

BRINCADEIRAS AFRICANAS

Pesquisa realizada na internet em 22 de junho de 2015.

Material de apoio elaborado pela Prof^a Rosane A. B. Alves.

Matacuzana:

É um jogo de origem africana muito popular em Moçambique. O bom dele é que você pode se divertir em qualquer lugar, só precisa ter algumas pedrinhas. Essa brincadeira foi trazida para o Brasil pelos escravos e deu origem a outros jogos com pedras, como "três-marias" e "chocos".



Antes de começar, você deve providenciar algumas pedrinhas e fazer um buraco no chão. Se você estiver dentro de casa, recorte um círculo de papel e coloque-o no chão para fingir que é um buraco. Agora, reúna alguns amigos, cada um com uma pedrinha na mão, e encha o buraco com outras pedrinhas.

O objetivo da brincadeira é jogar a sua pedrinha para cima, tirar uma das pedrinhas do buraco e pegar de volta a sua antes de ela cair no chão. Joga uma pessoa por vez. Cada um deve ir jogando até errar ou esvaziar todo o buraco. Quem erra passa a vez. Ah! Claro que vence quem tirar o maior número de pedrinhas! Se esse objetivo parecer muito fácil para você e a sua turma, há algumas maneiras de elevar o nível de dificuldade da brincadeira. Que tal tirar duas pedrinhas do buraco em vez de uma? Ou bater palmas depois de lançar a pedrinha para alto? Tente! Se ainda assim vocês acharem moleza, inventem outras maneiras de complicar!

Carrinho de Cabo de Vassoura

Espaço: pátio da escola, sala de aula, quadra esportiva ou qualquer espaço que possibilite a execução da atividade.

Material: 1 cabo de vassoura, 1 tampa de lata de alumínio, 1 chave de fenda, 1 prego médio e martelo, retalhos de contact, 1 rolo de papelão, tesoura e cordão.

Construção do brinquedo:

Brincadeiras africanas

Carrinho de cabo de vassoura

Material:

- ★ 1 cabo de vassoura
- ★ 1 tampa de lata de alumínio
- ★ chave de fenda
- ★ 1 prego médio e martelo
- ★ retalhos de contact (cores da sua preferência)
- ★ 1 rolo de papelão (daqueles usados para enrolar papel-alumínio)
- ★ tesoura e cordão



1. Decore um cabo de vassoura com tiras de papel contact.
2. Faça o mesmo com o tubo de papelão.
3. Amarre o tubo, com o cordão, no cabo da vassoura na transversal – ele servirá de “direção”.
4. Com a chave de fenda, você, professor, deve fazer um furo na tampa de alumínio.
5. Decore a tampa também com contact e pregue-a na tampa na lateral do final do cabo de vassoura, deixando que “gire” no prego.

Como Brincar:

Após a montagem do carrinho de cabo de vassoura os alunos poderão correr livremente pela quadra ou pátio livremente em várias direções. O professor poderá montar uma pista com obstáculos para os alunos e também organizar uma corrida de carrinho de cabo de vassoura em volta da quadra.

Obs.: Como o material utilizado para confecção (pregos, serrote, chave de fenda, tesoura) oferecem cuidados, o professor deve conduzir de perto a confecção do brinquedo).

Jogo Cinco Marias ou Cinco "tampamarias"

Origem: Matacuzana

Espaço: pátio da escola, sala de aula, quadra esportiva ou qualquer espaço que possibilite a execução da atividade.

Material: 5 tampinhas de refrigerante pet e ou trouxinhas de pano de mais ou menos 4 cm por 3 cm, com enchimento de areia, farinha, grãos de arroz e o feijão ou cinco pedrinhas.

