo termina quando todas as casas de um dos lados estiverem vazias e o jogador da vez não tiver mais nenhuma casa com um número suficiente para lançar sementes no outro lado.

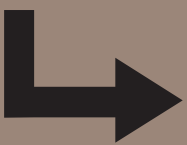
8. Vence quem tiver maior número de sementes em seu oásis (as sementes restantes no tabuleiro não entram na contagem).



Sentido



Sentido



## Giuthi

Giuthi é um jogo de sementeira com capturas múltiplas que integra a família dos mancalas.

Segundo Zaslavsky (2000) este jogo é praticado pela tribo dos Quicuios, na região central do Quênia. Como a principal ocupação da tribo é a criação de gado, os termos utilizados no jogo remetem a esta realidade. As peças são os “gados no campo” e as capturadas são colocadas nos “currais”.

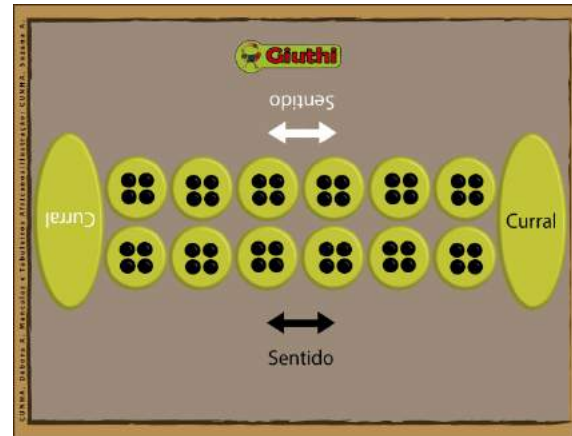


Ilustração 1. Posição inicial das peças

As regras para este jogo diferem das do Oware e do Kalah em dois aspectos importantes:

- Os movimentos para sementeira ocorrem para os dois sentidos do tabuleiro (direita e esquerda).
- Os jogadores podem dar várias voltas em um só movimento. Conforme as regras:

1. O território de cada jogador é formado pelas 6 cavas da fileira à sua frente, acrescido o curral à direita (somente utilizado pelo proprietário). Por curral define-se o lugar onde cada jogador deve colocar as peças que capturou. Durante a sementeira não se colocam sementes nos currais. Apenas peças capturadas podem ser colocadas lá.

2. Distribuem-se 4 sementes em cada uma das 12 cavidades (exceto nos currais), conforme a ilustração 1, no topo da página.

3. Para iniciar qualquer movimento o jogador precisa apanhar as sementes de um buraco que contenha pelo menos duas sementes.

4. O jogador pega todas as sementes de qualquer uma de suas casas e distribui, uma a uma, nas casas subsequentes. O jogador escolhe a direção – para a direita (sentido

anti-horário) ou para a esquerda (sentido horário). Se a última semente cair em uma casa que já possua sementes, o jogador apanha todos os grãos do último buraco em que semeou e os distribui, um a um, na direção oposta. Segue dessa maneira, mudando a direção cada vez que jogar, até que o último grão caia em um buraco vazio.

5. Se a última semente cair em um buraco vazio do lado do adversário, o jogador passa a vez.

6. Se a última semente cair em um buraco vazio do lado do jogador, ganha-se o direito de capturar todas as sementes que estejam na cava da frente, o buraco oposto no campo do adversário. Se a cava do lado do campo do jogador estiver vazia, pode-se continuar capturando as sementes que estejam na cava da frente, no campo do adversário. E assim por diante enquanto houver casas vazias na sequência da última semente colocada no próprio campo do jogador. Contudo, se uma cava vazia do campo do jogador corresponder a uma cava vazia no campo do adversário, a captura termina.

7. O jogo termina quando todas as casas de um dos lados estiverem vazias e o jogador da vez não tiver mais nenhuma casa com um número suficiente para lançar sementes no outro lado.

8. Vence quem tiver maior número de sementes em seu curral (as sementes restantes no tabuleiro não entram na contagem).

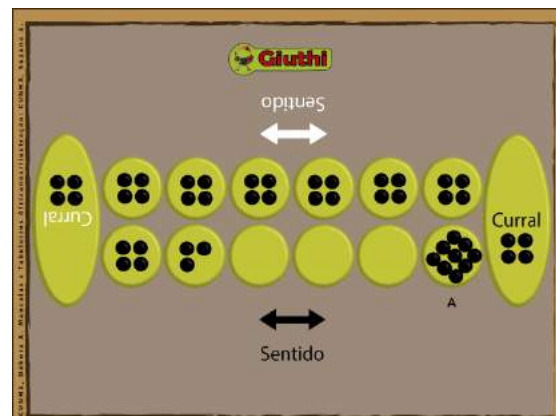


Ilustração 2. Captura iniciada na casa marcada com a letra A.

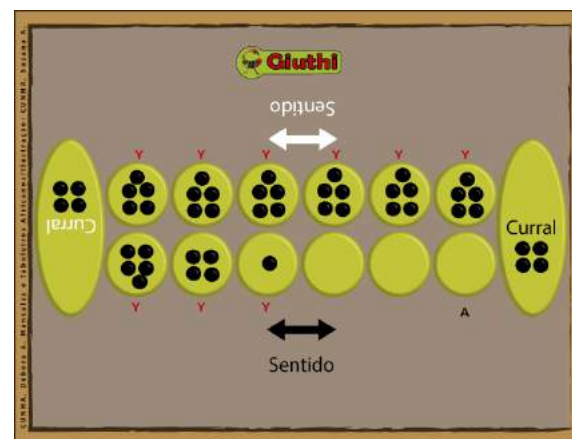


Ilustração 3. Peças distribuídas a partir da cava A, com captura no 3º, 4º, 5º e 6º buraco.

Curral



Curral

Sentido



Sentido



## Adi

É um jogo de sementeira com capturas múltiplas que integra a família dos mancalas.

Este jogo é praticado no Oeste da África, mais precisamente na região Sul de Gana.

Como explica Zaslavsky (2000), Gana é um país onde se observaram várias versões de mancala, inclusive o Oware, o mais popularizado fora da África.

