



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
FACULDADE DE PEDAGOGIA
CAMPUS DE CASTANHAL

LAAB: Ludicidade Africana e Afro-brasileira.

Coordenadora: Débora Alfaia
Bolsista: Gabriela Paixão

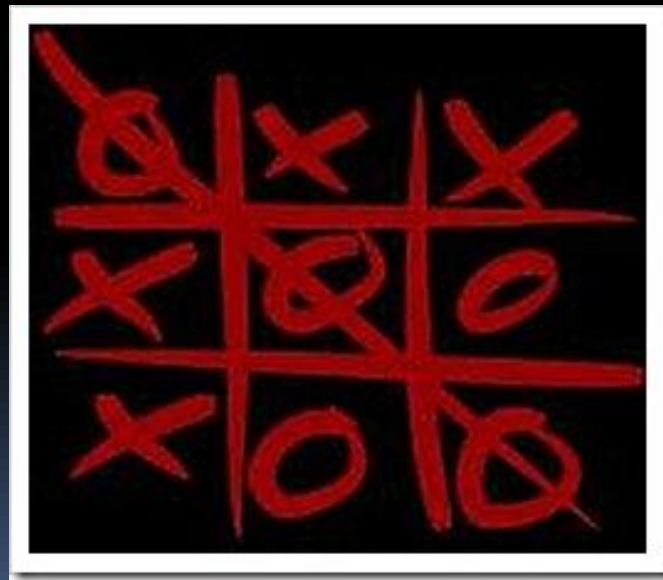
Castanhal- PA
2012



Oficina de Jogos Africanos

Jogos de três por três

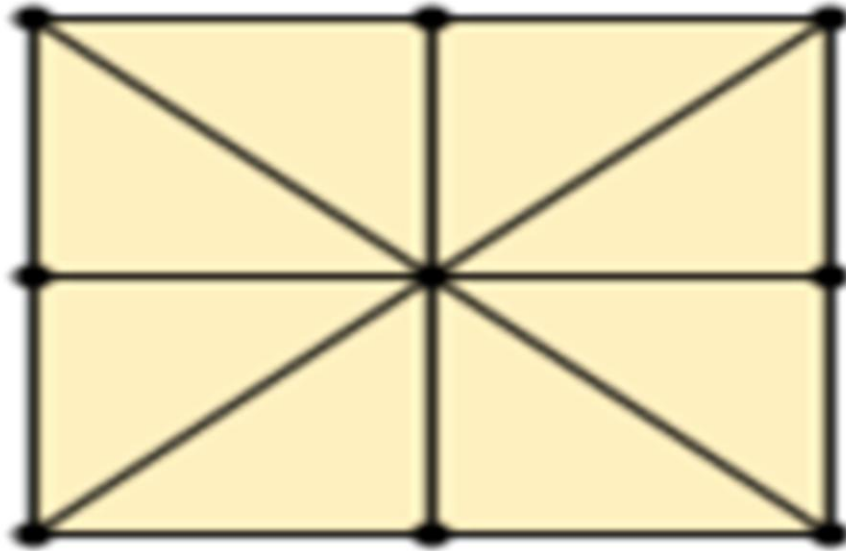
- São jogos onde o objetivo é formar uma linha com três marcadores no tabuleiro, parecido com o jogo da velha.



Curiosidades do jogo de três por três.

- Na antiguidade os reis e príncipes costumavam jogar com lindas peças feitas de ouro e marfim;
- Tabuleiros de jogos desse tipo foram encontrados desenhados nas pedras dos telhados de um templo egípcio construído há 3.300 anos;
- Em alguns jogos, o primeiro jogador a movimentar suas peças tem mais probabilidade de vencer;