Construção do brinquedo:



Jogo das 5 "tampamarias"

Material:

- ★ 5 quadrados diferentes de 10 x 10 cm de tecido liso
- ★ 1 círculo de 12 cm de diâmetro de tecido
- ★ linha para amarrar
- ★ 1 cordão fininho
- ★ 5 tampinhas de garrafa
- ★ tesoura

1. Coloque a tampinha no centro do quadrado.

2. Envolve-a com o tecido e amarre com a linha.

3. Corte o que restou de tecido. Repita o mesmo com cada tampinha usando cores diferentes.

4. Para guardar as "tampamarias", faça uma trouxinha com o círculo e amarre-o com um cordão.

The infographic also features several images: five small, colorful fabric pouches (pink, white, blue, yellow, orange) and a larger, brown fabric pouch tied with a string, representing the final product.

Como Brincar:

Com os olhos nos saquinhos que estão no chão e nos que são jogados para cima, os alunos ganham em concentração e trabalham a coordenação motora. O aluno joga os cinco saquinhos para cima deixando-os cair aleatoriamente no chão.

Na primeira fase, ele escolhe um dos saquinhos e o joga para cima. Antes de pegá-lo de volta, recolhe com a mesma mão o outro que está no chão. E m seguida, joga um dos que estão em sua mão para cima e pega um terceiro, segurando todos juntos na mesma mão. Caso o saquinho que estiver no ar cair, o aluno dará a vez para o outro. O aluno passa para a próxima fase se conseguir segurar todos os saquinhos.

Na segunda fase, os saquinhos que estão no chão são pegos em dois em dois. O desafio aumenta na terceira fase. Agora, é preciso lançar um saquinho e pegar três. Depois, jogar um que está na mão e pegar o restante.

Na quarta fase, o aluno forma com o polegar e o indicador de uma das mãos uma trave de futebol. Com a outra, joga um saquinho para o alto e empurra outro para dentro desse gol antes de pegar o que está no ar. O aluno tem de fazer quatro gols em quatro tentativas.

A última fase determina os pontos de cada aluno. O aluno lança os cinco saquinhos ao ar e tenta pegar o máximo possível com as costas da mão. Quantos ficarem em sua mão será o número de pontos. A brincadeira também é chamada de jogo das pedrinhas.

Senet

Material: toquinhos de madeira, folhas de EVA, canetinha e serrote.

Local: pátio, quadra ou sala de aula.

Para dar início às atividades, o professor poderá trabalhar com Senet, um jogo de tabuleiro milenar, cujos registros datam desde o Egito Antigo. Seu tabuleiro e suas peças eram feitos originalmente de madeiras (Figura 1). O professor poderá construir um modelo alternativo com o tabuleiro em EVA e as peças com pequenos tocos de madeira (Figura 3).



Figura 1

Fonte: http://www.origem.com.br/img/institucional/oficina_jogos/senet.jpg

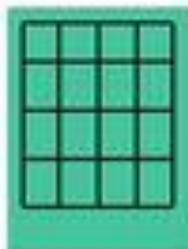


Figura 2

Fonte: Próprio autor

1º passo - Tabuleiro

Corte um retângulo da folha de EVA (25cmX15cm). Em seguida desenhe uma tabela com 4 linhas e 4 colunas (23cmX12cm).



2º passo - Tabuleiro

Enumere a tabela de 1 a 16 começando do canto superior esquerdo e desça a numeração serpenteando. Faça desenhos nas casas 5, 10 e 14.



3º passo - Peças

Corte quatro pedaços (3cm) de um cabo vassoura e pinte-os para diferenciá-los em dois pares.



4º passo - Dados egípcios

Corte um pau de poleiro em 2 pedaços (4cm). Pegue cada pedaço e corte-os transversalmente na metade. Pinte de preto a parte interna de cada peça.



