

# Jogos de tabuleiro do mundo

caleidoscópico  
brincadeira e arte 

PDF completo no site [www.caleido.com.br](http://www.caleido.com.br)





caleidoscópico  
brincadeira e arte 

A **Caleidoscópico**, fundada em 2002, tem como objetivo promover vivências lúdicas para todas as idades, destacando o jogo/brincadeira como atividade de integração, criatividade e tomada de decisão.



Gratidão aos milhares de participantes em oficinas de criação da Caleidoscópico ao longo de 15 anos. De certa forma estão todos aqui representados, pois os exemplos de criações de uma turma sempre inspiravam outros a continuarem a criação.

O meu agradecimento por todo o aprendizado, todo o entusiasmo dos participantes e disposição para entrar no jogo e na brincadeira de criação.

A ideia de reunir os conteúdos destas oficinas é inspirar a criação, invenção e reinvenção entre adultos e crianças, usando o principal recurso que é a imaginação aliada ao conhecimento.

Tanto fui aprendendo, lembrando formas ancestrais de brincar e também reinventar que me dei conta que esta criança que ainda habita em mim tem vontade de chamar mais pessoas para a brincadeira!

Penso que a generosidade com que a criança vê o mundo pleno de possibilidades deve ser recordada na vida adulta. Por isso o convite incessante para os adultos brincarem.

O estado de prontidão para a vida é condição da brincadeira. Para brincar a criança extrapola qualquer adversidade. Para ela o brinquedo nunca falta, porque ela o inventa na hora que precisa e sabe empreender o tempo a seu favor. Quer olhar mais generoso para com a vida?

Estes slides, e outros que virão na seqüência, fazem parte da celebração de 15 anos da Caleidoscópico. Usufrua e compartilhe da nossa história. Crie suas próprias brincadeiras!

Adriana Kllisys  
Dezembro/2017

## Jogos de tabuleiro do mundo

No décimo terceiro módulo **15 anos Caleidoscópio Brincadeira e Arte** vamos compartilhar um pouco da cultura dos jogos de tabuleiro, bem como incentivar a criação de tabuleiros para que ótimas partidas façam parte dos mais diferentes centros de educação, cultura e lazer.



Muitos jogos de tabuleiro são milenares. Faraós egípcios, soldados romanos, sábios gregos e reis medievais já jogavam animadas partidas há muito tempo. A grande maioria deles nasceu de passatempo de adultos antes de chegarem às mãos infantis.

Hoje os jogos estão presentes em nossa cultura e cada vez mais ocupam a atenção de profissionais da área de educação em universidades e centros educativos por seu alto potencial de aprendizado e valor cultural.



## Competências envolvidas no jogo:

- exercitar o pensamento estratégico;
- aprender a tomar decisões;
- aprender a agir/ interagir em grupo;
- entender a regra como algo construído
- desenvolver rapidez de pensamento para antecipar jogadas;
- aprender a buscar saídas para situações desafiadoras;
- experimentar olhar por diferentes pontos de vista;
- aprender a lidar com conflitos, frustração;





Carlos Dalal Stella

## Jogos de estratégia/competência

*“A competência é o desafio de superar a si mesmo. Nesse sentido, o outro, a quem vence, é apenas uma referência para o vencedor. Porque, se um dos jogadores sempre ganha, o outro não lhe serve mais como referência; nesse caso, é preciso procurar um adversário mais forte, uma situação mais difícil para tê-la como espelho que reflita o quanto ainda o vencedor pode melhorar. Nessa perspectiva, ganhamos ou perdemos sempre de nós mesmos.”*

## Evolução dos Jogos de estratégia

Temos aqui alguns exemplos de jogos de alinhamento, derivados do Jogo da Velha



- Jogo da Velha – Egito 1400 a.C.
- Puissance 4 EUA, 1974  
(Ligue 4)
- Quarto! França, 1985
- Chung Toi Coreia, 1994
- Quixo França, 1995
- Pentago Suécia, 2003





## Jogo: Quarto!

- Criado por Blaise Müller
- França, 1985
- Gigamic



Jogo de Tabuleiro: Quarto !

Origem: Wikipédia, a enciclopédia livre.

Tabuleiro do *Quarto* no início do jogo



O jogo desenvolve-se num tabuleiro 4x4. Existem 16 peças únicas, cada um das quais com quatro atributos:

- quadrado ou cilindro;
- preta ou branca (ou qualquer outro par de cores);
- pequena ou grande;
- com buraco (oca) ou sem buraco (maciça).

Os jogadores, à vez, escolhem a peça que o seu adversário terá de colocar no tabuleiro. Um jogador vence se ao colocar a peça consegue formar uma linha, coluna ou diagonal em que todas as peças tenham uma característica comum (todas pequenas, todas redondas, etc). Uma variante incluída em muitas edições é a possibilidade de ganhar o jogo ao formar um quadrado 2x2 nas condições anteriores. O jogo termina em empate se todo o tabuleiro estiver preenchido e não se tiver verificado nenhuma situação de vitória. Note-se que estas são as regras básicas.

O *Quarto* distingue-se por ser um jogo em que apenas existe um conjunto de peças para os dois jogadores em vez de um conjunto separado para cada jogador.