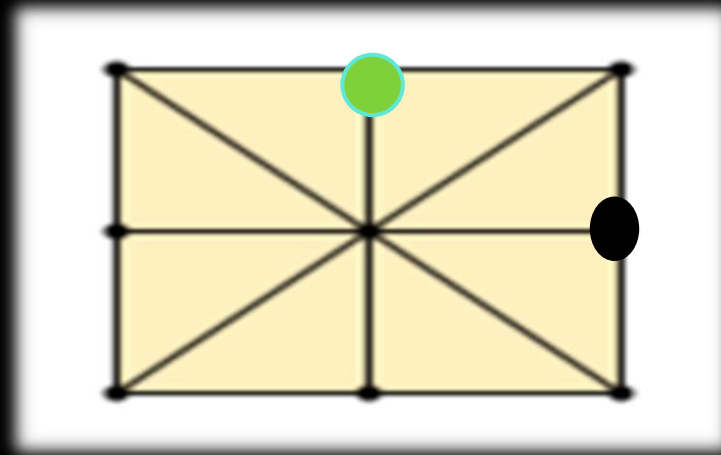
Achi - Gana



Jogo para duas pessoas ou dois grupos sendo que os adversários ficam com peças diferentes para que possam diferencia-las na hora das jogadas.
Ex: Um com peças claras e o outro com peças escuras.

Regras para jogar o Achi

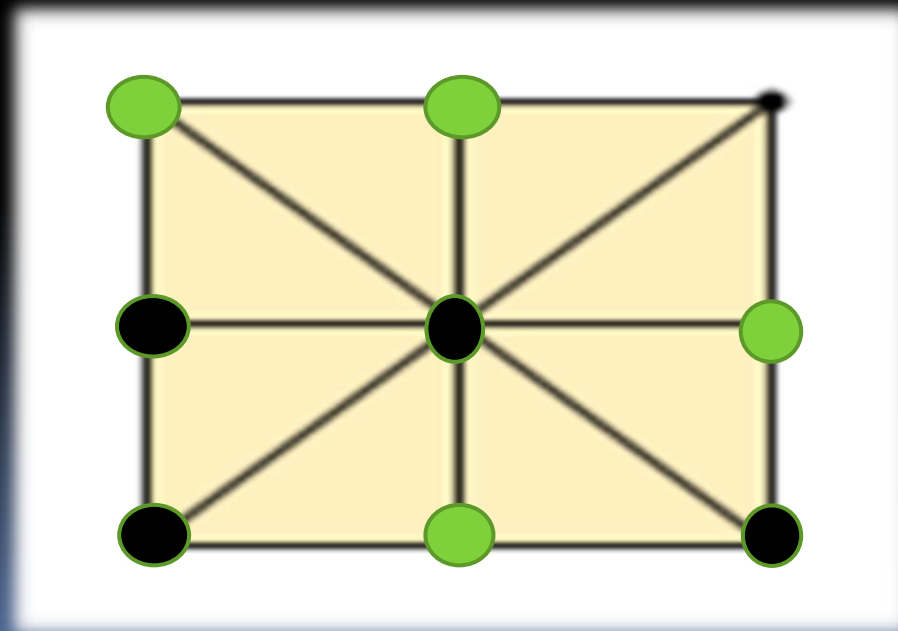
- Jogamos este jogo nos nove pontos em que as linhas se encontram.



1º. O primeiro jogador coloca uma peça clara em qualquer ponto do tabuleiro. O segundo coloca também uma peça em qualquer ponto vazio. Eles se alternam até que todas as peças estejam no tabuleiro.