5º passo - Tabuleiro, Peças e Dados egípcios

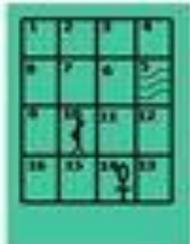


Figura 3 - Senet

Fonte: Próprio autor

As regras descritas a seguir são uma adaptação do jogo original do senet para as crianças pequenas aprenderem a dinâmica do jogo (regra tradicional). O jogo é praticado por duas pessoas onde cada jogador utiliza duas peças. O objetivo desse jogo é percorrer com as peças por toda a extensão do tabuleiro. No entanto, só pode andar com uma peça por vez. O jogador que conseguir levar ambas as peças até o último quadrante vence o jogo.

Os dados egípcios (Figura 3/4º passo) são quatro metades de cubos de madeira com a face reta pintada de preto. Quando o jogador lança os dados, os números de faces pretas voltadas para cima indicam o número de casas que ele deverá andar com sua peça. No entanto, se nenhuma face preta ficar voltada para cima ele poderá andar 5 casas. Se o jogador cair no quadrante 5 ele poderá jogar novamente. No quadrante 10 ele perderá sua vez de jogar, deixando o adversário jogar duas vezes consecutivas. Se o jogador cair no quadrante 14 ele voltará com sua peça para o início do jogo; no quadrante 1. Antes de jogar os dados o jogador deverá indicar qual peça ele irá mover. Se o jogador ultrapassar o último quadrante ele volta o número de casas que extrapolaram o 16º quadrante.

Sugestões de variações para o jogo:

- Utilizar dados convencionais.
- Jogar com quatro pessoas, ou seja, duas duplas, onde cada jogador utiliza uma única peça.
- Modificar o tabuleiro aumentando o número de quadrantes ou fazendo-o em formatos diferentes.

Bezette

Material: retalhos de madeira, serrrote, prego e anéis de madeira

Local: quadra, pátio ou sala de aula

O Bezette, um jogo originado das ilhas de Zanzibar, que ficam situadas no Oceano Índico, próximo à costa da Tanzânia.



O jogo é composto de um bastão, 25 argolas e 3 dados. Primeiramente as argolas são distribuídas igualmente entre os participantes, podendo participar de 2 a 5 pessoas. Se algumas argolas sobrarem as mesmas serão colocadas no bastão. Exemplos:

- 2 jogadores = 12 argolas pra cada e uma no bastão;
- 3 jogadores = 7 argolas pra cada e 4 no bastão.

As jogadas são feitas alternadamente. O jogador deve jogar os três dados de uma só vez. Se o jogador tirar o número 1, coloca-se 1 argola no bastão. Se o jogador tirar o número 6, entrega-se 1 argola para um de seus adversários. A escolha do adversário que irá receber a argola fica a critério do jogador que tiver realizado a jogada. Os demais números não tem função no jogo.

Exemplos:

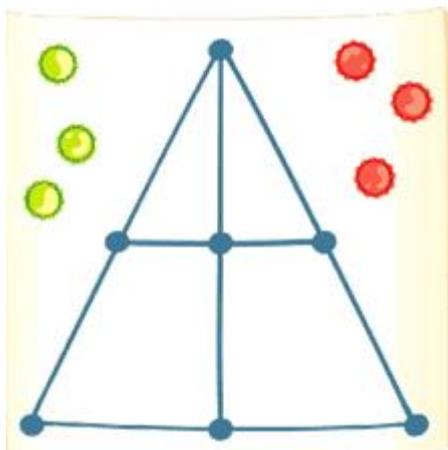
- O jogador A jogou os dados e saíram os números 2, 1 e 6. Ele deve então colocar 1 argola no bastão e entregar 1 argola a um de seus adversários.
- O jogador B jogou os dados e saíram os números 6, 1 e 6. Ele deve então colocar 1 argola no bastão e entregar 2 argolas a um de seus adversários.
- O jogador C jogou os dados e saíram os números 1, 1 e 4. Ele deve então colocar 2 argolas no bastão.

O jogador que primeiro ficar sem argolas, vence o jogo.

