

PROGRAMA JOGOS DE TABULEIRO

Propostas de atividades para professores e estudantes no período da quarentena

SME - 26/05/2020

Programa Jogos de Tabuleiro

Prezados professores que atuam com o Programa Jogos de Tabuleiro - PJT,

O PJT atinge, a cada ano, maior número de estudantes a partir da adesão dos professores em suas Unidades Educacionais e, consequentemente, aos nossos estudantes. Eles são o verdadeiro motivo de todas as Formações para Formadores, Formações nas DRE's, Projetos nas UE's, Festivais Regionais e os Festivais Municipais.

A Secretaria Municipal de Educação - SME só tem a agradecê-los pelo sucesso desse Programa, sendo vocês, os responsáveis por tudo isso. A dedicação, respeito e amor com que atuam nas escolas são traduzidas em aprendizado, crescimento e evolução dos estudantes, culminando em demonstrações de um relacionamento pautado em valores fundamentais para a humanidade, como respeito, solidariedade, coletividade e igualdade, e grandes parcerias evidentes durante as participações nos festivais.

Em 2020, tínhamos muitas novidades: planejamos mudanças nos Festivais de Xadrez e Mancala; Festivais regionais de Jogo da Onça e outras brincadeiras indígenas; primeira edição do Beijin Estudantil de Go; criação da Equipe SME de Xadrez; Seminário do PJT; Encontros com Formadores; lançamento dos livros do PJT; entre outras. Mas o momento nos está demandando grandes mudanças na forma de nos comunicarmos, relacionarmos e reinventarmos em nossas didáticas. Portanto, nossos planos foram e estão sendo revistos diariamente, a cada nova orientação para conter o COVID-19.

Enquanto não conseguimos efetivar os festivais e formações, a Coordenadoria dos CEU's e da Educação Integral – COCEU se empenha em oferecer aos professores possibilidades de atuação com os estudantes dentro do presente cenário. E essa é a função desse caderno de sugestões, que propõe atividades virtuais voltadas ao PJT.

Desde já, agradecemos o acolhimento e informamos que estamos abertos a sugestões de atividades para uma possível 2ª edição do manual (maiores detalhes no final do documento).

Esperamos que possam aproveitar as sugestões! Todo cuidado nesse período!

Sintam-se abraçados...

Maria de Fátima de Brum Cavalheiro

Coordenadora dos CEUs e da Educação Integral

Elayne Fernandes Pinheiro

Marcos Renato Cezar

Diretora da Divisão de Articulação Pedagógica

Responsável pelo Programa Jogos de Tabuleiro

Programa Jogos de Tabuleiro

SUMÁRIO

1. Propostas de Atividades para o Jogo de Go	5
1.1 Aulas On-Line	5
1.2 Aplicativos - Exercícios	5
1.3 Aplicativos - Para Jogar	6
1.4 Vídeos e Leituras indicadas	11
1.5 Atividades Lúdicas	12
2. Propostas de Atividades para o Jogo da Onça	15
2.1 Aplicativos	15
2.2 Sites e Blog	16
2.3 Vídeos e Leituras	17
2.4 Atividades Lúdicas	17
2.5 Concurso Jogo da Onça	22
2.6 Resumo	23
3. Propostas de Atividades para o Jogo Mancala Awelé	25
3.1 Aplicativos	25
3.2 Sites	27
3.3 Vídeos e Leituras	
3.4 Atividades Lúdicas	31
4. Propostas de Atividades para o Jogo de Xadrez	34
4.1 Aplicativos	
4.2 Sites e Canais	36
4.3 Vídeos e Leituras	37
4.4 Atividades Lúdicas	
Respostas das Atividades	43

PROPOSTAS DE ATIVIDADES PARA O JOGO DE GO



1. PROPOSTAS DE ATIVIDADES PARA O JOGO DE GO

O Jogo de Go, como um dos mais antigos da humanidade, possui diversos recursos online, porém muitos em idiomas diversos ao nosso. Por ser um jogo ainda pouco difundido no Brasil, a maioria dos sites, blogs, vídeos, revistas e aplicativos

estão em idiomas orientais e inglês, mas isso não nos impediu de fazermos uma seleção que auxiliará os estudantes a avançarem nos estudos do Go.

1.1 AULAS ONLINE

O assessor técnico da SME e Mestre de Go **Felipe Herman**, possui um canal com aulas online gratuitas, para professores e estudantes que <u>já sabem jogar Go</u>. Nesse período de pandemia e isolamento social as aulas ocorrem às **6as feiras, a partir das 20h**, porém, devido ao sucesso da ação, possivelmente serão abertos outros horários.

Os interessados podem acessar o link abaixo e aprimorar seu nível de conhecimento do jogo:

https://www.discordapp.com/channels/690566168033099846

Para acesso às aulas, é necessário um cadastro ou a instalação do aplicativo Discord¹.

1.2 APLICATIVOS - EXERCÍCIOS

• <u>BadukPop²</u>

Nossa indicação é o aplicativo BadukPop, que possui versão para Android e IOS. Nele, os alunos podem resolver diversos tipos de exercícios, subindo o nível de dificuldade à medida que avançam. Possui uma interface animada, o que o deixa apropriado às faixas etárias menores.

BADUKPOP

CorePlane



• <u>Tsumego Pro³</u>

Aplicativo com teor mais sério que o Baduk, o Tsumego Pro oferece uma grande variação de problemas de tsumego. Possui, também, um modo de progresso com níveis de dificuldade, e possibilita acesso off-line.

³ https://play.google.com/store/apps/details?id=net.lrstudios.android.tsumego_workshop . Acesso em 15/mai/2020



¹ https://discord.com/company . Acesso em 15/mai/2020

² https://play.google.com/store/apps/details?id=com.coreplane.badukpop.prod . Acesso em 15/mai/2020

1.3 APLICATIVOS – PARA JOGAR

a) GO FREE – para jogar OFF-LINE (sem a necessidade da conexão com a Internet)

Detalhando

Em portais de aplicativos, procurar
 "Go Free", que aparecerá com a seguinte imagem:



Ou instale em: https://play.google.com/store/apps/details?id=uk.co.aifactory.gofree&hl=pt_BR?

2) Após a instalação, ao abrir, cuidado com a interface, que oferece outras possibilidades de jogos. Como nosso foco com o "Go Free" seja o jogo de Go, clique em "CONTINUE"



 A tela inicial é essa. Ela aparecerá sempre que abrir o jogo, exceto na 1ª vez (2º passo). Nela, é possível habilitar ou não o som (seta abaixo). Clique em Play



4) A próxima tela mostrará as opções do jogo:
SINGLE PLAYER: jogar sozinho, contra o próprio aplicativo;
TWO PLAYER: jogar contra outra pessoa que esteja no local;

As demais estão explicadas no quadro 7.