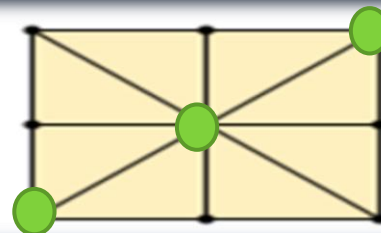
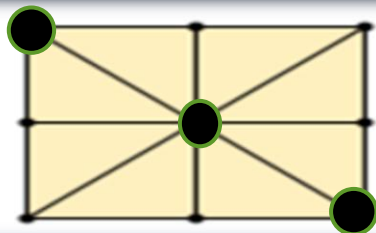
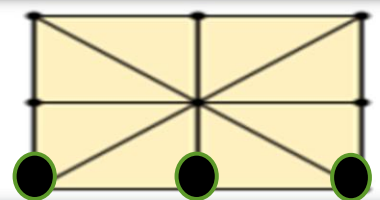
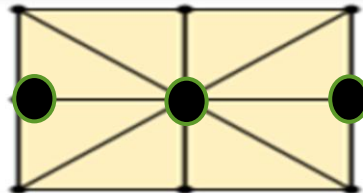
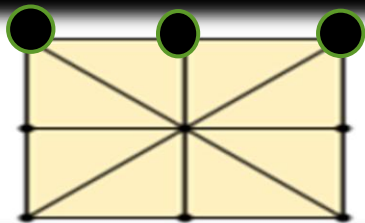
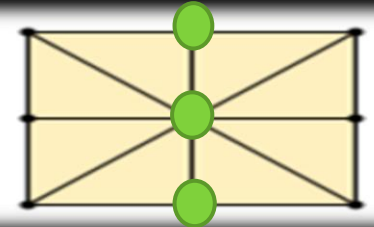
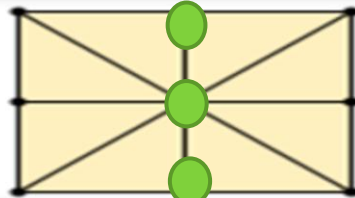
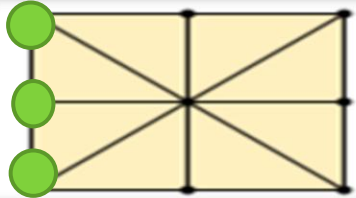
Regras para jogar o Achi

2º Depois o jogador que esta na vez move uma de suas peças que estão em uma linha ao próximo espaço vazio. Não é permitido pular sobre uma peça. O segundo jogador faz o mesmo com sua peça e assim eles continuam se alternando.



Regras para jogar o Achi

3º Cada jogador tenta fazer uma fileira de três peças de uma cor e impedir que seu adversário faça a mesma coisa. A fileira pode ser feita de 8 maneiras: 3 verticais, 3 horizontais e 2 diagonais.



Regras para jogar o Achi

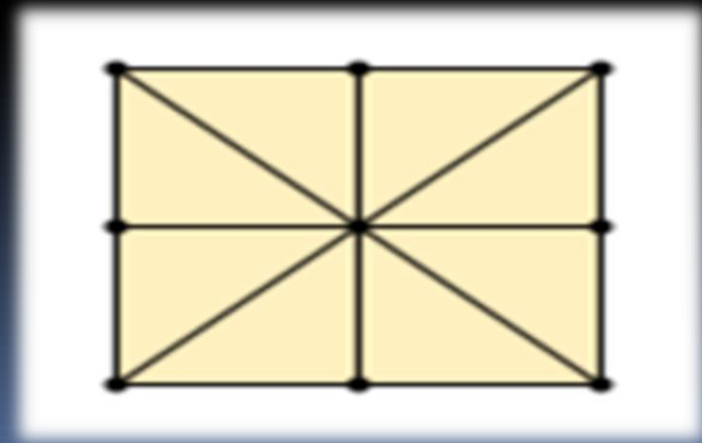
4° Vence o jogador que primeiro fizer uma fileira de três. Se nenhum jogador conseguir, o jogo termina empatado.

Coisas para se pensar.

Onde o jogador deveria colocar sua primeira peça para ganhar o jogo mais facilmente?

Coisas para se pensar

- Resposta: em qualquer um dos nove pontos do tabuleiro, ate porque só existem três tipos de jogadas: Ou nas pontas, ou nos cantos ou no centro.
- Qual é a semelhança entre o jogo da velha e *Achi*? E a diferença?