Sugestões de variações do jogo

- Utilizar os dados egípcios.
- Excluir a regra de entregar a argola para o adversário.
- O número que o jogador tirar no dado passa a ser o número de argolas a serem colocadas no bastão.

Tsoro Yematatu



Confeccione um tabuleiro em E.V.A. ou cartolina, de acordo com a imagem. Participam 2 jogadores em cada tabuleiro, cada um com 3 peças, uma cor de peça para cada jogador. Podem ser utilizadas tampinhas de garrafa. Para iniciar o jogo, decide-se um critério para ver quem é o primeiro a jogar.

O jogador que começa pega uma de suas pedrinhas e a coloca em qualquer junção da figura desenhada no tabuleiro. Em seguida, é a vez do outro participante. Quando as 6 pedrinhas estiverem colocadas nas junções da

figura, os participantes movimentam suas peças alternadamente, até que um deles consiga colocar suas 3 peças em linha reta.

Observação: No Quênia há um jogo chamado Shisima, cujas regras são as mesmas do Tsoo Yematatu, porém o tabuleiro é feito em formato octógono.

Figura 5 – Tabuleiro e peças

Fonte: Próprio autor

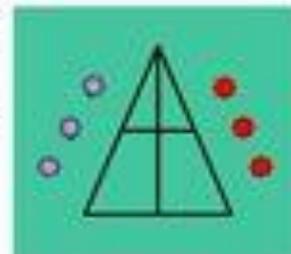
1º passo - Tabuleiro

Corte um retângulo da folha de EVA (20cmx15cm). Em seguida desenhe um triângulo com uma cruz no interior e três pontos pretos de cada lado.



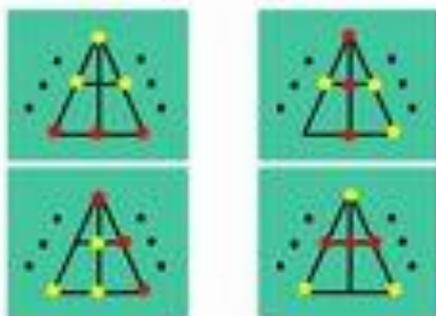
2º passo - Peças

Consiga 6 pedras (tipo pedras de aquário) pequenas e coloridas, sendo três de cada cor.



Exemplos de vencedores

Em todos os exemplos abaixo o(a) jogador(a) com peças vermelhas venceu.



Terra-mar

Esta é uma brincadeira que lembra a brincadeira do morto/vivo.

Trace no chão, com giz, uma linha que separe a turma em dois espaços: a terra e o mar. Peça para que todos se posicionem de um lado só. Comece o jogo e escolha uma das duas áreas, terra, por exemplo. Nesse momento, todos os alunos devem pular para o lado da terra. Se você falar mar, todos devem pular para o lado do mar. Fale várias vezes e em diferentes sequências, a fim de perceber se os alunos estão bem atentos aos

comandos que você dá. Conforme os alunos vão errando, devem sair da brincadeira. Ganha o jogador que permanecer sozinho na terra ou no mar.