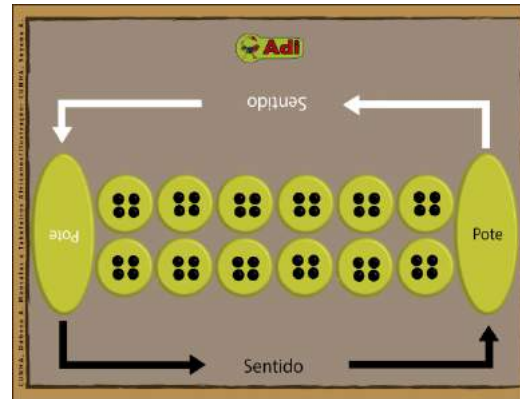


Ilustração 1. Posição inicial das peças

Entre os mancalas, o Adi se assemelha ao Giuthi queniano, pois os jogadores podem dar várias voltas em um só movimento, o que exige maior capacidade de planejamento da jogada para a realização de um movimento proveitoso.

O tabuleiro é o mesmo utilizado nos mancalas: Oware, Kalah e Giuthi.

Uma especificidade deste mancala é a partida realizada em etapas. Seguem as regras da primeira etapa:

1. O território de cada jogador é formado pelas 6 cavas da fileira à sua frente, acrescido da casa ou pote à direita (somente utilizado pelo proprietário). Por pote, define-se o lugar onde cada jogador deve colocar as peças que capturou. Durante a sementeira não se colocam sementes nos potes. Apenas peças capturadas podem ser colocadas lá.
2. Distribuem-se 4 sementes em cada uma das 12 cavidades (exceto nos potes), conforme a ilustração 1, no topo da página.
3. O jogador pega todas as sementes de qualquer uma de suas cavas e distribui, uma a uma, nas cavas subseqüentes para a direita (sentido anti-horário).
4. Se o número de sementes que são semeadas ultrapassarem a 11, irá ocorrer uma volta completa no tabuleiro. Contudo, o buraco inicial, de onde se retirou as sementes para sementeira, deve ser saltado.

5. Se a última semente cair em uma casa que já possua sementes, o jogador apanha todos os grãos do último buraco em que semeou e distribuí-las sempre para a direita. Segue dessa maneira, colhendo as sementes da última cava semeada se nesta existirem sementes, até que o último grão caia em um buraco vazio.

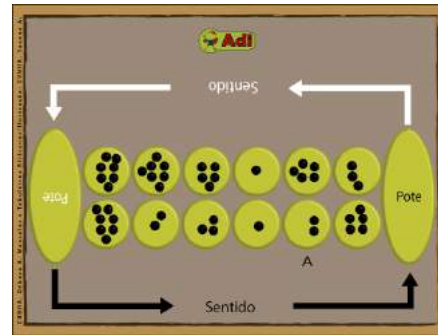
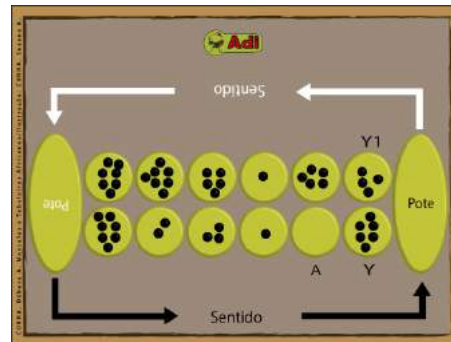


Ilustração 2 e 3. Captura de peças no campo adversário partido da cava A.

6. Se a última semente cair em um buraco vazio, de qualquer lado do tabuleiro, o jogador passa a vez.

7. Para capturar: o jogador captura as sementes de um buraco, de qualquer lado do tabuleiro, se houver 4 sementes, contando a última semente que acabou de colocar. Se a cava anterior também possuir 4 sementes, estas também podem ser capturadas. As ilustrações 2 e 3 exemplificam uma captura feita a partir da cava marcada com a letra A, que tinha duas sementes. Na ilustração 3 observa-se que o jogador conseguiu atingir um número de 4 sementes no último buraco que semeou, realizando a captura dessas sementes.



8. O jogador pode capturar qualquer casa de 4 sementes que apareça do seu lado do tabuleiro durante um movimento de sementeira do adversário, mas deve ser rápido porque se o adversário conseguir semear a quinta semente o jogador perde essa oportunidade.

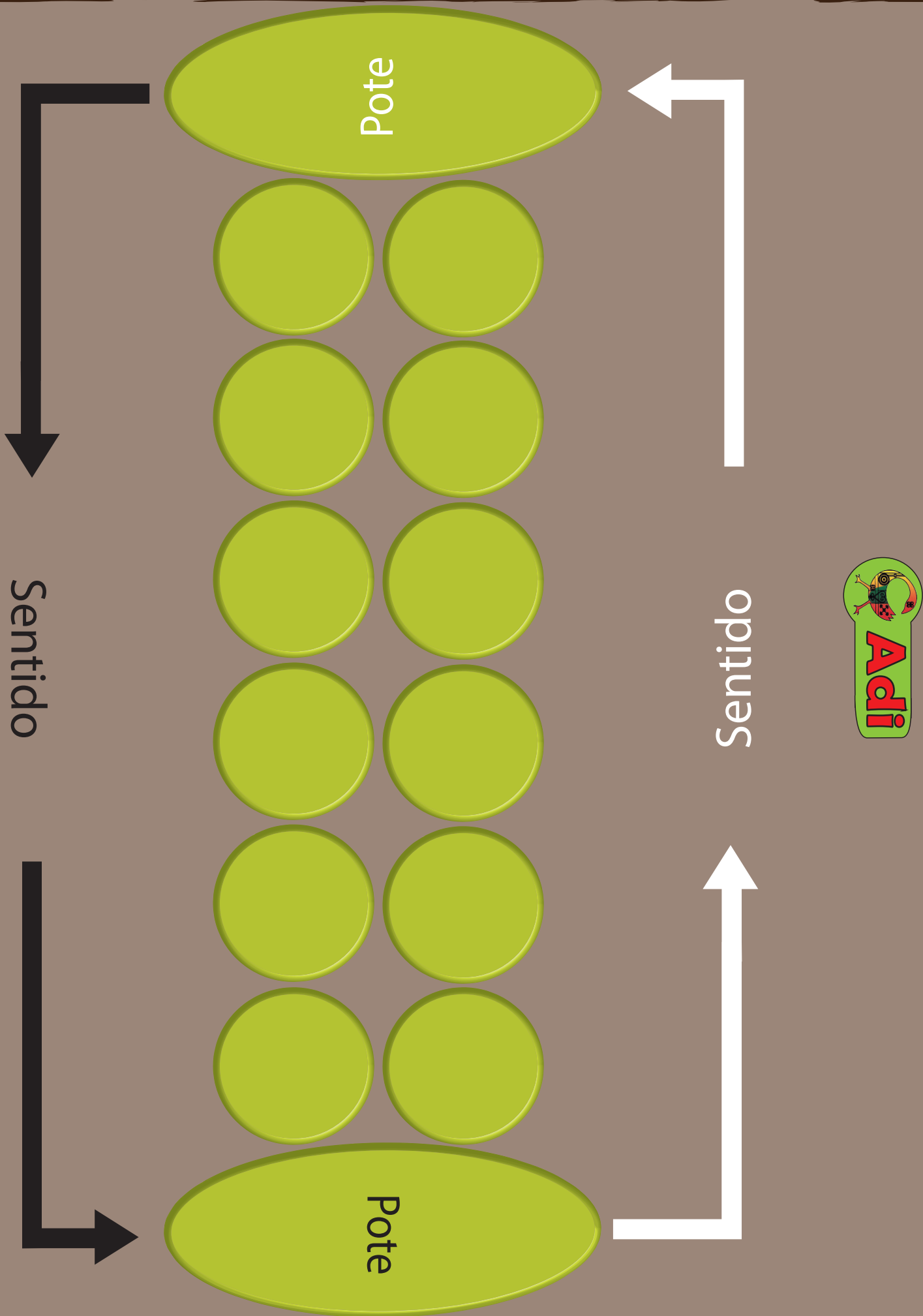
9. Quando sobraem apenas 8 sementes no tabuleiro, o jogador que conseguir pegar as primeiras 4 sementes ganha as 4 finais.