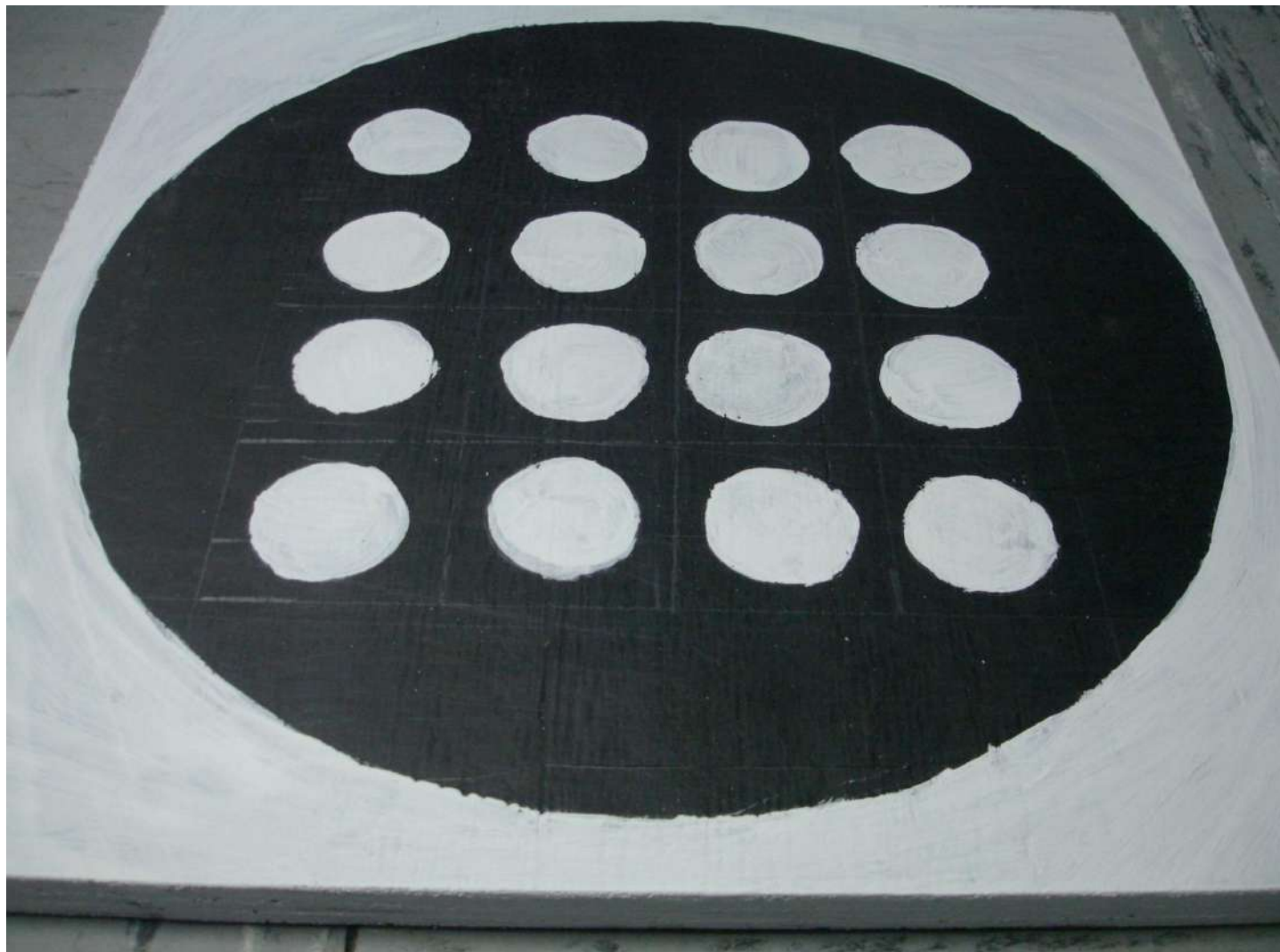




Versão do jogo Quarto! Tabuleiro em madeira , peças em massa biscuit







ASSIM  
ASSADO

# CHUNG TOI

Adriana Klisys é diretora da Caleidoscópico Brincadeira e Arte e autora dos livros *Quer Jogar?* (Sesc-SP) e *Ciência, Arte e Jogo* (Peirópolis).

Criado pelo coreano Reginald Chung em 1985, o Chung Toi é um Jogo da Velha incrementado, no qual nunca ocorre empate. Este jogador deu nova vida ao Jogo da Velha, que existe desde 1400 a.C. Para tanto, ele criou peças octogonais (de oito lados) e desenhou nelas quatro setas apontando para os quatro pontos cardeais (norte, sul, leste e oeste), usando o mesmo tabuleiro de 3 x 3.

Nesta versão, são as setas das peças, aliadas à nova regra, que permitem aos jogadores continuar a partida mesmo após o empate, conhecido como "velha".

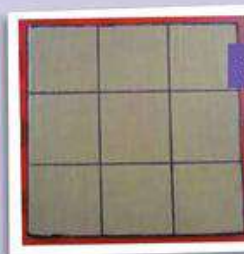


O Jogo da Velha surgiu no Antigo Egito, em 1400 a.C. (antes de Cristo)

O Chung Toi foi criado por um coreano, em 1985

## Como fazer

Você vai precisar de: caixa de papelão, tesoura, lápis de cor e régua.



1 Recorte um quadrado de papelão de 30 x 30 centímetros. Usando régua, faça um tabuleiro de 3 x 3, com 9 quadrados.



2 Desenhe 6 peças octogonais no papelão. Pinte 3 de uma cor e 3 de outra e recorte-as. Então, desenhe em cada uma 4 setas apontando para os quatro pontos cardeais.

## Como jogar

- 1 Chame um amigo para jogar. Ganha quem, como no Jogo da Velha, alinhar suas três peças em qualquer sentido.
- 2 O jogo começa igual: cada participante, na sua vez, põe uma peça num quadrado do tabuleiro, tentando enfileirar três peças em qualquer direção.