5) Ao clicar em Single Player ou Two Player, aparecerá uma tela de configurações do jogo. Na tela ao lado, explicamos cada uma delas



7) Clicando em <u>MENU</u> aparecerão três opções (circuladas abaixo):
?: é um auxílio. Mostra qual seria o seu melhor lance;
Chave de boca: oferece outras opções, como mostrar o placar atualizado da partida;
Settings (3 pontos): mostra as opções abaixo



Board Size: aqui selecionamos o tamanho do tabuleiro, que pode ser 9x9, 13x13 ou 19x19, os mesmos aplicados pela SME. Chinese Rules: se for seguir as regras chinesas, deixe em "On". Play as: só está disponível em "Single Player". Escolha se jogará com as pedras pretas (black) ou brancas (white) Difficulty: só está disponível em "Single Player". Trata-se do nível de força do computador, sendo o 1 (18 kyu) o mais fácil e o 10 (5 dan) o mais difícil. White Handicap: é a vantagem dada ao jogador de pretas, de 1 a 9, ou off (sem vantagem).

Depois de realizar as escolhas, clique em Play para jogar ou Back para voltar a tela

Resign Match: desistência

Main Menu: volta ao menu inicial

<u>Statistics:</u> mostra estatísticas do jogador

How to play: guia prático de "como jogar". Está inteiramente no idioma inglês

Rules of Go: as regras do Go. Inteiramente no idioma inglês

More Games: mostra outros jogos da desenvolvedora

<u>Save & Quit:</u> salva a partida em andamento e fecha o aplicativo. Na próxima vez que o abrir, a mesma partida é retomada. 6) A tela do jogo. Para realizar o lance, basta clicar na intersecção onde quer colocar a pedra. Ela apresenta 3 botões: Menu, Territory e Pass



 8) Clicando em <u>TERRITORY</u> aparecerá um mapa geral de como estão os domínios no tabuleiro naquele momento do jogo (imagem abaixo)
 Clicando em <u>PASS</u> você passa a vez ao adversário





10) Ao clicar em STATISTICS (quadro 7), aparecerá um resumo de todas as partidas disputadas no aparelho, divididas por tamanho de tabuleiro e Handicap. Existe opção de "zerar" as estatísticas, clicando em "Reset Stats".



11) Por fim, é um aplicativo prático e gratuito, que oferece uma boa jogabilidade e a possibilidade de manter a prática do jogo durante o período de quarentena.

Por sua gratuidade, traz o inconveniente de possuir propagandas entre alguns comandos ou na parte de cima da tela, mas não atrapalhando o desenvolver das partidas.

b) GO Quest Online⁴ – para jogar ONLINE (necessário uso de Internet)

Detalhando

 O Go Quest Online, após instalado, possibilita partidas on-line com amigos, fazendo com que seja muito útil no trabalho dos professores.



2) Logo após a instalação, ao abrir o aplicativo, uma tela aparecerá perguntando se concorda com a política de privacidade da empresa. Clique em AGREE para iniciar o manuseio do aplicativo. A tela seguinte pedirá que você crie um nome (nick) que será a sua identificação nas partidas.



⁴ https://play.google.com/store/apps/details?id=fm.wars.goquest . Acesso em 15/mai/2020 Programa Jogos de Tabuleiro



3) Na tela inicial temos:

a) informação da quantidade de pessoas conectadas e de pessoas jogando no momento;

b) PLAY: clique para jogar;

c) WATCH: clique para assistir algum jogo que esteja ocorrendo;

d) **MY PAGE:** histórico pessoal no aplicativo. Fornece dados de seus jogos, tais como rating, número de vitórias e aberturas utilizadas;

e) RANKING: classificação atualizada de todos os jogadores do aplicativo;

f) **HELP:** regras e informações do aplicativo, no idioma inglês;

 g) SETTINGS: configurações do jogo. Aqui você consegue obter, por exemplo, um Password, ou seja, uma senha para convidar amigos para uma partida;

h) SEARCH: busca por algum(a) jogador(a);

i) **TOURNEY:** para ver, entrar ou criar um torneio online.

4) Após clicar em PLAY, você precisa optar em qual tamanho de tabuleiro pretende jogar:
9x9 ou 13x13. O tabuleiro 19x19 só é liberado quando o jogador alcança certa pontuação nos tabuleiros iniciais.



4-A) Na parte de cima, acione o botão PLAY WITH FRIEND caso queira jogar com um amigo. Nesse caso, é preciso digitar o
PASSWORD do seu amigo, que ele precisa te enviar (ou você envia para ele) e é encontrado na tecla SETTINGS da página inicial do aplicativo.

 4-B) As partidas possuem tempo (mostrado nas "interrogações" amarelas:
 Tabuleiro 9x9: 3 minutos para cada jogador + 1 segundo de incremento por lance (2 segundos, quando jogado com um amigo)

Tabuleiro 13x13: 5 minutos para cada jogador + 3 segundos de incremento por lance.



5) À esquerda, a tela de jogo, que aparece após a escolha do tamanho de tabuleiro e a seleção do adversário (automática).
Para fazer o lance, basta clicar na intersecção onde jogará. Na parte de cima, os botões RESIGN (desistência) e PASS (passa a vez). Ao lado dos "nicks", o tempo que ainda resta a jogar, a cor das pedras e o rating (pontuação acumulada nas partidas) do jogador (inicia com 800).

Obs) De acordo com o aumento de rating, o jogador consegue mudar de graduação. Essa tela surge, com um CERTIFICADO. No exemplo, o jogador avançou para 29 KYU.





6) Tela à esquerda surge após a partida. Além das mensagens YOU WIN (quando vence) ou YOU LOSE (quando perde), temos as opções: PLAY NOW (jogar novamente), VIEW GAME (rever a partida) ou TWEET THIS GAME (compartilhar a partida nas redes sociais). Abaixo dos Nicks, surge a graduação do jogador (30 Kyu a 5 Dan) e a variação em sua pontuação (rating).

7) Abaixo, as telas que aparecem, respectivamente, da esquerda para a direita, quando clicamos em WATCH, MY PAGE e RANKING, todos na tela inicial do aplicativo.

WATCH: selecione a partida que pretende assistir e clique no botão azul; MY PAGE: acompanhe suas estatísticas. No botão "Next", veja o que é preciso para avançar de graduação. Em "Tourn", entre em torneios; RANKING: confira a classificação de ratings em cada tabuleiro.

	Playing: 142					GoOuest[9x9] Ranking:1 - 20					
	9x9 🔿 13x1	3		🖲 9x9 🔘 13x13 🔘 19	x19		9x9 O 13x13 O 19x19				
14	≤ 1 ⊳		0.00	ONEOD	NEXT	1.	yingning	2603			
2480(7D) WATCH	2266(6D)	<u>M</u> 29	K SIVIESP	TOURN	2.	abboy	2592				
gkang1	kang1 38 :AyaXBot			805(?) (High:805)		3.	GOLAXY	2576			
1952(3D)	WATCH	2190(6D) shiki0302	Position	35195 of 42590		4.	HippolytaX	2572			
0000/(D)	5	0044(55)	Win loss	+1 -0 =0(1.000)		5.	spaceman	2571			
2080(6D) akjam		tsumifly	Streak	1(max:1)		6.	achan29	2568			
2036(4D)	WATCH	1893(3D)		Details		7.	bluedragon	2564			
hlnzv2h	49	syoucyan	Black			8.	naotin15	2557			
2033(4D)	WATCH	1988(5D)	White	R939, +1 -0 =0(1.000)		9.	Kyokocco	2554			
porkerrace2128	11	mzz	Opening	VS Komoku R939		10.	dahao	2548			

Outras possibilidades para se jogar GO on-line podem ser encontradas nas lojas de aplicativos ou sites. Algumas opções são:

- ONLINE GO⁵: aplicativo já disponível para testes. Indicado por nosso assessor técnico Felipe;
- MINI GO ONLINE⁶: apenas para tabuleiros 9x9. Em:
- GO WARS ONLINE GO GAMES USING AI⁷: utiliza a inteligência artificial para auxílios e dicas;
- GO ONLINE⁸: uma vantagem em relação ao Go Quest Online é que possui fórum de discussão e bate papo;
- PANDANET(GO) INTERNET GO GAME⁹: usuários relatam dificuldade em agendar partidas;

ESPECIAL PARA O PROFESSOR:

✓ BW-GO FREE¹⁰: um editor SGF de tabuleiro de Go. Com ele, é possível criar atividades, exercícios e desafios aos estudantes. Além disso, pode acessar arquivos de partidas passadas para análises.