10. Vence quem tiver maior número de sementes em seu pote (nesta versão não ficam sementes restantes no tabuleiro).

## **SEGUNDA RODADA DO JOGO ADI.**

11. Os jogadores devem verificar quantas sementes conseguiram capturar acima de 24 peças. A cada 4 peças, acima das 24 capturadas, o jogador ganha o direito de comprar uma casa do campo do adversário. Assim se possui 28 sementes, 4 acima de 24, pode comprar 1 casa qualquer do lado do adversário.
12. Uma nova partida inicia-se tendo o jogador agora as 6 cavas do seu lado e mais 1 que comprou do lado do adversário.
13. As regras da segunda rodada são as mesmas da primeira.
14. O objetivo do jogo é comprar todas as cavas do campo adversário.





## Kara

É um jogo de semeadura com capturas múltiplas que integra a família dos mancalas. A especificidade deste mancala é a não definição da quantidade de jogadores.

Os tabuleiros individuais são formados por 3 cavas, colocadas lado a lado em forma de L e um depósito para as peças capturadas.

O jogo foi observado entre os Bagara do Sudão por R. Davies (1925) que forneceu um modelo de tabuleiro para 4 jogadores. Observando o modelo para 4 jogadores, percebe-se que para um número maior de jogadores outras disposições das peças, com seus depósitos, devem ser propostas, pois o tabuleiro precisa ser montado de tal forma que permita um movimento circular de semeadura.

O jogo é simples e o objetivo é capturar o maior número de sementes dos adversários, conforme as regras:

1. O território de cada jogador é formado por 3 cavas que devem ficar à sua frente, acrescido de pote de captura (somente utilizado pelo proprietário). Por pote define-se o lugar onde cada jogador deve colocar as peças que capturou. Durante a semeadura, nenhum jogador deve colocar sementes nos potes. Apenas peças capturadas podem ser colocadas lá.
2. Distribuem-se 7 sementes em cada uma das 12 cavidades (exceto nos potes dos 4 jogadores), conforme a ilustração 1, no topo da página.
3. O jogador pega todas as sementes de qualquer uma de suas casas e distribui, uma a uma, nas casas subsequentes, em sentido anti-horário, para a direita.
4. Para capturar: o jogador captura as sementes de uma cava adversária ou da sua primeira cava a direita, se ao terminar de semear fizer, com a sua última semente

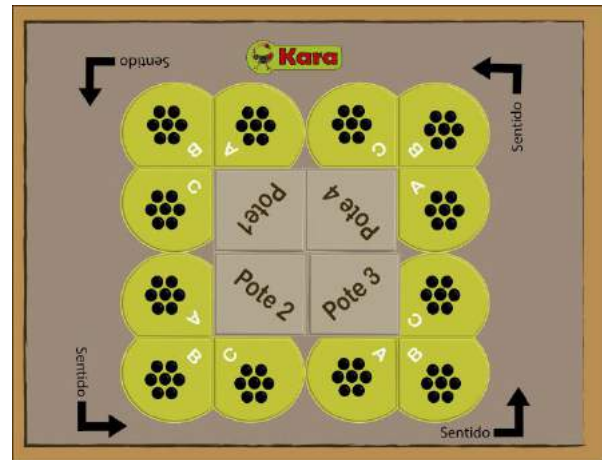
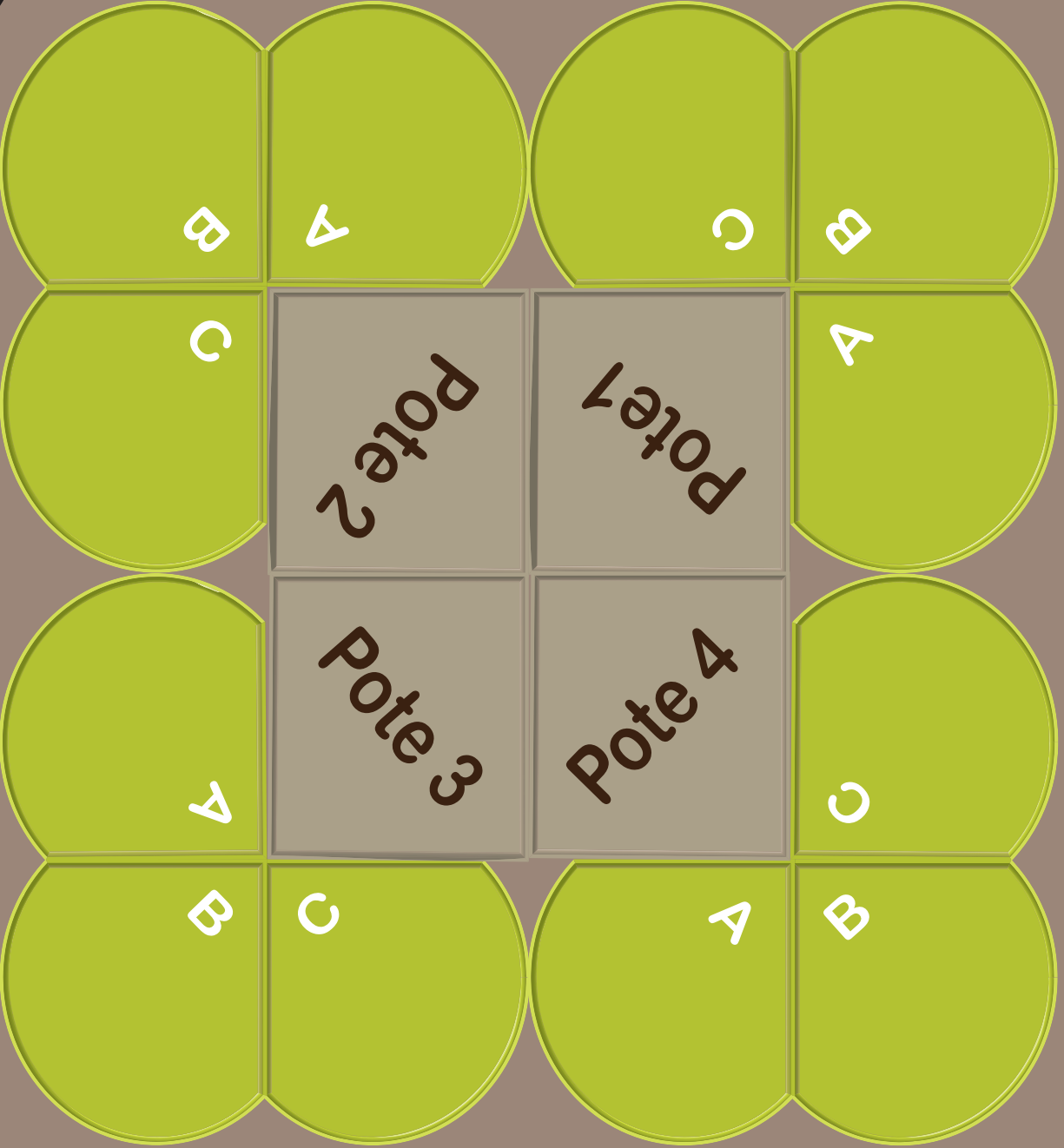