3 Se isso não acontecer, os jogadores devem movimentar suas peças até que um deles enfileire suas três. Eles podem:

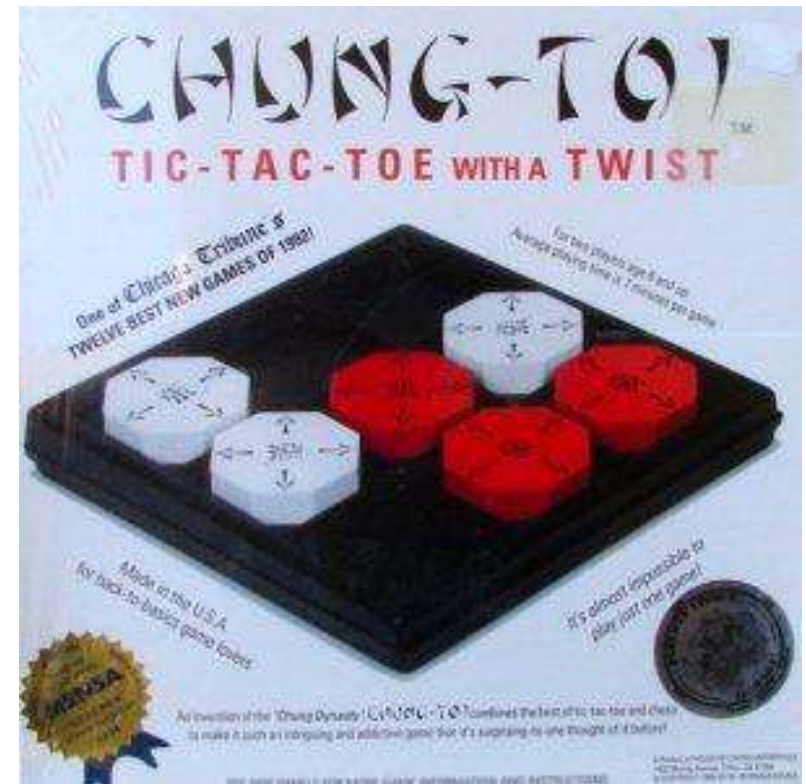
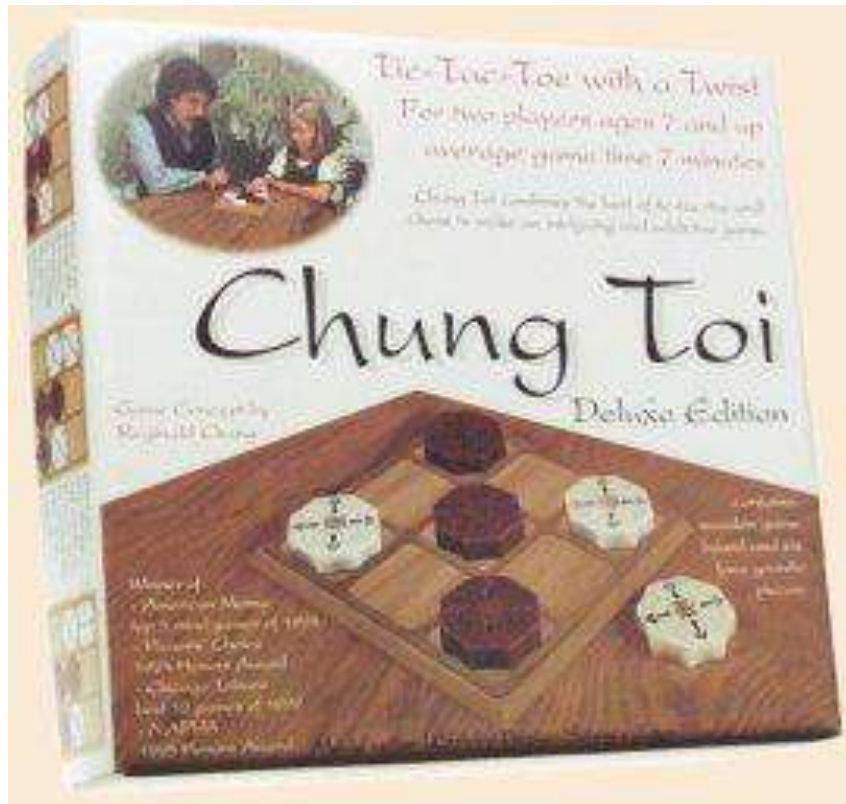
- A) Andar uma casa na vertical, na horizontal ou na diagonal, sempre observando o sentido das setas das peças. Basta que a casa ao lado esteja desocupada.
- B) Saltar uma peça sua ou do adversário, sempre na direção das setas de sua própria peça. A casa de destino deve estar desocupada.
- C) Girar a peça sem mudar de casa, apenas mudando as setas de direção. Essa troca de posição corresponde a uma jogada.



www.caleido.com.br



## Jogo criado por Reginald Chung



O Chung Toi foi criado pelo autor coreano de mesmo nome do jogo, é uma variação interessante do Jogo da Velha, no qual as peças continuam a movimentar-se até que um dos jogadores consiga enfileirar 3 peças consecutivas.



# quer jogar?

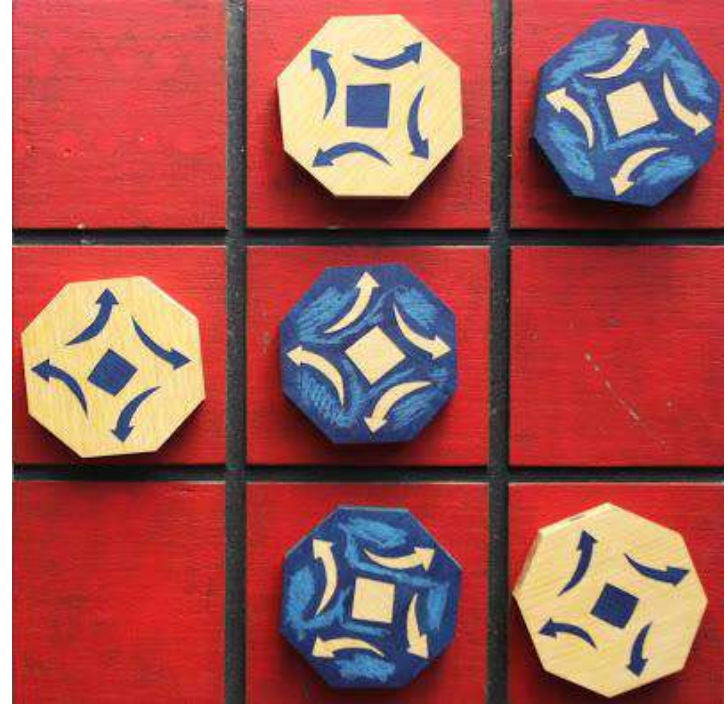
adriana klisys *texto*



carlos dala stella *desenhos*

editora  
**BESC**

Jogo Chung Toi em capa de livro



Tabuleiros criados por Carlos Dala Stella



O jogo sempre supõe escolhas.  
É um espaço por excelência de tomada de decisões



Usando 4 jogos produzidos pelo artista Carlos Dala Stella, jogadores criam uma versão do Chung Toi com 4 tabuleiros e 24 peças!