Semelhança

- Os dois são jogos de três por três

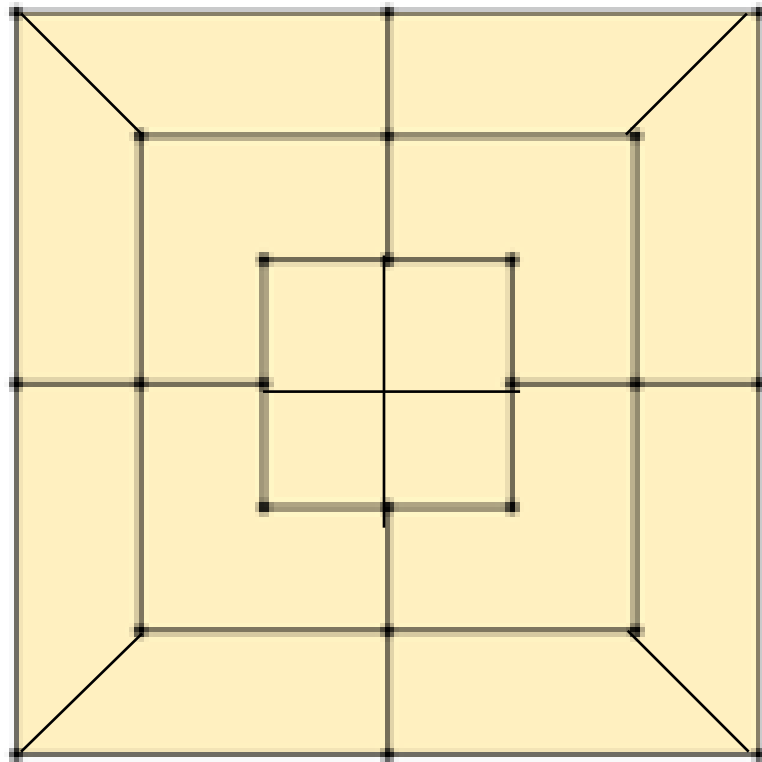
Diferenças

- As peças do *Achi* movem-se sobre as linhas do tabuleiro e as do jogo da velha movem-se entre o tabuleiro;
- As peças do *Achi* movem-se de acordo com a jogada pretendida e no jogo da vela as peças ficam fixas até o fim do jogo.

Murabaraba- Lesoto e África do Sul

É um jogo de estratégia com tabuleiro. É uma variação do jogo inglês "Morris", introduzida na África pelos colonizadores britânicos, tendo adquirido na variante africana as linhas diagonais e o aumento no número de peças.

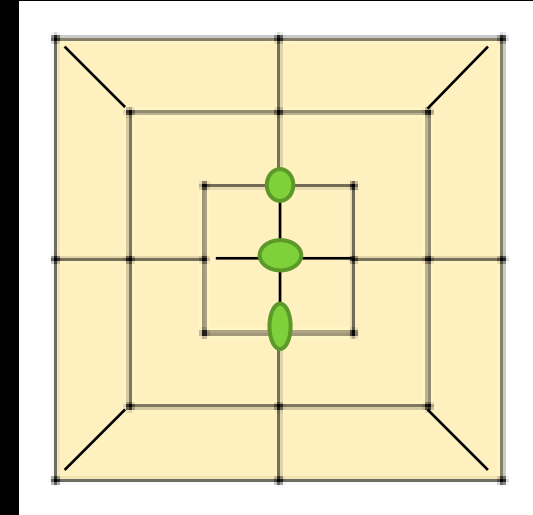
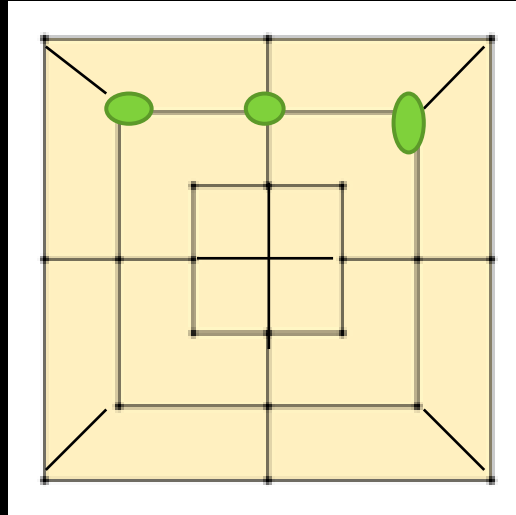
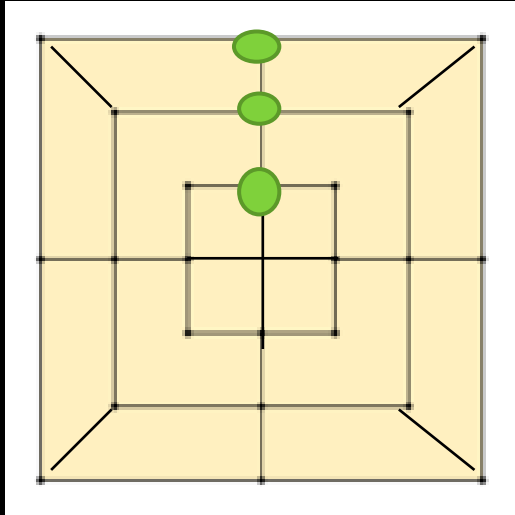
Tabuleiro de Murabaraba