Ilustração 1. Posição inicial das peças

lançada, um total de duas, quatro ou seis sementes. Se a cava anterior também possuir duas, 4 ou 6 sementes, estas também podem ser capturadas e assim sucessivamente.

5. As peças capturadas são retiradas do tabuleiro e colocadas no pote do jogador.

6. Vence quem tiver maior número de sementes em seu depósito (as sementes restantes no tabuleiro não entram na contagem).



Sentido

Sentido

Sentido

Sentido

## Jogo do cabrito

É um jogo de sementeira com capturas múltiplas que integra a família dos mancalas.

Segundo Zaslavsky (2000) é uma versão infantil de mancalas mais complexos.

O jogo foi observado entre os Árabes Kababish no Sudão e descrito por R. Davies (1925). Entre esses povos, o jogo é denominado de “*um el Tuweisal*” que significa pequena cabra.

A especificidade deste jogo, em relação aos anteriormente descritos, é o tamanho reduzido do tabuleiro e o sentido de movimentação das sementes ser determinado pela cava ou buraco onde se encontram.

O objetivo é capturar o máximo de sementes do adversário, conforme as regras:

1. O território de cada jogador é formado pelas 3 cavas da fileira à sua frente, acrescido da casa ou pote à direita (somente utilizado pelo proprietário). Por pote define-se o lugar onde cada jogador deve colocar as peças que capturou. Durante a sementeira não se colocam sementes nos potes. Apenas peças capturadas podem ser colocadas lá.
2. Distribuem-se duas sementes em cada uma das 6 cavidades (exceto nos potes), conforme a ilustração 2.
3. O jogador pega todas as sementes de qualquer uma de suas casas e distribui, uma a uma, nas casas subsequentes. Se pegar as sementes do primeiro buraco a sua esquerda, deve semear para a esquerda. Se pegar as sementes da cava da direita, deve semear para a direita. Se resolver pegar as sementes da cava do meio pode

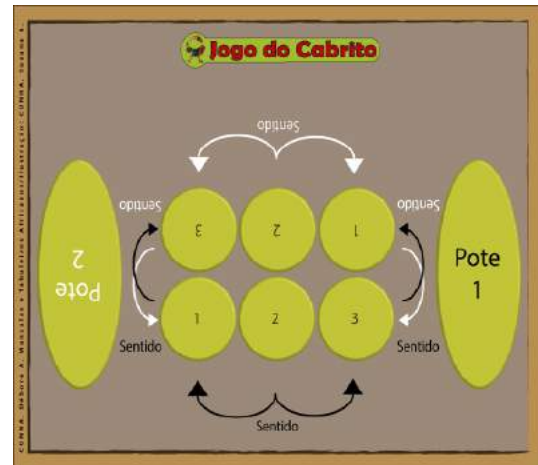


Ilustração 1. Tabuleiro vazio.

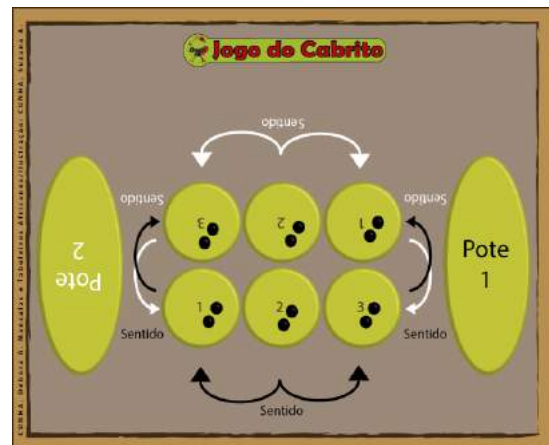


Ilustração 2. Posição inicial das peças.

semear para qualquer lado – direita ou esquerda. As ilustrações 2 e 3 exemplificam a distribuição das sementes.

- A ilustração 3 mostra a movimentação a partir da cava 1, à esquerda do jogador, marcada com a letra B, que tinha 3 sementes. Como esta cava está à esquerda, a semente segue para a esquerda, sendo semeadas as cavas 3, 2, 1.
- A ilustração 4 mostra a movimentação a partir da 3ª cava, à direita do jogador, marcada com a letra B, que tinha 3 sementes. Como esta cava está à direita, a semente segue para a direita, sendo semeadas as 1ª, 2ª e 3ª cavas no campo adversário.