Programa Jogos de Tabuleiro

⁵ www.online-go.com . Acesso em 15/mai/2020

⁶ https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.ne.sakura.www33370ue.minigoonline . Acesso em 15/mai/2020

⁷ https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.co.heroz.igo . Acesso em 15/mai/2020

⁸ https://play.google.com/store/apps/details?id=online.mattle.go . Acesso em 15/mai/2020

⁹ https://play.google.com/store/apps/details?id=be.gentgo.tetsuki . Acesso em 15/mai/2020

¹⁰ https://play.google.com/store/apps/details?id=mco.prj.app.bwgofree . Acesso em 15/mai/2020

1.4 VÍDEOS e LEITURAS INDICADAS

o Hikaru no Go

Uma série de anime e mangá japonesa criada por Yumi Hotta em 1998, com arte é de Takeshi Obata. Alcançou muito sucesso, tornando o Go popular de uma maneira histórica. A versão em anime tem 75 episódios legendados em língua portuguesa e são facilmente encontrados no canal do professor Fábio Bertelli, da DRE Guaianases. Fábio é um dos formadores de Go da RME e um dos colaboradores na coleção de livros do Programa Jogos de Tabuleiro, que será lançado pela Secretaria Municipal de Educação no ano de 2020.



Capa do primeiro volume de *Hikaru no Go* publicado pela Shueisha.

Os episódios narram aventuras de Shindo Hikaru, um estudante da 6ª série, que, após encontrar um tabuleiro de Go (*goban*), percorrerá o caminho até encontrar a "Jogada Divina".

Entre, se inscreva no canal, curta os vídeos e se divirta com Hikaru e suas aventuras com o jogo de Go. Link do canal:



Humanos x Inteligência Artificial

Uma reportagem publicada no dia 28 de janeiro de 2016, na Revista Superinteressante¹¹, traz um panorama sobre a complexidade do jogo e a criação do *AlphaGo*, uma Inteligência Artificial criada especialmente para derrotar mestres. Vale a leitura e a indicação aos estudantes. Segue link da reportagem:

https://super.abril.com.br/tecnologia/computadorvence-humano-em-go-jogo-mais-complexo-quexadrez/ ou pelo QR Code



¹¹ GERMANO, Felipe. Computador vence humano em Go, jogo mais complexo que xadrez. Revista Superinteressante. Ed. Abril, n. 356, p. 28-29, jan/2016.

1.5 ATIVIDADES LÚDICAS

a) Palavras Cruzadas Go

Existem diversos sites e aplicativos criadores de palavras cruzadas. Utilizamos um deles na atividade a seguir. Repasse aos estudantes e aproveite para criar outros. Abaixo, algumas opções para essa atividade:

- o <u>https://www.vogais.com.br/gerador-de-palavras-cruzadas/index.php</u> Utilizado aqui!
- o https://www.educolorir.com/crosswordgenerator.php
- o https://nicecross.herokuapp.com/



- 2. Tabuleiro de Go
- 4. Obrigado, em japonês
- 5. Pedras de Go
- 8. Território de ninguém, cercado por ambos os jogadores
- 9. Técnica de melhor lance
- 10. Compensação que as brancas recebem pela iniciativa das pretas

Obs: as respostas estão no final dessa publicação

b) TORNEIOS ONLINE DE GO DA REDE MUNICIPAL DE ENSINO

Em breve:

I Torneio Online de GO da RME

(para estudantes e professores)

- Inscreva-se no link abaixo
- Cadastre corretamente seus contatos
- Aguarde, via e-mail ou WhatsApp, detalhes desse evento
- Medalhas aos 10 primeiros colocados entre estudantes e aos 3 melhores entre os professores
- Inscrições em:

https://forms.gle/hSL5txarNmj4Nm7H8

ou através do QR Code ———



Caso você não possa participar do I Torneio Online de Go da Rede Municipal de Ensino, não se preocupe. Todos os inscritos receberão informações dos festivais que ocorrerem nesse ano.

Inscreva-se e não deixe de estar por dentro das novidades e torneios!

PROPOSTAS DE ATIVIDADES PARA O JOGO DA ONÇA



2. PROPOSTAS DE ATIVIDADES PARA O JOGO DA ONÇA

contato com outros jogos oriundos da cultura indígena. É o que apresentaremos a seguir.

A simplicidade aparente do jogo, possibilita que todos aprendam a jogar em pouco tempo de prática, diferente de outros jogos de tabuleiro. Porém, ao se debruçar sobre as possibilidades táticas do Jogo da Onça,



podemos encontrar diversas nuances que talvez nos passe desapercebidos no período de aprendizagem. Para esse período de quarentena, o Jogo da Onça pode oferecer atividades que possibilitem o

2.1 APLICATIVOS

Criado e produzido pelo professor da RME Adalberto Santos, historiador e conhecedor do Jogo, o aplicativo "O Jogo da Onça"¹² está disponível, tendo como base abril de 2020, apenas para o sistema Android. Pode ser jogado em dupla ou individualmente. As regras são as mesmas utilizadas pelo Programa Jogos de Tabuleiro e a adaptação para computadores já está sendo realizada. Por estar totalmente em língua portuguesa, não requer o passo-a-passo feito com o Jogo de Go:

Para joçar OFFLINE (sem uso de Internet)



O desenvolvedor também possui um site atualizado e um perfil no Instagram sobre o jogo, com informações, como regras, história e curiosidades.

Para acesso:

Site: www.jogodaonca.com.br

Instagram: @jogodaonca

Outra opção parecida, porém <u>não fidedigna às regras adotadas pela RME</u>, é o aplicativo **"Porcos vs Onça**"¹³, também disponíveis na plataforma do Google Play.

¹³ https://play.google.com/store/apps/details?id=com.CaaraStudio.PorcosVsOnca . Acesso em 15/mai/2020

Programa Jogos de Tabuleiro

¹² https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Adalberto.JogoDaOnca . Acesso em 15/mai/2020

2.2 SITES E BLOG

Outra fonte de pesquisa é o blog criado por Alessandra de Oliveira Freitas e Maurício Caetano dos Santos, professores da RME e colaboradores na coleção de Livros do PJT. Trata-se de um recurso pensado para ser utilizado nos laboratórios de informática das escolas da RME de São Paulo. Este projeto está atualizado e disponibiliza informações sobre o jogo. Disponível em:

http://jogodaonca.blogspot.com/

ou através do QR Code-





Abaixo, outras fontes para pesquisas sobre o Jogo da Onça¹⁴:

- ✓ http://adrianaklisys.blogspot.com.br/2012/06/jogo-da-onca-estadinho.html
- ✓ http://fundamentalmatsv.blogspot.com/2010/04/o-jogo-da-onca.html
- ✓ http://isaacmendessn.blogspot.com/2017/11/o-jogo-da-onca-e-o-cerrado.html
- https://www.escoteirossp.org.br/wp-content/uploads/2019/02/FA_004-Jogo-Ind%C3%ADgena-da-On%C3%A7a.pdf

Assim como nos projetos, vamos apresentar outros aspectos voltados às culturas indígenas, atrelando-os ao Jogo da Onça.