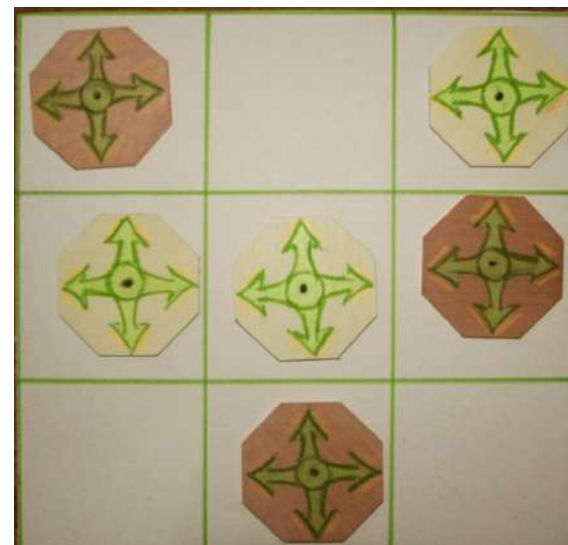
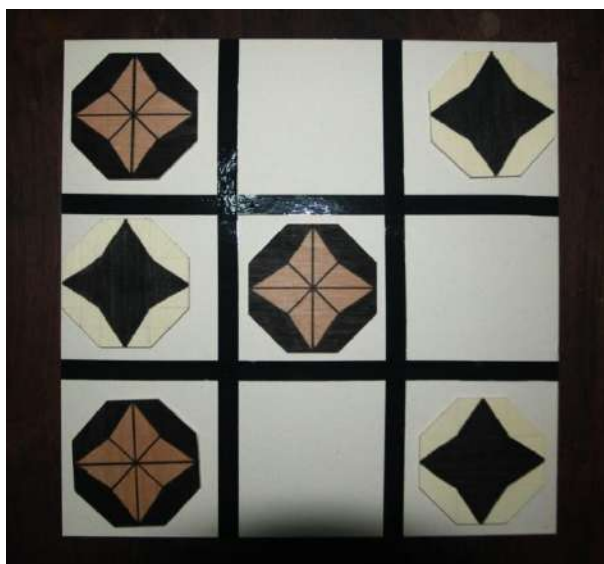




Tabuleiro e peças de Chung Toi criado por criança de 5 anos



Peças de Chung Toi de jornal e palito de sorvete



ASSIM  
ASSADO

# JOGO DA ONÇA

Adriana Klisys é diretora da Caleidoscópio Brincadeira e Arte e autora dos livros *Quer Jogar?* (Sesc-SP) e *Ciência, Arte e Jogo* (Peirópolis).

Esta brincadeira faz parte da família de jogos Tigres e Cabras, vindos da Índia e do Ceilão (atual Sri Lanka). Neles, a dupla de jogadores tem números diferentes de peças, com forças distintas. O Jogo da Onça se popularizou no Brasil entre diversas etnias indígenas, com tabuleiros desenhados no próprio chão, tendo pedrinhas ou sementes como peças.



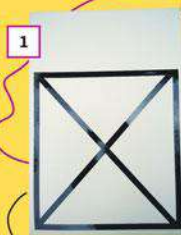
A Índia tem jogos muito semelhantes, como Tigres e Cabras.



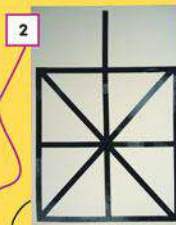
www.caleido.com.br

## Vamos fazer um?

Você vai precisar de:  
1 papelão ou cartolina de 50 x 35 cm (pode usar madeira ou o verso de uma gaveta), fita adesiva colorida, tesoura, giz de cera, 14 pedrinhas (cães) e uma pedra maior (onça).



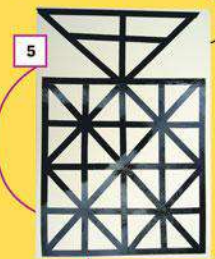
1 Com a fita, faça um quadrado e ligue as quinas, formando um X.



2 Agora, faça uma cruz no centro do quadrado, como se vê na figura.



3 Nos quatro quadrados que se formaram, repita a operação, ligando as quinas em X e seus centros em cruz.



4 Para completar o tabuleiro, faça um triângulo na linha que sai do quadrado maior (veja foto). Acrescente uma linha horizontal para formar uma cruz em seu interior. Decore, pintando com as cores que quiser.

## Como jogar



1 Arrume o tabuleiro, tal como mostra a figura:

2 O jogador com a onça começa a partida. Ele pode escolher qualquer direção para movimentar a peça, andando uma só casa por vez.

3 A onça pode capturar o cachorro saltando por cima dele em direção a uma casa vazia. Neste caso, retira-se a peça saltada do tabuleiro.

4 A onça pode fazer saltos duplos ou triplos, capturando mais de um cachorro numa mesma jogada, tal como acontece no jogo de damas.