Shisima

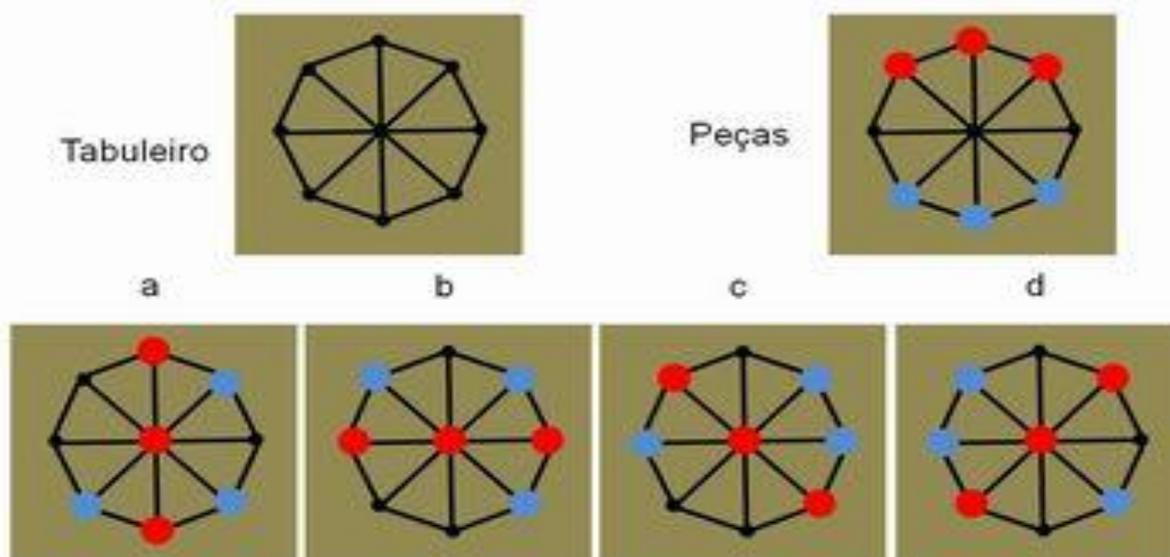
Material: tesoura, emborrachado (Eva), canetinha e tapingha de garrafa pet

Local: quadra ou pátio.

O jogo Shisima, jogo de tabuleiro originário do Quênia. Para confeccionar o tabuleiro do jogo será preciso utilizar um retalho de emborrachado (EVA) de aproximadamente 20cmx20cm e desenhar um octógono de 15 cm de diâmetro (Figura 1). As peças podem ser feitas de tampinhas de garrafa pet e cada jogador terá 3 peças de mesma cor. Para começar, os jogadores tiram par ou ímpar. Na disposição inicial, as peças ficam no tabuleiro como indicado na figura 1 / peças. O jogador que iniciar a partida poderá movimentar sua peça pelo tabuleiro até a aresta mais próxima que estiver vazia, sem pular qualquer outra peça. O objetivo do jogo é posicionar as três peças alinhadas como se pode ver nas situações (a,b,c,d) onde o jogador de vermelho venceu as partidas.