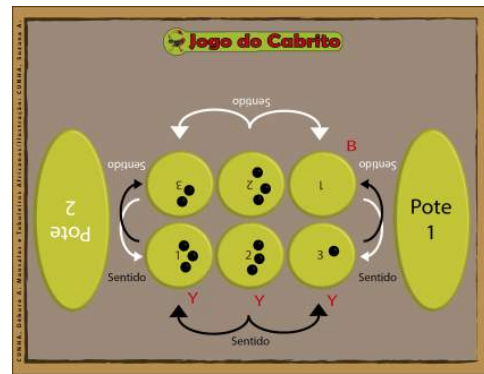
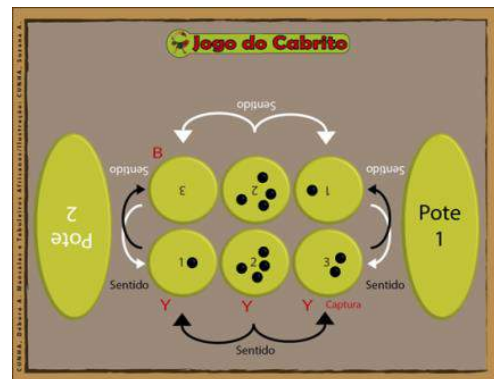


Ilustração 3 e 4. Movimentando as peças.



4. Para capturar: o jogador captura o conteúdo de um buraco do adversário, se houver duas sementes, contando a última semente que acabou de colocar. Se a cava anterior também possuir duas sementes, estas também podem ser capturadas. A ilustração 5 mostra o final da jogada iniciada na ilustração 4. Como o jogador conseguiu fazer duas sementes na 3ª casa do adversário, este capturou as sementes desta cava e colocou em seu pote.

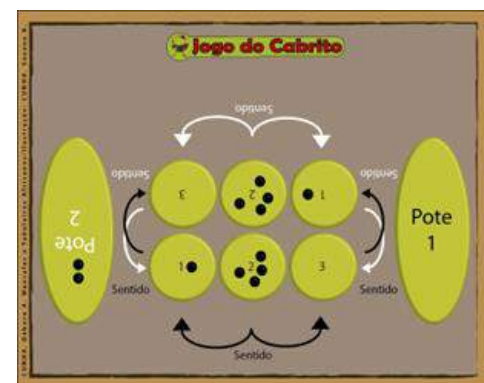
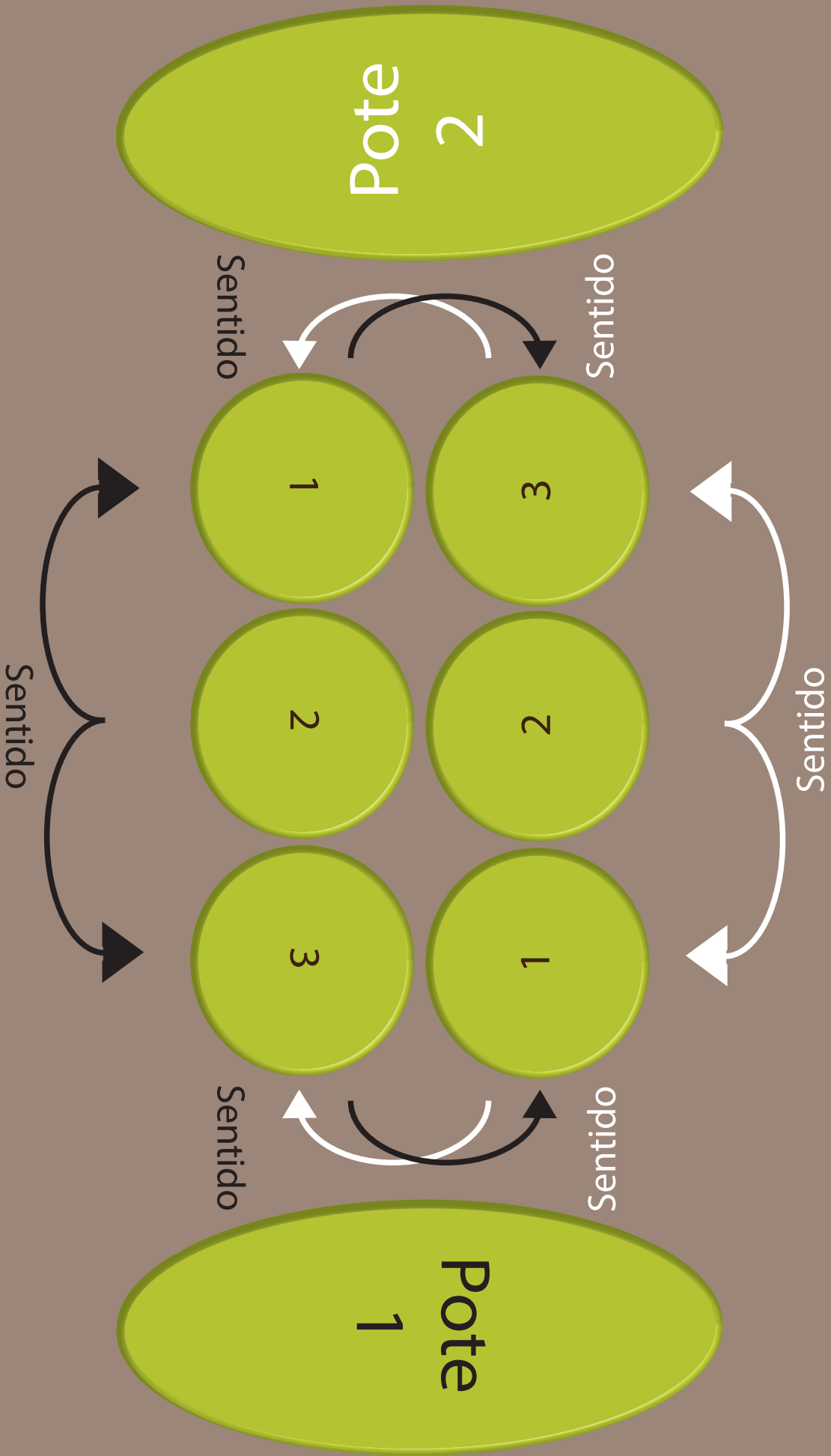


Ilustração 5. Peças capturadas

5. A colheita e captura de sementes é feita apenas no terreno do adversário.
6. As peças capturadas são retiradas do tabuleiro e colocadas no pote do jogador.
7. O jogo termina quando um jogador não tiver mais sementes do seu lado do tabuleiro. O jogador que ainda tem sementes ganha as que sobraram do seu lado.
8. As sementes do pote de armazenamento são contadas e ganha quem tiver maior quantidade de sementes capturadas.



**Jogo do Cabrito**



## Mangala ou Jogo da vaca

É um jogo de semeadura com capturas múltiplas que integra a família dos mancalas.