5 O cachorro anda pelo tabuleiro da mesma forma que a onça, só não pode saltar sobre ela.

6 Ganha quem conseguir atingir seu objetivo primeiro: a onça capturar 5 cachorros ou os cachorros imobilizarem a onça.





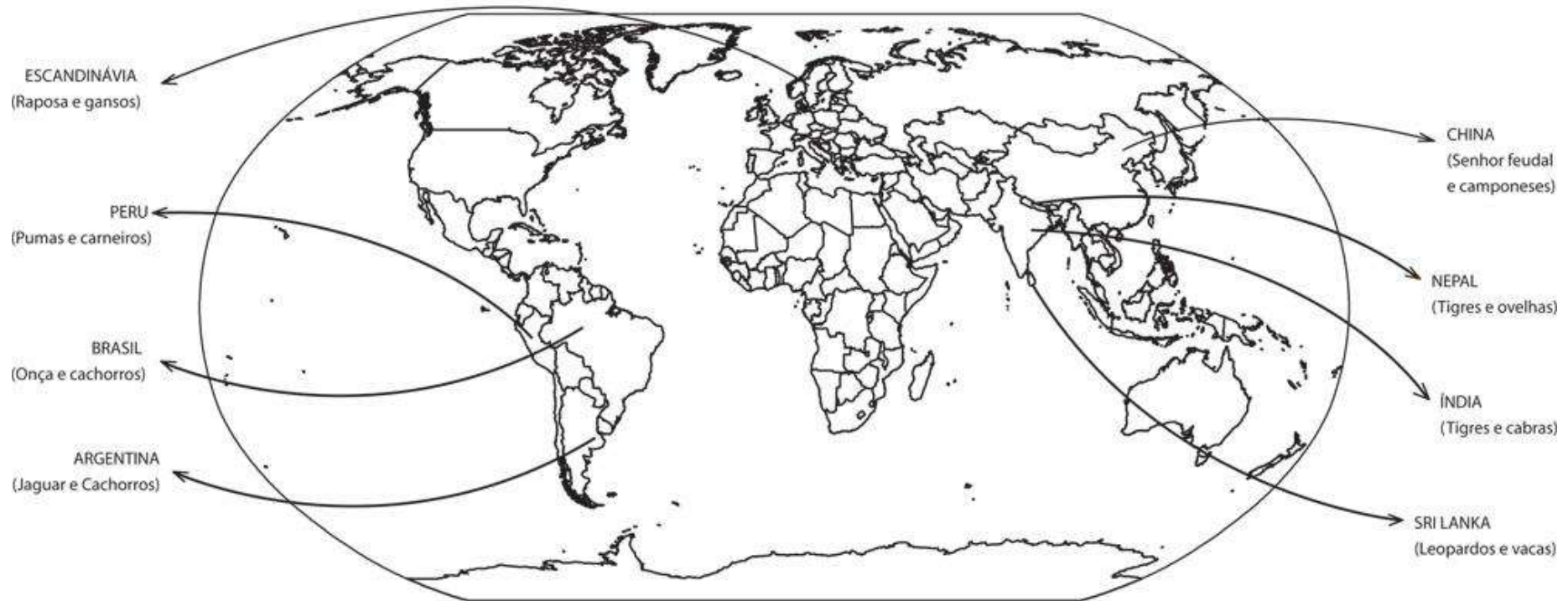
Desenho do jogo da onça feito com durex vermelho, colorido com giz de cera, sobre madeira.



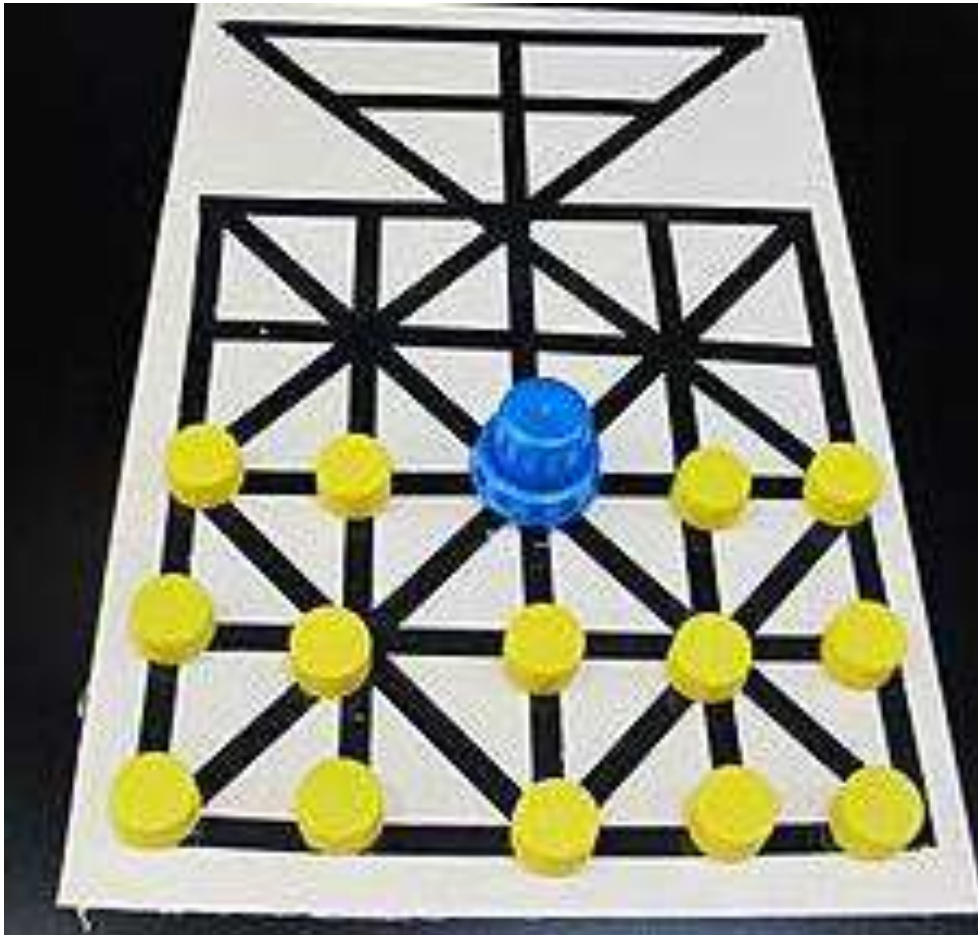
O jogo da onça teve que atravessar o oceano para chegar ao **Brasil**. Da Índia e do Ceilão espalhou-se por vários cantos do mundo, ganhando novas regras, diferentes formatos de tabuleiro, número de peças e representações: Índia (Tigres e Cabras); Nepal (Tigres e Ovelhas); Sri Lanka (Leopardos e Vacas); Peru (Puma e Carneiros); Brasil (Onça e Cachorros); Argentina (Jaguar e Cachorros); Escandinávia (Raposa e Gansos) e China (Senhor Feudal e Camponeses).