Figura 1 – Jogo Shisima

Fonte – Fonte próprio autor



Labirinto

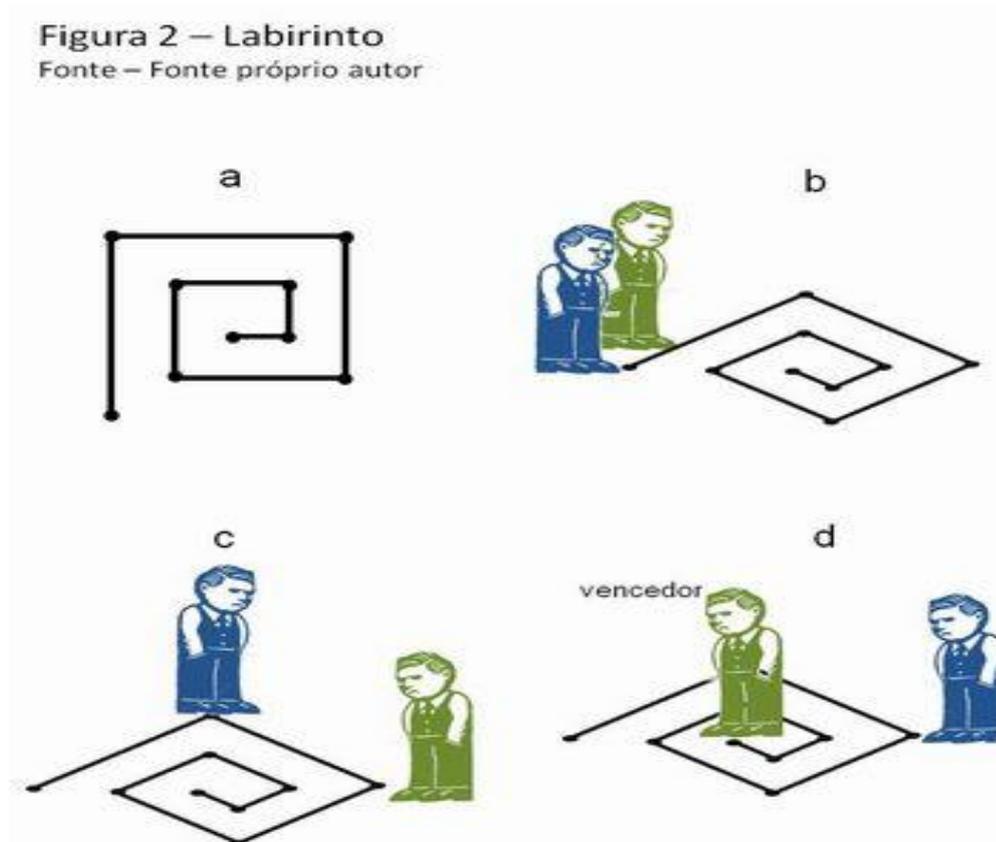
Material: giz

Local: quadra ou pátio

A brincadeira do Labirinto (Figura 2) é originária de Moçambique e possui uma dinâmica simples e interessante. Para começar é preciso que se faça um desenho do labirinto no chão (a). Os jogadores iniciam o jogo na primeira extremidade do desenho (b). Para seguir em frente joga-se par ou ímpar repetidas vezes. Toda vez que um jogador ganhar ele segue para a extremidade à frente. O jogador que chegar à última extremidade primeiro (d) vence a partida.

Sugestões de variação: - Ao invés de tirar par ou ímpar para seguir em frente os jogadores poderão utilizar: pedra, papel e tesoura. - Pode-se jogar com mais de duas crianças, mas para isso é preciso mudar a disputa de par ou ímpar para adedanha.

Figura 2 – Labirinto
Fonte – Fonte próprio autor



Mankala

Material: caixa de ovos, tesoura e feijões

Local: quadra ou pátio

Jogo da Mancala é um milenar jogo africano que pode ser encontrado em diferentes países do continente. Seu nome, bem como suas regras, podem variar de um local para o outro, mas a dinâmica é sempre a mesma. Inspirado nas tarefas agrícolas de semeadura e colheita o jogo da Mancala se revela como um jogo estratégico e inteligente.