Segundo Zaslavsky (2000) é uma versão adulta do jogo do cabrito.

O jogo foi observado entre os Árabes Kababish no Sudão e descrito por R. Davies (1925). Entre esses povos, o jogo é denominado de “*um el bagara*”, que significa a vaca.

Este jogo segue as regras do jogo do cabrito. Em verdade, possivelmente o jogo do cabrito é que segue, por simplificação, as regras do Mangala. Comparando os dois jogos, observa-se que o Mangala possui um tabuleiro maior e uma quantidade maior de sementes, o que torna o jogo mais complexo e exige maior capacidade de planejamento e previsão dos resultados das jogadas.

O objetivo é capturar o máximo de sementes do adversário, conforme as regras:

1. O território de cada jogador é formado pelas 5 cavas da fileira à sua frente, acrescido da casa ou pote à direita (somente utilizado pelo proprietário). Por pote define-se o lugar onde cada jogador deve colocar as peças que capturou. Durante a semeadura não se colocam sementes nos potes. Apenas peças capturadas podem ser colocadas lá.
2. Distribuem-se 5 sementes em cada uma das 10 cavidades (exceto nos potes), conforme a ilustração 1, no topo da página.

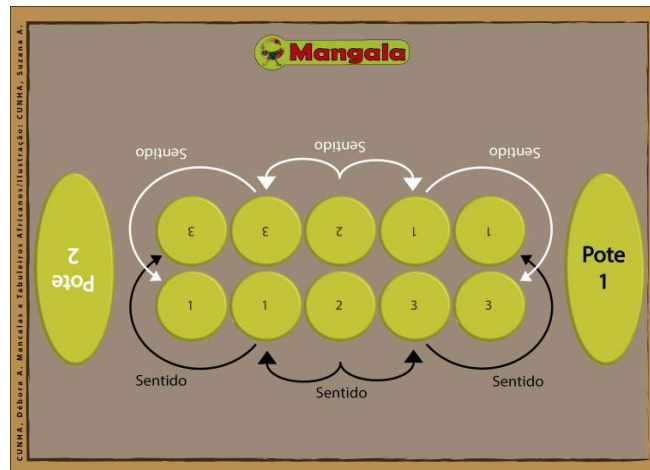


Ilustração 1. Tabuleiro sem peças

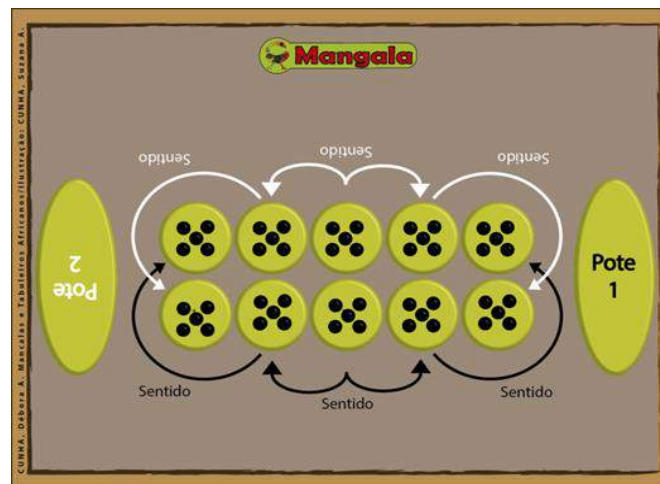


Ilustração 2. Posição inicial das peças



3. O jogador pega todas as sementes de qualquer uma de suas casas e distribui, uma a uma, nas casas subsequentes. Se pegar as sementes do 1º ou 2º buraco a sua esquerda, deve semear para a esquerda. Se pegar as sementes da 4ª ou 5ª cava à sua direita, deve semear para a direita. Se resolver pegar as sementes da cava do meio - o 3º buraco - pode semear para qualquer lado – direita ou esquerda.

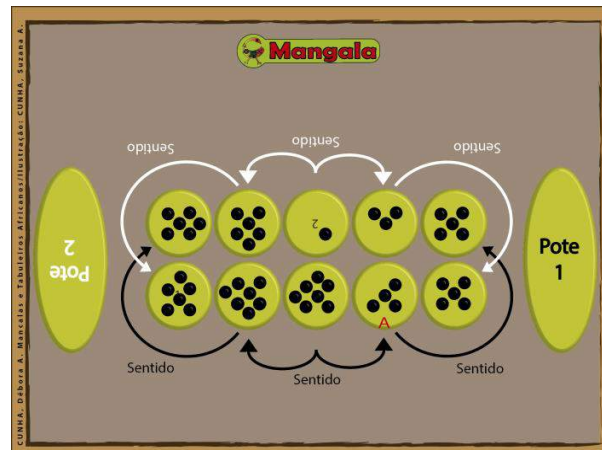


Ilustração 3. Tabuleiro antes da movimentação.

4. Para capturar: o jogador captura o conteúdo de um buraco do adversário, se houver duas ou 4 sementes, contando a última semente que acabou de colocar. Se a cava anterior também possuir duas ou quatro sementes, estas também podem ser capturadas. As ilustrações 3, 4 e 5 exemplificam uma captura iniciada na cava marcada por A. Os buracos marcados com Y indicam as casas semeadas e as sementes capturadas.

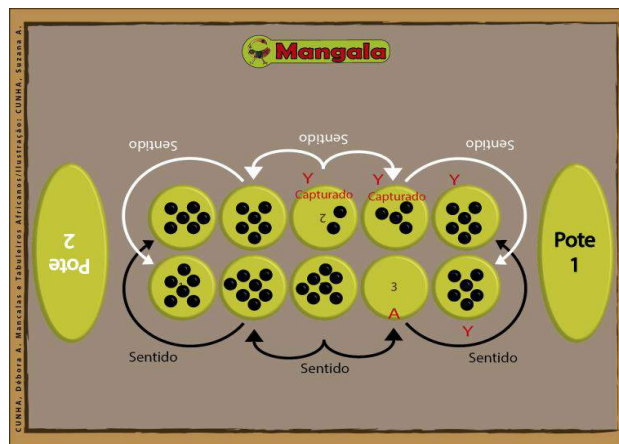


Ilustração 4. Tabuleiro durante a movimentação com captura.