# A família do Jogo da Onça é internacional!

## \* MAPA LÚDICO \*



Fonte: Jogo da Onça/ Série Mapa lúdico: Dados & jogos  
[www.dadosejogos.com.br](http://www.dadosejogos.com.br)



O Jogo da Onça faz parte da família de jogos Tigres e Cabras, vindos da Índia e do Ceilão (atual Sri Lanka), em que a dupla de jogadores tem números diferentes de peças, com forças distintas.



“ A peculiaridade desse jogo para dois participantes é que disputam em condições diferentes: um é o mais forte (onça), porém está em menor número (apenas um), e o outro é mais fraco (cachorros), mas está em maior número (catorze). O objetivo da onça é capturar 5 cachorros, e o dos cachorros imobilizar a onça, cercando-a de forma que não tenha saída.”

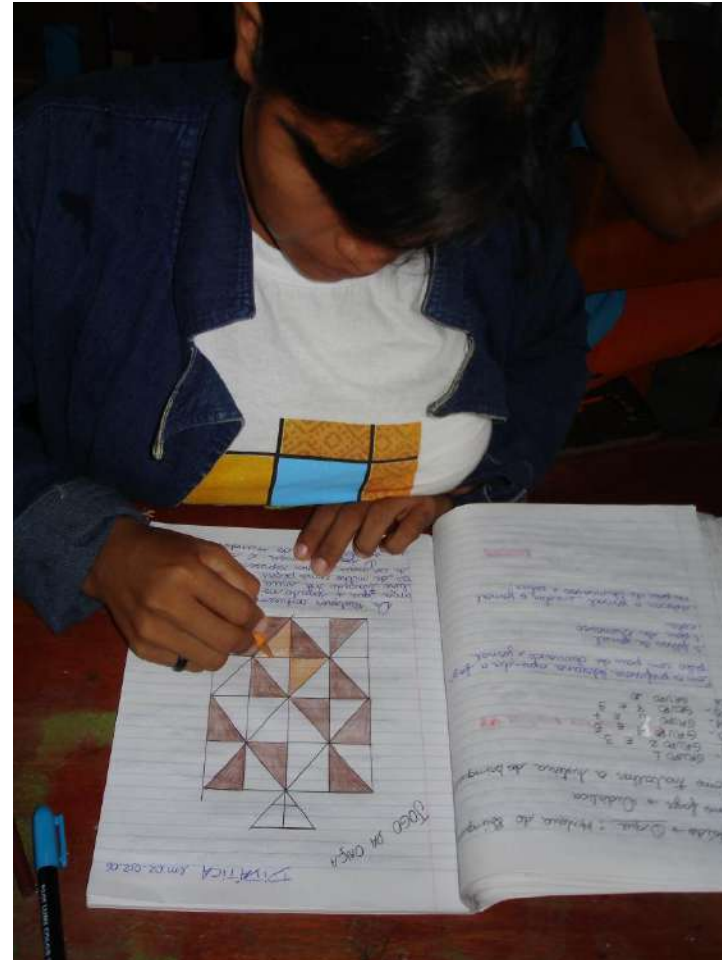
Trecho do livro Quer jogar?  
Edições SESC SP



Provavelmente os índios brasileiros já conheciam o Jogo da Onça antes do descobrimento através dos Incas, no Peru