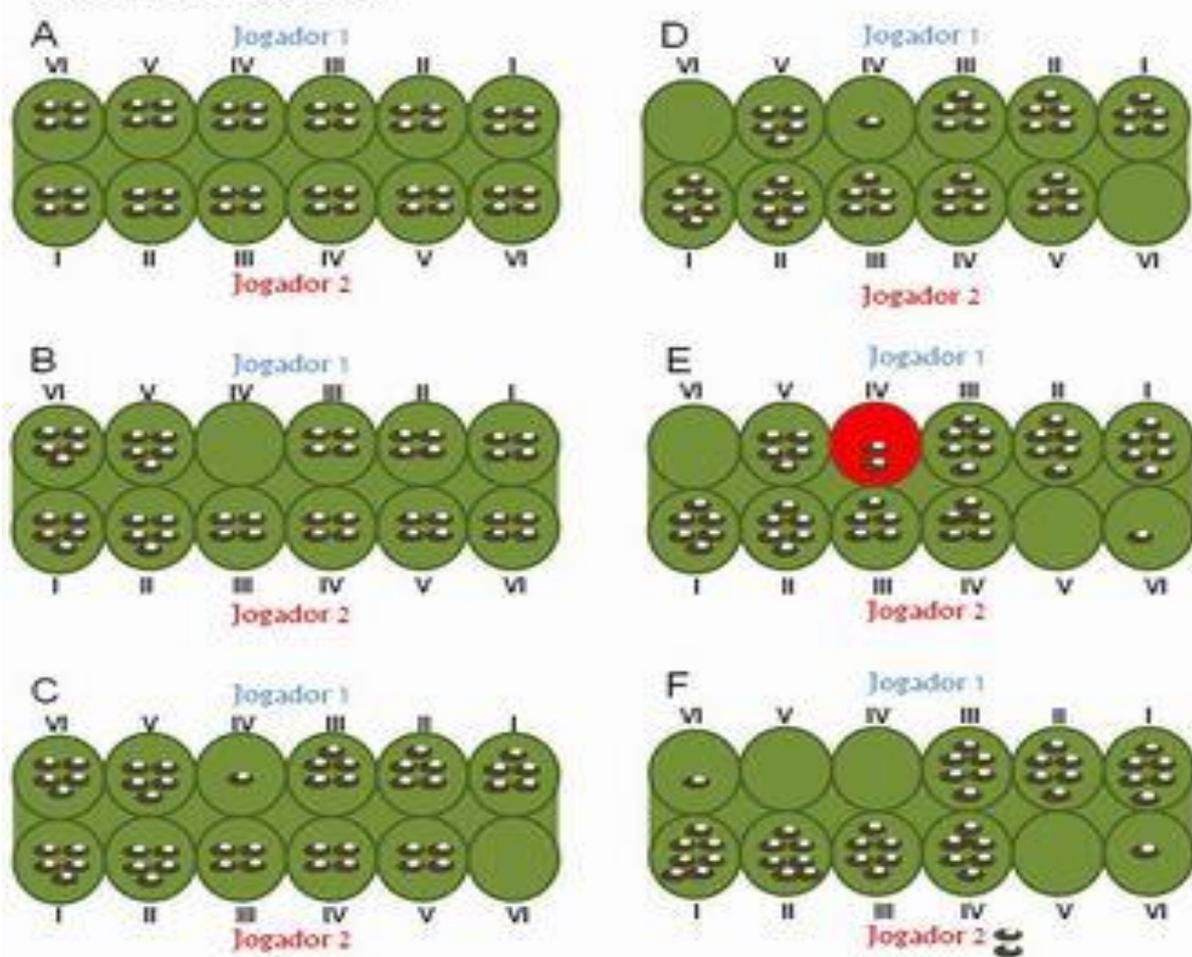


Para confeccionar seu tabuleiro com materiais simples (Figura 3), basta utilizar um caixa de ovos e recortar duas fileiras com 6 cavas cada. As regras básicas são as seguintes (Figura 4): cada jogador iniciará a partida com 24 feijões distribuídos igualmente pelas suas 6 cavas (A). Para decidir quem iniciará a partida os jogadores deverão tirar par ou ímpar. O jogador que iniciar deverá tirar os 4 feijões de sua cava e distribuir (semear) no sentido anti-horário nas cavas ao lado. No entanto, é preciso que pelo menos um de seus feijões seja semeado em uma cava do adversário. Sendo assim, para dar início à partida o jogador obrigatoriamente terá que optar por semear os feijões das cavas IV, V ou VI. No exemplo da Figura 4 o jogador 1 optou por começar com os feijões da cava IV e semeou 1 feijão em suas cavas V e VI e nas cavas I e II do adversário. Todas as vezes que um jogador distribui suas sementes e termina a semeadura completando 2 ou 3 feijões ele pega (colhe) estes feijões pra si. Se houver pares ou trios de feijões nas cavas imediatamente atrás daquela, também terá o direito de colhê-los. Na jogada (E) o jogador 2 distribuiu os 5 feijões de sua cava V e terminou a semeadura na cava IV do adversário com 2 feijões. Com isso, ele teve o direito de colher estes 2 feijões. Um