Os dois jogadores ou times colocam as peças, uma de cada vez, sobre os pontos vazios no tabuleiro. Essa parte do jogo termina quando todas as 24 peças estiverem sobre o tabuleiro.

Como jogar:

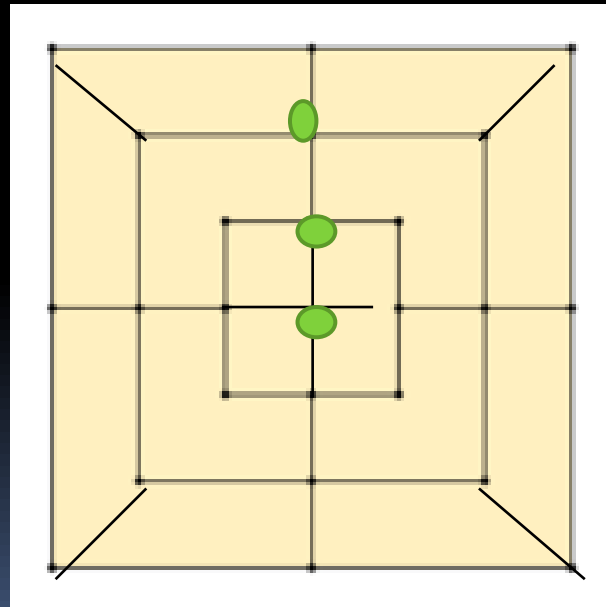
Exemplos de *strike*:



2º cada jogador tenta formar uma fileira de três peças da mesma cor. Isso se chama *strike*.

Como jogar:

Exemplo de falso *strike*: uma linha de três que termine no centro do tabuleiro não é considerado um *strike*.



Como jogar:

- O jogador que fizer um strike pode retirar uma das peças do seu oponente de qualquer ponto do tabuleiro. As peças retiradas não podem ser usadas no restante do jogo;
- Durante a etapa de colocação das peças, é possível fazer dois strikes de uma só vez. Quando isso acontece, o jogador pode retirar duas peças do oponente.

Como jogar:

- **ARMADILHAS:**

Durante a etapa de colocação das peças, o jogador que tiver duas peças enfileiradas deve completar um *strike* na jogada seguinte se possível. Essa situação é conhecida como armadilha. Se o jogador pode completar seus *strikes* na próxima jogada, mas não completa, o oponente pode tirar qualquer uma das duas peças desse jogador do tabuleiro.

Shisima- Quênia

- Na lingua tiriki a palavra shisima quer dizer "extensão de água". Eles chamam as peças de *imbalavali* ou pulgas d'água. As crianças do Quênia desenham o tabuleiro na areia e jogam com tampinhas de garrafas, com pedras, sementes, etc. bastando certificar-se que é possível distinguir suas peças das do outro jogador.