¹⁴ Todos acessados em 15/mai/2020.

2.3 VÍDEOS e LEITURAS

• JOGOS MUNDIAIS DOS POVOS INDÍGENAS

Em 2015, ocorreram os JOGOS MUNDIAIS DOS POVOS INDÍGENAS, em Palmas, Tocantins. Abaixo,

o link de um vídeo-propaganda feito especialmente para o evento:

https://www.youtube.com/watch?v=VKKKSYJ62B0



I Jogos Mundiais dos Povos Indígenas Brasil 2015

Como leitura sobre o evento, indicamos a reportagem do link a seguir:

http://globoesporte.globo.com/to/noticia/2015/10/conheca-16-modalidades-

dos-jogos-mundiais-dos-povos-indigenas.html

2.4 ATIVIDADES LÚDICAS

a) QUIZ¹⁵ DOS JOGOS MUNDIAIS DOS POVOS INDÍGENAS

Após assistir ao vídeo e ler a reportagem, participe do Quiz e teste seus conhecimentos. Link:

https://pt.quizur.com/trivia/quiz-dos-jogos-mundiais-dos-povos-

indigenas-vQQ8 Ou através do QR Code

Programa Jogos de Tabuleiro

¹⁵ Feito no site da QUIZUR: <u>https://pt.quizur.com/</u>

b) CONSTRUINDO UM JOGO DA ONÇA

Em forma descritiva, podemos enviar o passo-a-passo para a confecção de um Jogo da Onça, para que, além de trabalhar com conceitos da trigonometria e medidas, os estudantes possam brincar com a família.

- 1. Materiais necessários
 - Régua

• Lápis preto

• Borracha

- 2 folhas de papel
- Lápis de cor

Tesoura

- 2. <u>Como fazer</u>
 - a. Em uma folha, desenhe um quadrado com 15 centímetros em cada lado. Faça um círculo em cada vértice (ponta);
 - b. Marque exatamente a metade de cada lado do quadrado (7,5 centímetros), fazendo um círculo em cada marcação. Depois una tais marcações com um +. Faça um círculo no meio do +;



c. Em cada quadrado, faça dois símbolos: um X, ligando cada vértice, e um +, após medir o centro de cada lado. Depois faça um círculo em cada ponta e no centro do +;



- d. Para terminarmos o tabuleiro, desenhe um triângulo começando pelo centro do lado de baixo. Faça um círculo em cada vértice;
- e. Desenhe um + dentro do triângulo (iniciando pelo topo) e faça um círculo em cada ponta e no centro dele.



Observação: se preferir, você pode seguir os passos anteriores e desenhar o tabuleiro de Jogo da Onça na terra ou areia. Vai dar a sensação de jogar como em uma aldeia indígena.

- f. Agora pegue a outra folha. Nela, faça 15 círculos com 3 centímetros de diâmetro cada;
- g. Desenhe uma ONÇA dentro de um desses círculos. Nos outros 14, desenhe cachorros;
- h. Recorte cada círculo e pronto. Podemos começar o jogo!



Observação: se você quiser, pode colar os 15 círculos recortados em tampinhas de garrafa. O jogo fica ainda mais legal.

BOA DIVERSÃO!

c) BRINCADEIRAS INDÍGENAS

Faz parte do conteúdo da formação oferecida nas Diretorias Regionais de Educação, além das estratégias para ensinar e jogar o Jogo da Onça, várias brincadeiras indígenas, muitas delas que podem ser realizadas em casa, sem necessidade de materiais complexos, com a participação dos familiares. Vamos conhecer algumas?

<u>Arranca mandioca</u>

É uma brincadeira que, ainda hoje, os Guarani do Espirito Santo e de São Paulo praticam. Os participantes sentam-se no chão, um atrás do outro. O primeiro da fila será o "dono da roça" e deve agarrar-se a uma árvore ou poste. O segundo entrelaça seus braços pela barriga do companheiro da frente, e assim sucessivamente, até que todos estejam firmemente agarrados um aos outros e prontos para começar. Um dos participantes é escolhido para arrancar, uma a uma, as "crianças mandiocas", começando pela última da fila. Entre os Guarani, vale usar diversas estratégias para conseguir arrancar a mandioca, até mesmo fazer cócegas ou pedir ajuda para alguém que já saiu da fila.



• <u>Guaraná</u>

A brincadeira guaraná é feita por duas pessoas (ou equipes). Dispostas frente a frente, uma das pessoas terá posse de um objeto (que será a semente de Guaraná), que pode ser uma simples pedrinha ou bolinha. A pessoa que estiver sem a semente do guaraná começa dizendo:

- De onde vem?
- A outra responde:
- Do Pará.
- O que trazes pra mim?

- Guaraná
- Então mostre já!

O participante que estiver com a semente mostra as mãos fechadas. A outra pessoa precisa adivinhar em qual mão está. Caso acerte, correrá atrás do dono do Guaraná. Caso erre, ele que será perseguido.

• Corrida com Toras

A Corrida de Toda é uma prova de resistência e demonstração de força. Em algumas etnias, a tora representa o sagrado, e, no fim da disputa, é realizado um ritual de dança em volta da tora. Esse esporte é praticado por muitos povos. Para a nossa brincadeira, é possível utilizar, para simular a tora, cano de PVC, bobina de tecidos, galhos leves ou qualquer material que possa ser carregado pelos participantes. Duas pessoas (ou duas equipes) devem correr um percurso combinado, carregando a tora sobre o ombro.



Para aprender essa e outras brincadeiras indígenas, estudantes da EMEF Prof. Milton Ferreira de Albuquerque, da DRE Capela do Socorro, gravaram um vídeo explicativo, sob coordenação da professora Juliana Lopes de Souza Teixeira, formadora da RME de Jogo da Onça e colaboradora na coleção de livros do PJT. Acesse esse trabalho através do seguinte QR Code:



2.5 CONCURSO JOGO DA ONÇA

Nesse período em quarentena, o Programa Jogos de Tabuleiro lança o CONCURSO JOGO DA ONÇA, para **professores e estudantes**.

Ele possui 2 categorias: 1) Foto; 2) Vídeo. Confira as regras e participe!



✓ Categoria FOTO

Monte um <u>tabuleiro e peças de Jogo da Onça</u> conforme as orientações e medidas desse manual. Capriche no visual e nas cores! Pode ser feito com lápis, caneta, canetinha, giz de cera ou com utilização de qualquer outro material. Não vale imprimir ou pegar ele pronto!

Tire uma <u>foto</u> e <u>publique</u> seu tabuleiro com as peças no Facebook. Na descrição da foto, escreva o seu <u>nome</u>, <u>escola</u> e <u>série</u>, colocando também a seguinte inscrição:

CONCURSO JOGO DA ONÇA – Programa Jogos de Tabuleiro



Pronto! Você está participando!