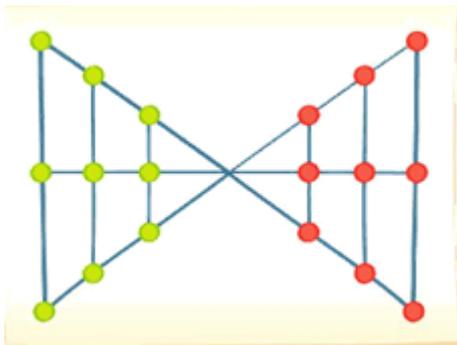
jogador pode colher feijões tanto nas suas cavas quanto na cava do adversário. No entanto, toda vez que for fazer a semeadura deve começar utilizando feijões de sua própria cava. O jogo termina quando um jogador não tiver feijões suficientes para semear até a cava do adversário. Nesse momento, contam-se os feijões que cada um colheu e aquele que tiver colhido o maior número de feijões ganhou o jogo.

Figura 4 – Jogo da Mancala

Fonte – Fonte próprio autor



Borboleta



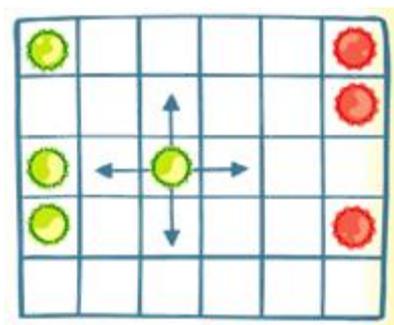
Crianças em Moçambique denominam esse jogo de Borboleta por causa da forma do tabuleiro. Jogam 2 participantes em cada tabuleiro, cada um com 9 peças. As peças de um e de outro jogador devem ser de cores diferentes. Podem ser usadas, como peças, tampinhas de garrafa.

Desenhe em E.V.A. ou cartolina dois triângulos com pontos de encontro. Marque os pontos em que as linhas se cruzam, exceto no ponto central, conforme a imagem.

Os jogadores colocam as suas nove peças de cada lado do tabuleiro de jogo, deixando o centro do espaço vazio. Os jogadores revezam-se para mover uma de suas peças para um espaço vazio adjacente. Um jogador pode saltar sobre o oponente se houver um espaço vazio seguido dele. O jogador, então, adquire a peça do seu oponente. O jogador pode continuar movendo-se ou saltando com a mesma peça até que ele fique bloqueado. Um jogador que tenha mais de um possível salto escolhe qual o movimento a tomar. Se um jogador não consegue fazer um movimento na sua vez de jogar, perde a peça.

Vence o jogo o jogador que capturar todas as peças do seu oponente.

Dara



Confeccione um tabuleiro em E.V.A. ou cartolina de acordo com a imagem. Jogam 2 participantes em cada tabuleiro, cada um com 24 peças. As peças de um e de outro jogador devem ser de cores diferentes. Podem ser usadas como peças tampinhas de garrafa.

Alternadamente, cada jogador posiciona uma peça de cada vez no tabuleiro até completar o total das 24 peças. O jogador da vez movimenta suas peças para um espaço vazio nos sentidos para cima, para baixo ou para os lados, mas não nas diagonais. Quando um jogador consegue posicionar três peças em uma linha, ele elimina uma peça de seu adversário. Isso é conhecido como "comer" o inimigo.

Regras especiais

Os jogadores não podem ter mais de três peças em uma linha a qualquer momento. Uma linha feita no início do jogo, quando as peças estão sendo posicionadas, não vale.

Somente uma peça por vez pode ser removida do jogo, mesmo que tenham sido feitas mais de uma linha com apenas um movimento.

Quando um jogador não pode mais fazer linhas, perde o jogo.

Bons jogadores de Dara, na África, são altamente considerados. Eles viajam de aldeia em aldeia, desafiando os jogadores locais. Segredos do jogo são passados de geração em geração.