5. Não se pode iniciar um movimento em um buraco que possua apenas uma semente.

6. A colheita e captura de sementes é feita apenas no terreno do adversário.

7. As peças capturadas são retiradas do tabuleiro e colocadas no pote do jogador.

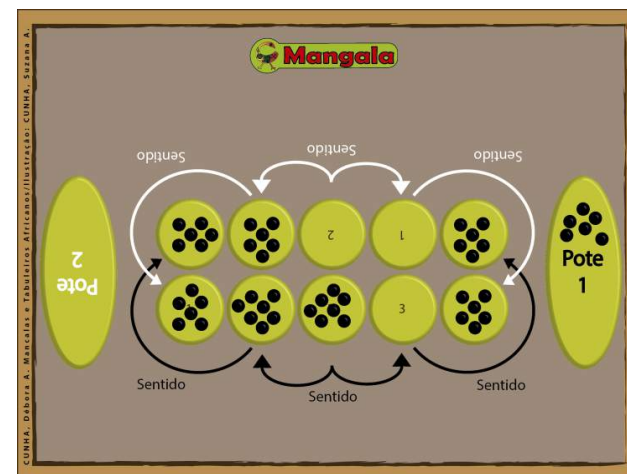
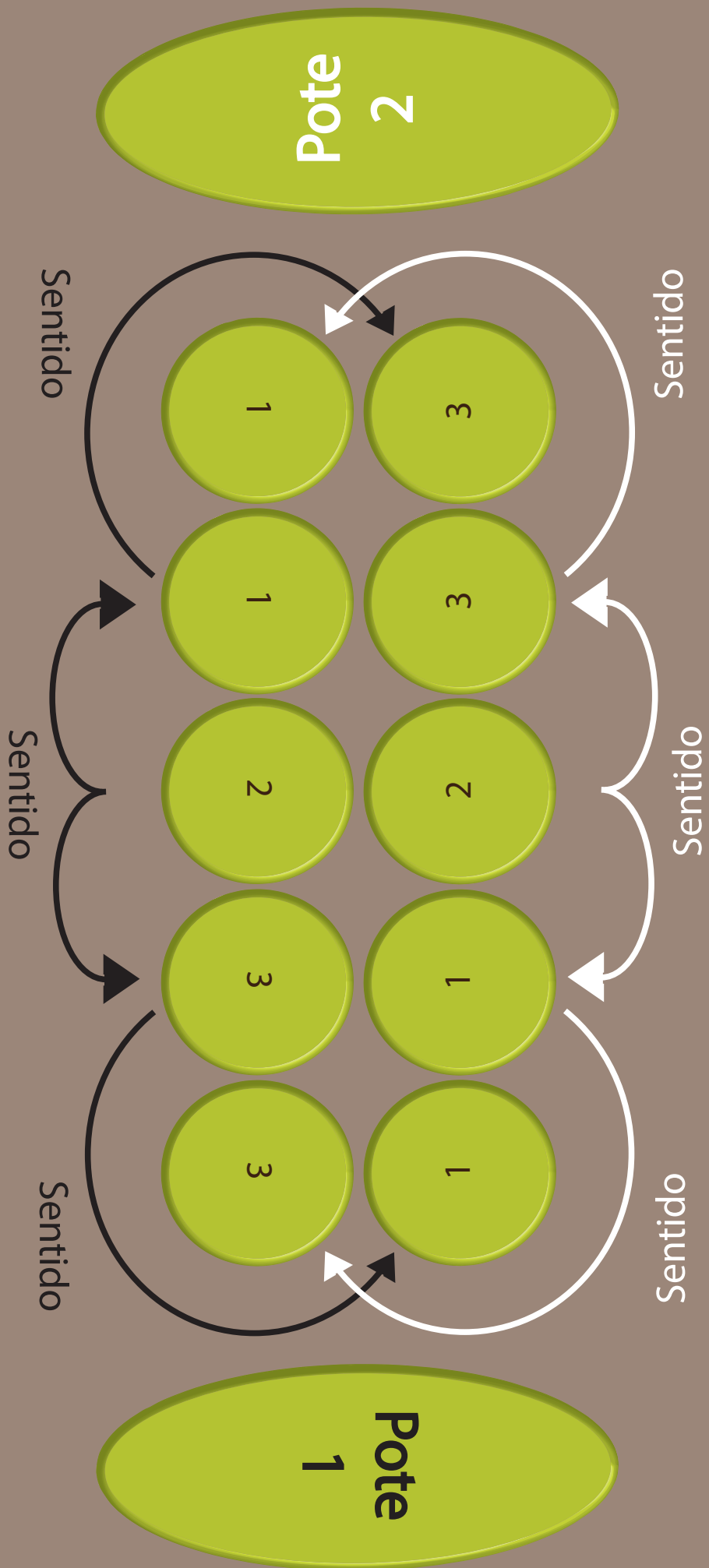


Ilustração 5. Tabuleiro após a captura.

8. O jogo termina quando nenhum dos jogadores puder mais se movimentar. Cada jogador pega as sementes que sobraram do seu lado e acrescenta-as em seu pote. Ganha quem tiver a maior quantidade de sementes capturadas.



## VI. Bibliografia

ALLUÉ, JOSEPH M. **O Grande Livro dos Jogos**. Editora Leitura, Belo Horizonte, 1998.

BELL, R. C. **Board and Table Games From Many Civilizations**. Vol. I. 2nd ed. Oxford University Press. 1969.

BREWSTER, Paul. **Two Games From Africa**. Brief communications. American Anthropologist. NS. 46, 1944. Pg 268-269. Disponível em <http://healthy.uwaterloo.ca/museum/> Acesso em 20/02/2017

BROUGERE, Gilles. **A criança e a cultura lúdica**. Revista Fac. Educ., São Paulo, v. 24, n. 2, p. 103-116, July 1998.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Editora Cotovia, Lisboa 1990.

CAILLOIS, Roger. **Unity of play: diversity og games**. Diogenes. N° 19. 1975. Pg 92-121. Disponível em <http://healthy.uwaterloo.ca/museum/> Acesso em 15/07/2018

CULIN, Stewart. **Mancala, the National Game of Africa**. Report of the National Museum, 1894. Pg 597-611. Disponível em <http://healthy.uwaterloo.ca/museum/> Acesso em 8/06/2017

CUNHA, Débora Alfaia da. **Formação de professores em cultura Africana e afro-brasileira: o lúdico como estratégia séria**. IN: RIBEIRO, Maria Edilene; CUNHA, Débora Alfaia da; PEREIRA, E. de N. G.(org). Formação Continuada de Professores: entrelaçando saberes e práticas inovadoras. PA: GEPPE, 2013.

CUNHA. **Brincadeiras Africanas para a Educação Cultural**. 1. ed. Castanhal PA: DAC, 2016.