As postagens devem ser realizadas até o dia <u>**19 de junho**</u> de 2020. A equipe avaliadora premiará com <u>medalhas</u> os 10 melhores tabuleiros entre os estudantes e os 3 melhores entre os professores.

✓ Categoria VÍDEO

Realize com sua família alguma das brincadeiras sugeridas nesse manual. Lembre-se que, nessa quarentena, é importante estarmos todos em casa, sem aglomerações. Por isso, só vale dentro de casa ou guintal, com poucas pessoas e todas com máscaras!

Filme o momento da brincadeira e publique no Facebook. Na descrição do vídeo, escreva o seu nome, escola e série, colocando também a seguinte inscrição:

CONCURSO JOGO DA ONÇA – Programa Jogos de Tabuleiro

Marque na sua publicação os 2 canais:

@SME - Secretaria Municipal de Educação

@Programa Jogos de Tabuleiro SMESP

Pronto! Você está participando!

As postagens devem ser realizadas até o dia 19 de junho de 2020. A equipe avaliadora premiará com medalhas os 10 melhores vídeos entre os estudantes e os 3 melhores entre os professores.

2.6 RESUMO

Nesse pequeno cederno, sugerimos aos professores diversas atividades que podem ser realizadas com o Jogo da Onça e a temática indígena, especialmente nesse período de quarentena:

- 1. Utilização do aplicativo "O Jogo da Onça" para jogar em smartphone e tablet, off-line;
- 2. Blog jogodaonca.blogspot.com, para jogar em computadores, on-line;
- 3. Vídeo "Jogos Mundiais dos Povos Indígenas";
- 4. Leitura da reportagem "Conheça as 16 modalidades dos Jogos Mundiais dos Povos Indígenas";
- 5. Quiz dos Jogos Mundiais dos Povos Indígenas;
- 6. Atividade "Construindo um Jogo da Onça";
- 7. Sugestões de 3 brincadeiras indígenas: "arranca mandioca", "corrida com toras" e "guaraná";
- 8. Concurso "Jogo da Onça", categorias Foto e Vídeo.

Ao final do caderno, disponibilizamos um link para sugestões de outras atividades, para incluirmos em um publicações futuras.

Contamos com mais ideias! Boas atividades a todos!

Programa Jogos de Tabuleiro



PROPOSTAS DE ATIVIDADES PARA O JOGO MANCALA AWELÉ





Programa Jogos de Tabuleiro

3. PROPOSTAS DE ATIVIDADES PARA O JOGO DE MANCALA AWELÉ

Mancala é uma família de jogos oriunda do continente africano, que utilizam a semeadura e colheita de forma lúdica. O Awelé é uma, dentre centenas de possibilidades de jogar. Foi o escolhido pela SME para que fizesse parte do Programa Jogos de Tabuleiro e, com ele, trabalhar com nossos estudantes diversas questões culturais e históricas da África.



Nesse caderno, embora o foco seja o Mancala Awelé, sugerimos outras atividades que tenham como origem a cultura africana.

3.1 APLICATIVOS

Assim como o jogo de Go, os aplicativos e sites que possibilitam a prática do Mancala Awelé estão, em sua maioria, no idioma inglês. Poucos estão disponíveis em língua portuguesa, e a maioria deles são de outras variantes do Mancala, com diferentes regras em relação às aplicadas na RME.

Mas separamos dois que podem ser utilizadas por nossos estudantes:

• OWARE¹⁶

Com instruções na língua portuguesa, é fácil de jogar e oferece 10 níveis de dificuldade, desbloqueados conforme a prática, como espécie de recompensas. Pode ser jogado individualmente ou em dupla, além de possibilitar a prática On-line contra jogadores de todo o mundo. Após certa pontuação acumulada, é possível a participação em torneios.



 Após a instalação, digite o nome e escolha um avatar para o jogador.



 No 1º acesso, surge a pergunta sobre o tutorial com as regras do jogo. Esse tutorial possui legendas na língua portuguesa e pode ser consultado quando necessário, conforme veremos a seguir.



¹⁶ https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ranugames.oware . Acessado em 18/mai/2020 Programa Jogos de Tabuleiro



- 3. A tela inicial detalhada:
 - a) Escolha se quer jogar contra o computador (1 jogador) ou com alguma pessoa que esteja junta (2 jogadores);
 - b) Para jogar On-line;
 - c) Ajuste para jogar com ou sem som;
 - d) Ranking com os 10 jogadores com maior pontuação em partidas On-line;
 - e) Lista com as conquistas do jogador conforme a prática;
 - f) Clique se quiser compartilhar o aplicativo nas redes sociais;
 - g) Tutorial com regras do jogo, legendadas em língua portuguesa;
 - h) Redes sociais da empresa desenvolvedora do aplicativo;
 - i) Moedas, que podem ser conquistadas com a prática ou compradas.
- A tela de jogo apresenta o tabuleiro com números acima (jogador norte), abaixo (jogador sul) e ao centro (depósito), representando a quantidade de sementes. No final de cada partida, uma mensagem informa a vitória ou derrota.
- 4. A tela de jogo ONLINE apresenta 3 possibilidades:

a) meus amigos: convide amigos para jogar;
b) aleatório: o aplicativo sorteará o adversário;

c) procurar: sistema de busca por nome.



Outra possibilidade:

AWALE ONLINE¹⁷: uma interface muito bem feita, mas totalmente na língua inglesa. Possui 5 níveis e só pode ser jogado por uma pessoa. Apesar do nome, não é jogado On-line com a versão gratuita.

¹⁷ https://play.google.com/store/apps/details?id=com.idevshop.awaleawari . Acessado em 18/mai/2020 Programa Jogos de Tabuleiro

3.2 SITES

• Torneios online

✓ <u>Ludoteka</u>

Esta indicação não tem interfaces muito amigáveis, tornando um pouco complexo chegar ao jogo, mas o site da ludoteka oferece a prática e até torneios de Mancala Awelé. Por isso, fizemos um passo-apasso para que os estudantes possam chegar ao local de treinos.

O endereço é: http://www.ludoteka.com

 Página inicial. Oferece possibilidades de idiomas (Espanhol, Basco, Inglês e Francês). Para o passo-a- passo, utilizamos o idioma inglês. Clique em PLAY. 	<image/>	In contractance Markadance Markadance
EuroParka com	→ w w w w w w w w w w w w w w w w w w w	 2) A página oferece 4 quadros: a) Caixa de ações; b) Beta Zone; c) Ludo Zone; d) Tournaments Zone Traz a informação, ainda, da quantidade de jogadores conectados. Clique em GET IN TO PLAY no LUDO ZONE.
3) Para o 1º acesso, Clique em CREATE ACCOUNT.	 4) Preencha seu registro. NICKNAME (apelido no jogo); EMAIL (seu e-mail pessoal); PASSWORD (senha para o site); REPEAT PASSWORD (repita a senha). Marque "I agree" e clique em CREATE NEW PLAYER 	by free and start playing: Nickname Email Password Repeat password Your icon is i i being registered also for use of Ludorela.com being registered also for use of Ludorela ingles the acceptance of the terms explained in the Condition one player we registered, identify yourself

5) Você precisará confirmar sua inscrição no e-mail pessoal. Após essa confirmação, a tela do item 2 pode aparecer novamente. Se aparecer, Clique em GET IN TO PLAY no LUDO ZONE.