Como jogar:

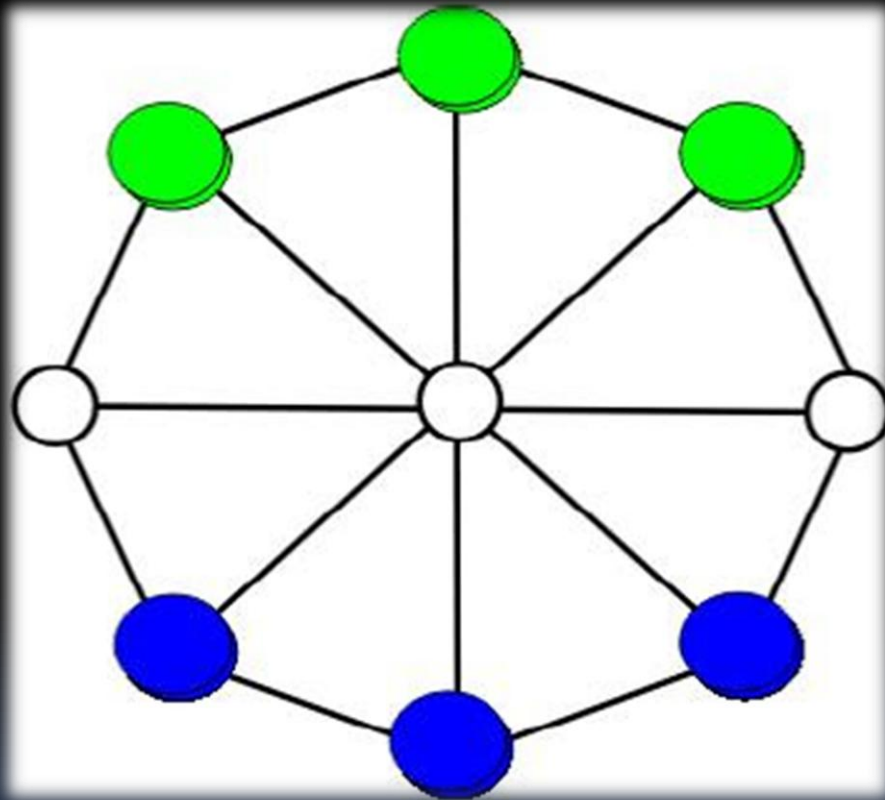
1° Os jogadores movimentam suas peças alternadamente. Não é permitido saltar por cima de uma peça;

2° Cada jogador tenta colocar as três peças que lhe pertencem em linha reta. A linha tem que passar pela shisima.

3° O primeiro a colocar as três peças em linha reta é o vencedor.

Obs: se a mesma sequencia de movimentos for repetida três vezes, o jogo acaba empatado.

Tabuleiro do shisima



As peças são colocadas no tabuleiro que nem mostra na figura ao lado. O jogo começa sempre com essa arrumação.

Yoté- África Ocidental

- É semelhante ao jogo de Damas. Na África Ocidental as crianças cavam buracos na areia, catam seixos ou pedacinhos de madeira, e estão prontas pra jogar.



Como jogar:

1º Para iniciar:

Os jogadores revezam-se colocando uma peça de cada vez no tabuleiro. Não é preciso colocar todas as peças antes de passar para o estágio seguinte. O jogador pode guardar algumas peças para serem colocadas mais tarde.

2º Para movimentar:

Os jogadores revezam-se movimentando uma peça de cada vez em linha reta até o próximo espaço, se estiver livre. Os movimentos são feitos nos sentidos "para frente" e "para trás" ou "para direita" e "para esquerda", mas não no sentido diagonal.

Como jogar:

3º Para capturar:

Um jogador pode saltar por cima da peça do adversário até o próximo espaço, se este estiver livre, e remover a peça do tabuleiro. Além disso, o jogador pode remover do tabuleiro outra peça do adversário como prêmio.

4º Para terminar:

O jogador que capturar todas as peças do adversário será o vencedor. Se cada jogador tiver três ou menos peças no tabuleiro, o jogo acabará em empate.

Referências:

- 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: 2000.