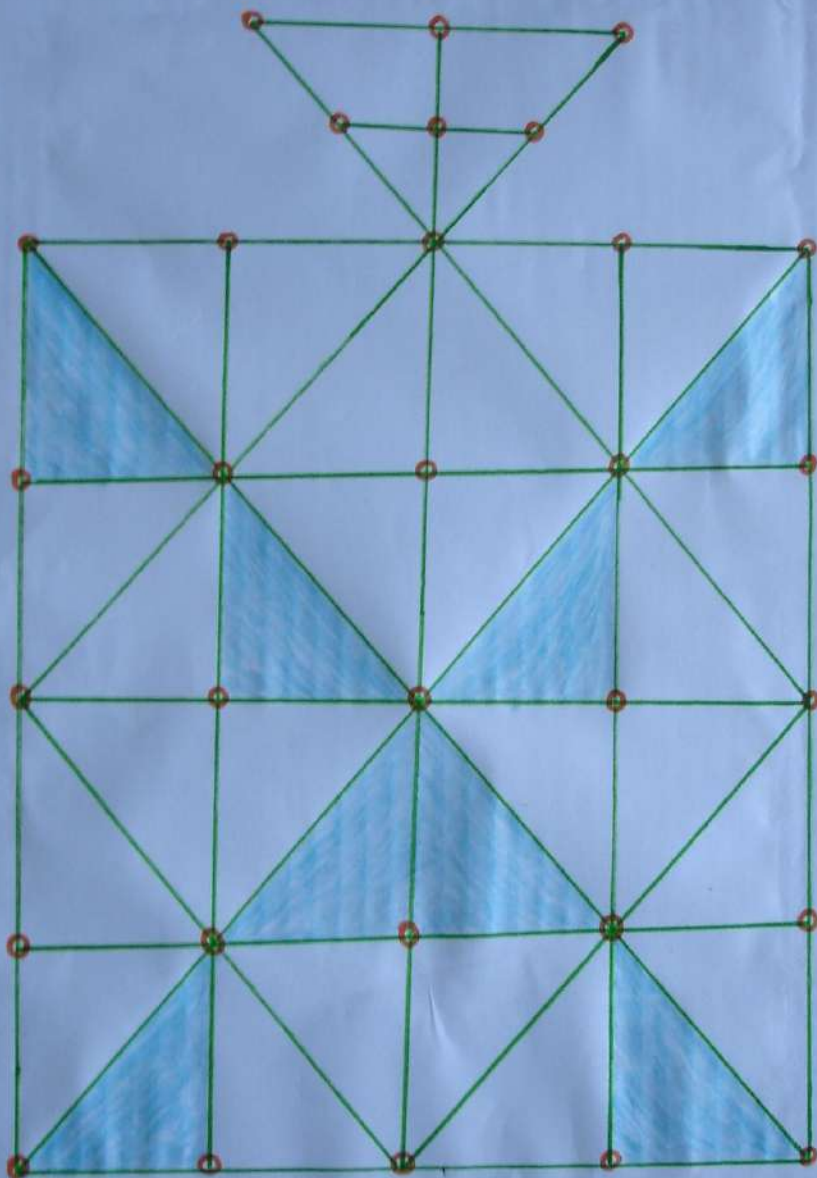


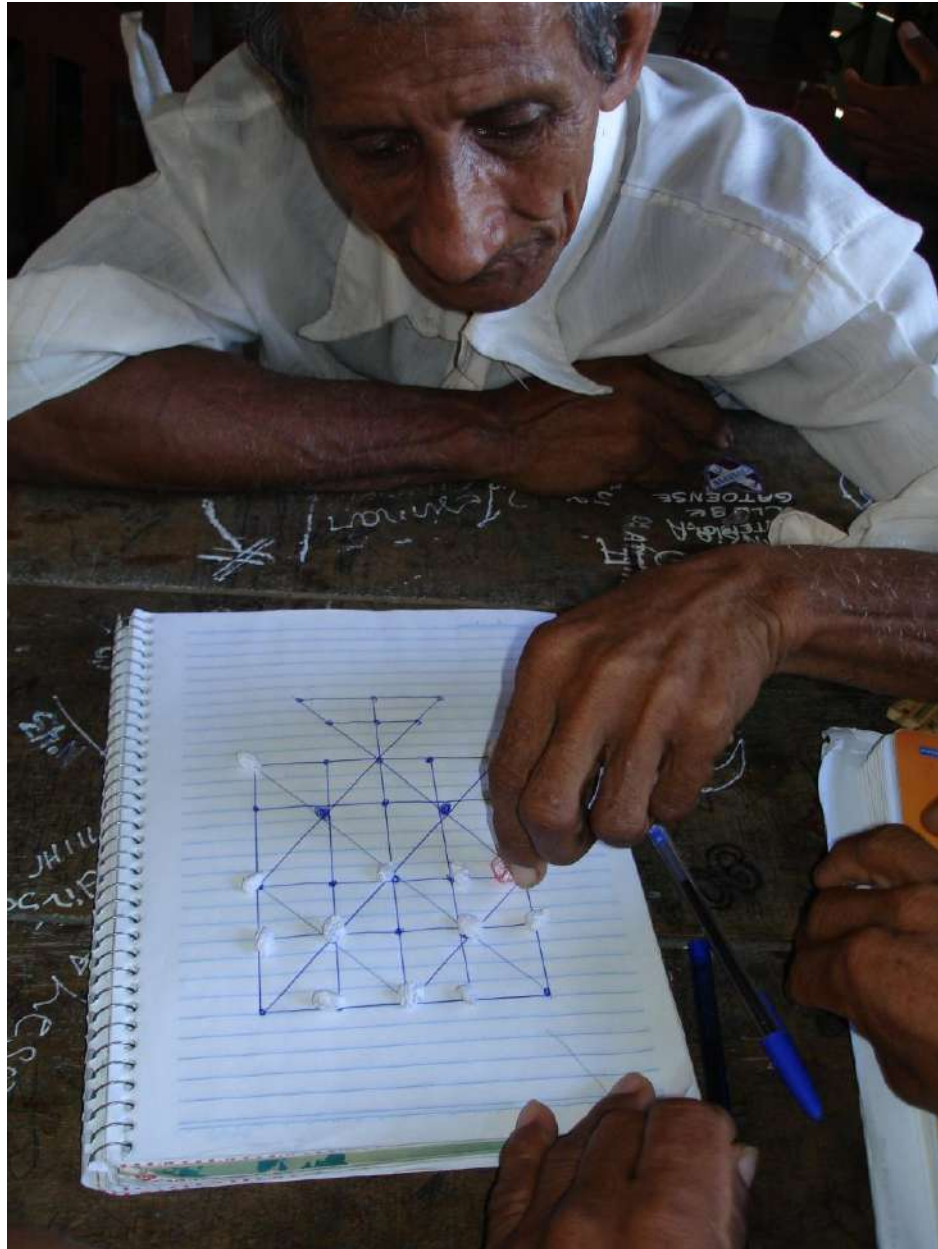
Este jogo se popularizou no Brasil entre diversas etnias indígenas. Seus tabuleiros são desenhados no próprio chão, e eles usam pedrinhas ou grãos como peças. É possível que o Jogo da Onça já faça parte da cultura de alguns índios brasileiros, antes mesmo de os primeiros portugueses chegarem ao Brasil, quando não existia sequer uma única fábrica ou loja de jogos.