7) Após selecionar OWARE, aparecerá, à direita, outra tela. Clique em ONLY MY GAMES. Agora, só aparecem os jogadores que estão On-line que jogam Mancala Awelé. Você pode desafiar algum deles para uma partida clicando no ÍCONE à esquerda do nome (seta vermelha). Note que nem todos estão disponíveis para jogar Mancala Awelé no momento. Alguns podem já estar jogando, como podemos verificar à direita (seta verde). Outros podem estar em outros tipos de jogos.

8) Após convidar alguém para jogar (item 7), surgirá uma tela onde você escolherá algumas regras para essa partida.

<u>GAME:</u> clique no ÍCONE do MANCALA AWELÉ. Se quiser que a partida valha uma pontuação no site, marque no quadro **RATED** (seta vermelha);

<u>TIME:</u> Já vem configurado para partidas de 3 minutos para cada jogador, com 10 segundos de acréscimo a cada lance. É o adequado! Mas se quiser alterar, você tem as opções de jogar sem tempo (NO LIMIT) ou tempo por lance (BY TURN), bastando escolher o valor;

<u>ENTRANTS:</u> mantenha em CHALLENGE, se você estiver desafiando alguém. PASSWORD são partidas privadas, com senha para o desafiante. Em FREE, o site sorteará seu adversário.





11) A (possibilita abrir outra janela de jogo); B (ativa ou desativa o som); C (mostra as coordenadas do tabuleiro); D (aumenta a velocidade dos movimentos de semeadura); E (interrompe o jogo); F (oferece empate ao adversário); G (desistência do jogo); H (cancela o jogo); I (desabilita o bate papo durante o jogo); J (envia mensagem ao site); K (favorita o adversário para buscas futuras); L (cancela a busca por esse adversário em jogos futuros); M (regras do jogo).



O site realiza torneios. Para disputar, basta inscrever-se e estar on-line no dia e horário estipulado. Você pode acessá-los através da tela inicial, clicando em **GET IN TO PLAY** no **TOURNAMENT ZONE** ou através do link a seguir: <u>http://www.ludoteka.com/tournaments</u>



3.3 VÍDEOS e LEITURAS

MUSEU AFRO BRASIL

O Museu Afro Brasil é uma instituição pública, localizada dentro do Parque Ibirapuera. Ele conserva, em 11 mil m2, um acervo de mais de 6 mil obras, entre pinturas, esculturas, gravuras, fotografias, documentos e peças etnológicas, de autores brasileiros e estrangeiros, produzidos entre os séculos XVIII e os dias de hoje

Convidamos todos a conhecê-lo. **Aceita um passeio?** Não, não... fique tranquilo. Nessa quarentena não sairemos de casa! Além do que, os museus também não estão recebendo público! Nosso passeio será virtual!

No link abaixo você pode fazer um tour pelo 1º andar do Museu Afro Brasil!

https://artsandculture.google.com/streetview/museu-afrobrasil-1º-andar/xwH0wH46ubvKfg

Passeou um pouquinho? Agora vem a tarefa! Conheça a exposição **"PANOS E TAPAS: ESTILOS E TÉCNICAS DE POVOS E PAÍSES AFRICANOS"** no link abaixo, e depois participe do QUIZ (item 3.4)! <u>https://artsandculture.google.com/exhibit/panos-e-tapas/6AJim55aP6tnKA</u>



ou através do QR code

BRINQUEDOS e BRINCADEIRAS DO CONTINENTE AFRICANO

Muitos brinquedos e brincadeiras que conhecemos tem sua origem em povos do continente africano. Outras podem ser adaptadas para que possamos aprender cada vez mais sobre sua cultura.

No link abaixo, uma reportagem oferece algumas possibilidades de brinquedos e brincadeiras nesse período de quarentena. Depois de ler, boa diversão!

https://br.noticias.yahoo.com/brincadeira-africanas-criancada-quarentena-

151948849.html

3.4 ATIVIDADES LÚDICAS

a) QUIZ¹⁸ DA EXPOSIÇÃO PANOS E TAPAS, do MUSEU AFRO BRASIL

Após visitar a exposição PANOS E TAPAS, do Museu Afro Brasil, participe do Quiz e teste seus conhecimentos. Link:

https://pt.quizur.com/trivia/museu-afro-brasil-w7xA





b) CAÇA PALAVRAS¹⁹

MANCALA AWELÉ

As palavras deste caça palavras estão escondidas na horizontal, vertical e diagonal, sem palavras ao contrário.

W	С	0	L	Н	Е	Ι	Т	А	Υ	Е	Е	Κ	Е	Ν	А	Н	0
С	0	Μ	Ρ	А	Ν	Н	Е	Ι	R	Ι	S	М	0	W	Н	Е	Ι
E	Т	Ν	S	А	U	М	L	Η	Т	D	Е	Ρ	0	S	Ι	Т	0
0	L	Е	С	Е	L	0	W	Е	Ν	S	Е	М	Е	Ν	Т	Е	R
L	D	0	F	Е	Т	R	Т	Ν	L	Ρ	М	М	Ι	Т	Ι	Ν	Ι
Н	М	А	Ν	Т	0	Е	Ι	U	Ν	А	Е	Е	0	D	S	Μ	Т
E	С	Ν	Y	Т	D	Е	F	Е	Ν	А	Μ	С	Ν	Н	Е	Ι	Ν
U	М	0	S	Т	Ν	Т	Е	С	D	G	W	Ι	Т	Х	Е	S	Ν
А	Ν	Κ	В	Н	В	R	А	U	А	R	Е	Е	Ζ	Κ	Е	Е	Т
0	0	R	Ι	R	Т	L	R	Т	D	0	Т	Ι	L	А	А	0	D
В	Е	0	Ι	Ν	А	А	Ν	Е	L	L	Т	Е	Η	Е	D	Ι	S
W	R	U	D	Μ	Ι	W	0	0	А	Ζ	Е	Ν	0	R	R	Е	R
AMIZADE COLHEITA AWELE COMPANHEIRISMO					C	DEPC KR	SIT(OU	C		Ν	1AN MAN				SEMEADURA SEMENTE		

 ¹⁸ Feito no site da QUIZUR: https://pt.quizur.com/
 ¹⁹ Feito em: geniol.com.br/caca-palavras

c) JOGO TSORO YEMATATU

Vamos conhecer outro jogo de tabuleiro de origem africana? Existem vários e esse é o TSORO YEMATATU, vindo do Zimbábue. Seu nome quer dizer "grande casa de pedra". O tabuleiro é bem fácil de fazer e as regras simples de jogar:



Regras:

- Cada jogador(a), na sua vez, coloca uma peça no tabuleiro, dentro de algum círculo que ainda não foi ocupado;
- Quando todas as três peças de cada jogador(a) estiverem posicionadas no tabuleiro, cada um move uma peça por vez, em linha reta, de um ponto a outro que esteja vazio;
- 3) Ganha quem primeiro alinhar as suas três peças, como no Jogo da Velha.