CUNHA, Débora Alfaia da. **O lúdico na formação cultural de professores: as aprendizagens da prática**. IN: Ximenes, M. de F. de M. (Org). Anais do 8º Congresso de Extensão Universitária [recurso eletrônico] 1º ed. – Natal : SEDIS-UFRN, 2018.

D'AMBRÓSIO, Ubiratan. **Sociedade, cultura, matemática e seu ensino**. Revista Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 31, p. 99-120, 2005.

D'AMBRÓSIO, U. **Educação Matemática**. Da Teoria à Prática. 7a Edição. Campinas: Papirus, 1996.

DAVIES, R. **Some Arab Games and Puzzles**. Sudan notes and records. N° 8, 1925, p 137-152. Disponível em <http://healthy.uwaterloo.ca/museum/> Acesso em 12/11/2017

DEPAULIS, Thierry, **Jeux de parcours du monde arabo-musulman** (Afrique du Nord et Proche-Orient). IN: Board Games Studies, International Journal for the Study of Board Games - Vol. 4. 2001.

GERDES, Paulus. **Etnomatemática: cultura, matemática, educação**. Colectânea de textos 1979-1991. Reedição. Moçambique, 2012a.

GERDES, Paulus. **Etnomatemática: Reflexões sobre matemática e diversidade cultural**. Edições Húmus, LDA, 2007.

GERDES, Paulus. **Geometria Sona de Angola** Volume 2: Explorações educacionais e matemáticas de desenhos africanos na areia Prefácio: Mohamed E. A. El Tom ISTEg Belo Horizonte Boane Moçambique 2014.

GERDES, Paulus. **Geometria Sona de Angola: Matemática duma Tradição Africana**. Edição: Centro de Estudos Moçambicanos e de Etnociência (CEMEC). Universidade Pedagógica. Av. Salvador Allende nº 366, 1º andar. Maputo, Moçambique. 2008

GERDES, Paulus. **Ideias matemáticas originárias da África e a educação matemática no Brasil**. Tópicos Educacionais, Recife, v. 18, n.1-2, jun./dez. 2012b.

GIORDANI, Liliane F; RIBAS, Renato P. (Coord). **Jogos Lógicos de Tabuleiro: jogos de captura**. Projeto lobogames. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, PROEXT, 2015a. Disponível em: [www.inf.ufrgs.br/lobogames](http://www.inf.ufrgs.br/lobogames) Acesso em 8/07/2018

GIORDANI, Liliane F; RIBAS, Renato P. (Coord). **Jogos Lógicos de Tabuleiro: jogos de bloqueio e alinhamento**. Projeto lobogames. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, PROEXT, 2015b. Disponível em: [www.inf.ufrgs.br/lobogames](http://www.inf.ufrgs.br/lobogames) Acesso em 5/07/2018.

KENDALL, Timothy, **Passing Through the Netherworld: The Meaning and Play of Senet, an Ancient Egyptian Funerary Game**, Belmont, The Kirk Game Compagny. 1978.

KLLISYS, Adriana. **Jogos de tabuleiro do mundo**. 15 anos Caleidoscópio Brincadeira e Arte. 2017a. Pdf. Disponível em <https://www.caleido.com.br/biblioteca-virtual.html> Acesso em 10/03/2019.

KLLISYS, Adriana. **Jogos de Tabuleiro do Mundo: Mancala**. 15 anos Caleidoscópio Brincadeira e Arte. 2017b. Pdf. Disponível em <https://www.caleido.com.br/biblioteca-virtual.html> Acesso em 10/03/2019.

MARTIN. G. **Somali Games**. Journal of the Royal Anthropological Institute. London. Nº 61, 1931. Pg 499-511. Disponível em <http://healthy.uwaterloo.ca/museum/> Acesso em 05/08/2017.

MERLEAU-PONTY, M. **Fenomenologia da percepção**. São Paulo: Martins Fontes. 1994

MONTE NETO, Luiz Dal. **Capturas excêntricas**. Saiba como jogar o fanorona. 2009. Disponível em <https://super.abril.com.br/comportamento/capturas-excentricas/> Acesso em 16/09/2018.

PICCIONE, Peter A. In **Search of the Meaning of Senet**. Archaeology. July /August, 1980.

SÁ NETO, Ismael. **O jogo de Senet**. 2019. Disponível em: <https://www.fascinioegito.sh06.com/senet.htm> Acesso em 25/07/2018

SILVA; Fabiana Cristina da; ARANTES, Adlene Silva. **História e cultura africana e afrobrasileira: repercussão da Lei 10.639 nas escolas municipais da cidade de Petrolina – PE**. Disponível em: [http://www.ufpe.br/cead/estudosepesquisa/textos/adlene\\_silva1.pdf](http://www.ufpe.br/cead/estudosepesquisa/textos/adlene_silva1.pdf) Acesso em 10/05/2019.

SILVA, Gleice Tatiane Barros; CUNHA, Débora Alfaia da. **A ludicidade africana na educação: o universo dos jogos de tabuleiros e mancalas**. IN: Ximenes, M. de F. de M. (Org). Anais do 8º Congresso de Extensão Universitária [recurso eletrônico] 1º ed. – Natal : SEDIS-UFRN, 2018.

**YOTÉ: o jogo da nossa história: o livro do professor**. – Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade, 2010

ZASLAVSKY. Claudia. **Jogos e atividades matemáticas do mundo inteiro**. Editora: Artmed. Porto Alegre: 2000.

ZASLAVSKY. Claudia. **Mais jogos e atividades matemáticas do mundo inteiro**. Editora: Artmed. Porto Alegre: 2009.

ZUIN, Elenice de S. Lodron; SANT'ANA, Nádia Aparecida dos S. **Produzindo aproximações da cultura africana Com a matemática escolar: a utilização do jogo mancala**. Revista Pedagogia em Ação. Minas Gerais. V.7, N.1, 2015.

# Mancalas e tabuleiros africanos: contribuições metodológicas para educação intercultural

1ª Edição, Castanhal - 2019

Autora • Débora Alfaia da Cunha

Ilustrações • Suzana Alfaia da Cunha

Disponível gratuitamente em: [laab.pro.br](http://laab.pro.br)

Contato: [laab.contato@gmail.com](mailto:laab.contato@gmail.com)/[contato@laab.pro.br](mailto:contato@laab.pro.br)

O licenciante autoriza que outros criem e distribuam trabalhos derivados, mas apenas ao abrigo da mesma licença ou de uma licença compatível.

O licenciante autoriza que outros copiem, distribuam, exibam e executem o trabalho somente para fins não comerciais.

Licença Seleccionada

Atribuição - Não Comercial - CompartilhaIgual 4.0 Internacional