PROPOSTAS DE ATIVIDADES para o JOGO de

XADREZ



4. PROPOSTAS DE ATIVIDADES PARA O JOGO DE XADREZ

O jogo de Xadrez, jogo milenar com origem no oriente, completou, em 2019, 25 anos dentro da Rede Municipal de Ensino. No ano de 2020 teríamos 28 festivais, além dos circuitos que ocorreriam aos finais de semana pela cidade. A SME tinha como meta a criação de uma equipe que representasse toda a RME em torneios oficiais, porém, com a pandemia do COVID-19, os planos foram adiados, mas isso não impede que ofereçamos atividades online, mantendo os estudantes sempre ativos na prática e estudo do jogo.



4.1 APLICATIVOS

Dentre os 4 jogos do PJT, o xadrez é o que oferece a maior quantidade de aplicativos para se jogar, tanto on como off-line, no idioma português. Diante de uma gama de possibilidades, a coordenação do Programa Jogos de Tabuleiro precisou optar por um para realizar torneios na RME. Mas ressaltamos que existem diversos outros!

CHESS.COM

Pode ser utilizado em smartphones, tablets e PC's, possuindo versões gratuitas e pagas.

A seguir, um passo-a-passo para que nossos estudantes possam se cadastrar e participar de nossos eventos nesse período de quarentena, explicados mais à frente nesse manual. \checkmark PC:



✓ Smartphone²⁰:

- 1. Procure na PLAY STORE, o aplicativo CHESS.COM XADREZ JOGAR E APRENDER
- 2. Clique em ENTRAR (imagem 1)
- 3. Clique em REGISTRAR (imagem 2)
- 4. Crie um apelido para utilizar no aplicativo e clique em CRIE UM NOME DE USUÁRIO (imagem 3)
- 5. Surgirá outra tela para que você associe sua conta com o Facebook ou E-mail. Faça a opção e pronto! Já está cadastrado e pronto para jogar!



Outras possibilidades:

✓ Para Jogar:

LICHESS.ORG²¹: cadastro simples e boa jogabilidade. É uma das opções preferidas dos professores; CHESS24²²: ótimo para jogar e acompanhar as notícias do xadrez;

✓ Para Treinar:

CHESSIMO²³: possui comentários em português, assim como táticas, estratégias, finais e muito mais; ICHESS²⁴: só oferece treinos táticos, mas vale a pena;

✓ Para acompanhar torneios:

FOLLOW CHESS²⁵: para acompanhar torneios do mundo todo, em andamento ou encerrados;

✓ Para análise de lances:

CHESS ANALYZE THIS²⁶: aplicativo que traz análises do Stockfish 11. Recomendado;

CHESSBASE²⁷: realiza buscas online das partidas com a abertura de interesse.

Programa Jogos de Tabuleiro

²⁰ https://play.google.com/store/apps/details?id=com.chess . Acessado em 18/maio/2020

²¹ https://lichess.org/ . Acessado em 18/maio/2020

²² https://chess24.com/pt . Acessado em 18/maio/2020

²³ http://chessimo.com/ . Acessado em 18/maio/2020

²⁴ https://www.ichess.net/ . Acessado em 18/maio/2020

²⁵ https://live.followchess.com/ . Acessado em 18/maio/2020

²⁶ https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pereira.analysis&hl=pt_BR . Acessado em 18/maio/2020

²⁷ https://en.chessbase.com/ . Acessado em 18/maio/2020 . Acessado em 18/maio/2020

4.2 SITES e CANAIS

Diversos Grandes Mestres brasileiros de Xadrez possuem sites ou blogs com notícias, treinamentos e vídeos, e quase todos com uma didática voltada a iniciantes.

Como indicação de estudo nesse período de quarentena, indicamos um site e dois canais do YouTube:

• <u>GM RAFAEL LEITÃO</u>

O Grande Mestre Rafael Leitão possui um site atualizado e com muitas reportagens, dicas e histórias do xadrez brasileiro e mundial. As análises de partidas podem auxiliar bastante no treinamento dos estudantes, além de e-books disponibilizados. Oferece algumas formações, que, todavia, são pagas. Mas a grande riqueza do site é gratuita e de livre acesso aos estudantes.

Acesse pelo link abaixo

https://rafaelleitao.com/pt/

ou pelo QR Code:



GM EVANDRO BARBOSA

O jovem Grande Mestre brasileiro possui um canal no YouTube que é seguido por dezenas de milhares de aficionados por xadrez. Oferece vídeos com treinamentos, partidas comentadas, lives, entrevistas e notícias do xadrez pelo mundo.

Busque por GM EVANDRO BARBOSA ou acesse pelo link abaixo https://www.youtube.com/channel/UCUccuEMBFvbl01u_h8jitVg



ou pelo QR Code:

GM KRIKOR SEVAG

Com 775 vídeos disponíveis (referência: maio/2020), o Grande Mestre Krikor Sevag possui o maior canal de Xadrez entre os especialistas brasileiros. Além de lives, aulas de aberturas, técnicas e táticas, traz muitas de suas partidas comentadas, inclusive contra os maiores nomes do xadrez mundial, como Magnus Carlsen e Hikaru Nakamura.

Busque por GM KRIKOR ou acesse pelo link

https://www.youtube.com/results?search_query=krikor

ou pelo QR Code:



4.3 VÍDEOS e LEITURAS

Leitura: XADREZ POR CORRESPONDÊNCIA

Você sabia que existe uma modalidade chamada "Xadrez por correspondência"? Muito popular no século XX, antes da Internet, ela consiste em realizar partidas de xadrez com a utilização de cartas. Os jogadores precisavam escrever em um papel o lance jogado e enviar pelos Correios. As partidas podiam durar anos.

A reportagem abaixo, de 2014, detalha um pouco dessa prática, contando curiosidades e mostrando que ainda hoje, em tempos de aplicativos, sites e e-mails, ainda há quem prefira a velha e boa carta de papel.



• Vídeo: O XADREZ DAS CORES

A maioria dos professores de xadrez já assistiram ao curta-metragem brasileiro "O Xadrez das Cores". Com uma abordagem às questões de racismo e preconceito, o filme pode ser uma ótima indicação para que os estudantes assistam com suas famílias, nesse período de quarentena. Abaixo, informações sobre a obra²⁸:

Título: <u>O Xadrez das Cores</u> Gênero: **Ficção / Drama**

Diretor: Marco Schiavon / Elenco: Anselmo Vasconcellos, Mirian Pyres, Zezeh Barbosa Duração: 22 min Ano: 2004 País: Brasil Local de Produção: RJ Sinopse: Cida, uma mulher negra de quarenta anos, vai trabalhar para Maria, uma velha de oitenta anos, viúva e sem filhos, que é extremamente racista. A relação entre as duas mulheres começa tumultuada, com Maria tripudiando em cima de Cida por ela ser negra. Cida atura a tudo em silêncio, por precisar do dinheiro, até que decide se vingar através de um jogo de xadrez.

Assista em: https://www.youtube.com/watch?v=NavkKM7w-cc



ou pelo QRCode:

²⁸ Retirado de: <u>http://portacurtas.org.br/filme/?name=o_xadrez_das_cores</u> em 13/05/2020. Programa Jogos de Tabuleiro

4.4 ATIVIDADES LÚDICAS

a) SUPER MESTRES

Um jogo criado com o intuito de apresentar aos estudantes os maiores jogadores de xadrez do Brasil. Nessa 1ª edição, trazemos 20: nossos 14 Grandes Mestres e 6 Mestras brasileiras que atuam ou atuaram com destaque em torneios nacionais e internacionais.

Os estudantes podem utilizar as cartas dos "Super Mestres" para colecionar ou até mesmo jogar com os familiares (nesse caso, se puderem realizar a impressão). As regras são bem simples:

- 1. Divida as cartas em quantidades iguais aos participantes;
- Cada jogador ordena as suas próprias cartas, sem deixar que os demais participantes vejam, e, viradas com as informações para baixo, as coloca à sua frente. Assim que todos os participantes procederem com a ação, inicia-se o jogo;
- 3. Na primeira rodada, o que vale é o primeiro item: RATING FIDE. Os participantes pegam a primeira carta de seu monte e, juntos, as viram, de forma que apareçam as informações. Quem tiver com o maior número nesse critério, pega todas as cartas viradas e as coloca em baixo do seu próprio monte. Se houver empate (valores iguais), passa a valer o critério seguinte, até que haja um vencedor;
- 4. Na segunda rodada o procedimento se repete, mas, agora, o item que vale é o 2º: RANKING BRASIL. E assim por diante até que um jogador tenha todas as cartas do jogo, vencendo!
- Importante: no item "Inscritos no canal", algumas cartas estão sem número, apenas com um hífen (-). Nesse caso, os participantes que possuírem tais cartas nas rodadas onde tal critério seja o avaliado (5ª, 10ª, 15ª rodada e assim por diante), têm o direito de utilizar o maior número de sua carta (Rating FIDE).

Confira as cartas dessa primeira edição (ordem alfabética):





Foto: via https://xadreztotal.com.br



As cartas podem ser baixadas através do link ou QR Code:

https://drive.google.com/open?id=1Ttc_BBjQYdhJ1za-zfjIxsJbw5Ay7JRc



b) GINCANA DO XADREZ

A Gincana do Xadrez é uma grande oportunidade de estudo e diversão aos estudantes nesse período de quarentena. Trata-se de uma série de desafios, divididos em níveis de dificuldade. Os estudantes respondem e, de acordo com a quantidade de acertos, recebem uma pontuação, que é acumulada em cada nível. Conforme participam, também podem acompanhar a classificação geral dos desafios.

Para participar, basta acessar os desafios através dos links ou QR Code, nas datas de validade de cada nível. Ao final das 5 etapas, os 10 enxadristas que acumularem mais pontos, ganharão medalhas.

Compartilhe a GINCANA DO XADREZ com seus estudantes!



ONDE: acesse através do seguinte link ou QR Code:

https://forms.gle/J6oB2A8MxNGEGxPC6



No nível 3, os participantes devem responder exercícios de "MATE EM 3". Cada

GINGANA DO WADREZ - NÍVEL 3

acerto valem 3 pontos!

QUANDO: de 11 a 15 de junho

ONDE: acesse através do seguinte link ou QR Code:

https://forms.gle/v3ghtzXrfvDLCGPv9

GINCANA DO XADREZ - NÍVEL

No nível 4, os participantes devem responder exercícios de "MELHOR LANCE".

Cada acerto valem 4 pontos!

QUANDO: de 16 a 18 de junho

ONDE: acesse através do seguinte link ou QR Code:

https://forms.gle/22hu4Ubr9vN1U48c6



GINCANA DO XADREZ - NÍVEL 5

No nível 5, os participantes devem responder exercícios de "CONHECIMENTOS

GERAIS do XADREZ". Cada acerto valem 5 pontos!

QUANDO: de 19 a 21 de junho

ONDE: acesse através do seguinte link ou QR Code:

https://forms.gle/RMwGDYKn7jEWJj1fA

Resultados parciais

As pontuações serão computadas ao término de cada nível. Os pontos serão cumulativos e a soma total ao final das 5 fases valerá para a premiação informada.

Acompanhe a classificação das pontuações através do link ou QR Code abaixo:

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1OdOLIJSBxGEbnwfggC9eoC8fhtUeY4g LZkY3YQ9Rsvg/edit?usp=sharing



c) I TORNEIO ONLINE DE XADREZ DA SME-SP

Atenção estudantes e professores! Vem aí o I TORNEIO ONLINE DE XADREZ DA SME! Para participar, crie sua conta no site **chess.com** (item 4.1) e inscreva-se no link abaixo:

https://forms.gle/stRujbxbLpMViGvV8



Regulamento:

- 1. O I Torneio Online da SME-SP é um evento exclusivo para estudantes da Rede Municipal de Ensino de São Paulo;
- A inscrição no link acima não garante a presença no torneio. O estudante receberá um convite individual no próprio site do chess.com. Somente após validar esse convite, garantirá a sua participação;
- O I Torneio ONLINE de XADREZ da Secretaria Municipal de Educação de São Paulo será iniciado no dia <u>03 de junho de 2020</u>, com todos os estudantes inscritos e confirmados até essa data. Após o seu início, não será possível adicionar jogadores;
- 4. O ritmo de jogo será 1 dia, ou seja, cada lance deve ser feito em até 24 horas. Mais lances podem ser feitos nesse período. Caso o jogador não o faça, acarretará derrota por tempo;
- 5. Os inscritos serão divididos em grupos de até 5 jogadores, onde jogarão entre si por duas vezes: uma com peças brancas e outra com as pretas;
- 6. Os inscritos jogarão até 8 partidas simultaneamente;
- 7. O torneio será organizado pela coordenação do Programa Jogos de Tabuleiro, e durará o tempo que for necessário para a sua finalização;
- 8. Os 10 primeiros colocados receberão medalhas, encaminhadas às escolas.

d) CIRCUITO SME-SP DE XADREZ - TORNEIOS RÁPIDOS

Realizaremos um circuito composto por várias etapas de torneios rápidos - 3 minutos de tempo, com 5 segundos de acréscimo. Torneios que durarão no máximo 2 horas entre início e término.

Ofereceremos etapas para ESTUDANTES, algumas com faixa etária limitada, e outras para PROFESSORES.

Se você quer participar do CIRCUITO SME-SP DE XADREZ, inscreva-se no link abaixo. Não deixe de colocar seu contato corretamente (WhatsApp e E-mail). Será através deles que avisaremos as datas e horários das etapas.

Premiação:

Medalhas aos 3 primeiros colocados de cada etapa.

Medalhas aos 10 primeiros colocados na somatória total de pontos ao final do Circuito.

Inscreva-se:

https://forms.gle/dbFVHBxzL5VCKxsf7



Respostas do Exercício de Go

1 – SEICHI; 2 – GOBAN; 3 – HOSHI; 4 – ARIGATO; 5 – GOISHI; 6 – GOKE; 7 – NIGIRI; 8 – DAME; 9 – TESUJI; 10 – KOMI; 11 – KATACHI; 12 - TSUMEGO



Prezados professores,

Temos muitas atividades e estudos a fazer! Mas caso tenham outras ideias/sugestões, não deixe de nos informar. Poderá fazer parte das próximas publicações.

Utilizem o link abaixo para SUGESTÕES, IDEIAS, CRÍTICAS, ELOGIOS, DÚVIDAS ou qualquer outra questão que queira levar à coordenação do Programa Jogos de Tabuleiro.

https://forms.gle/kQ7Fp9S7CpChAxk5A



Bom trabalho a todos!