Versões de tabuleiros com talento artístico indígena

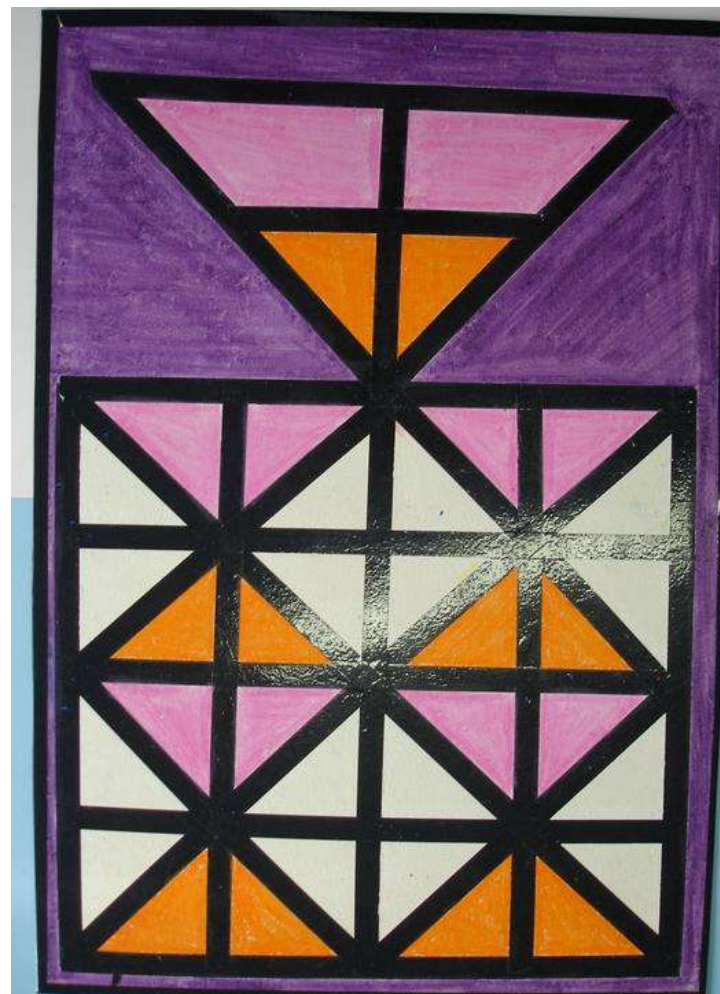
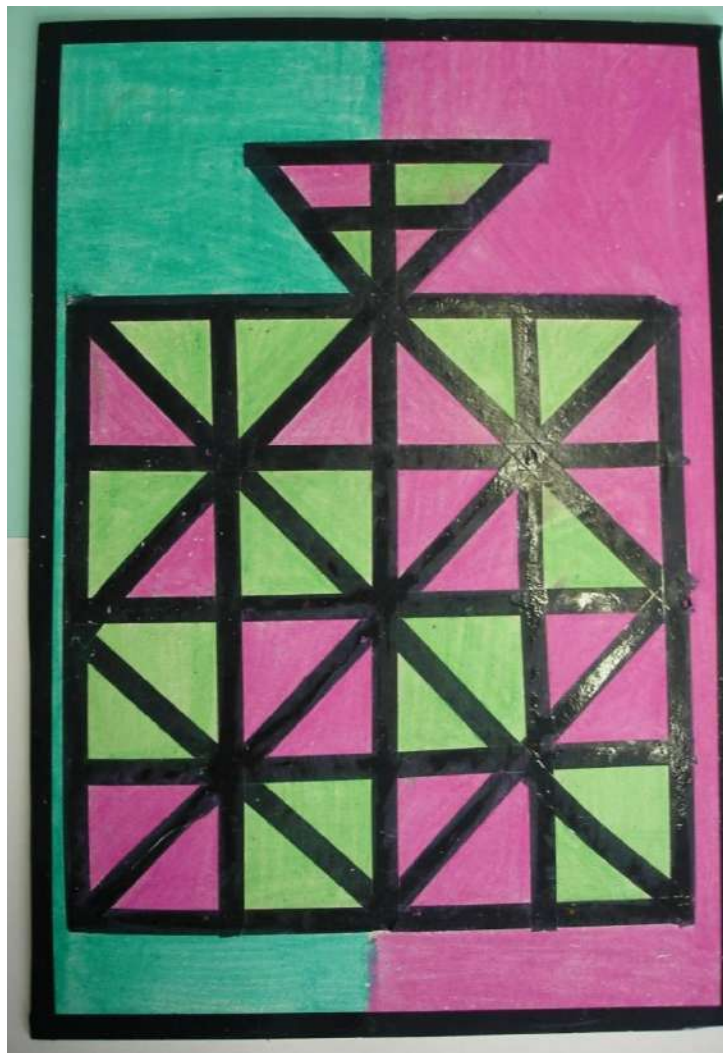


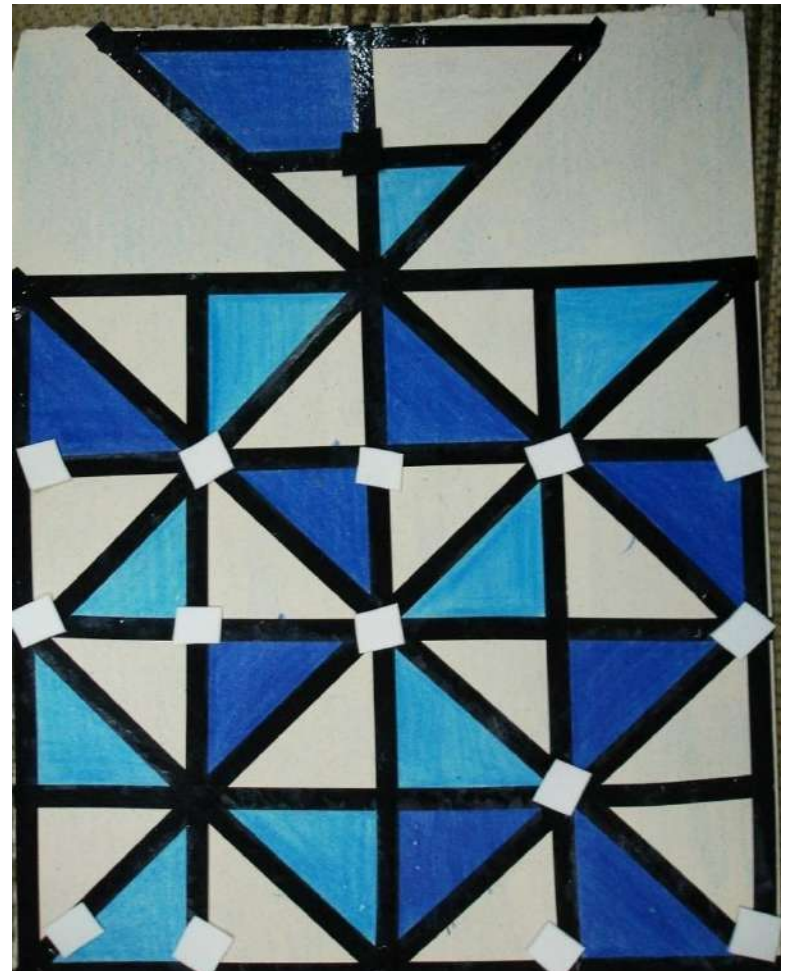
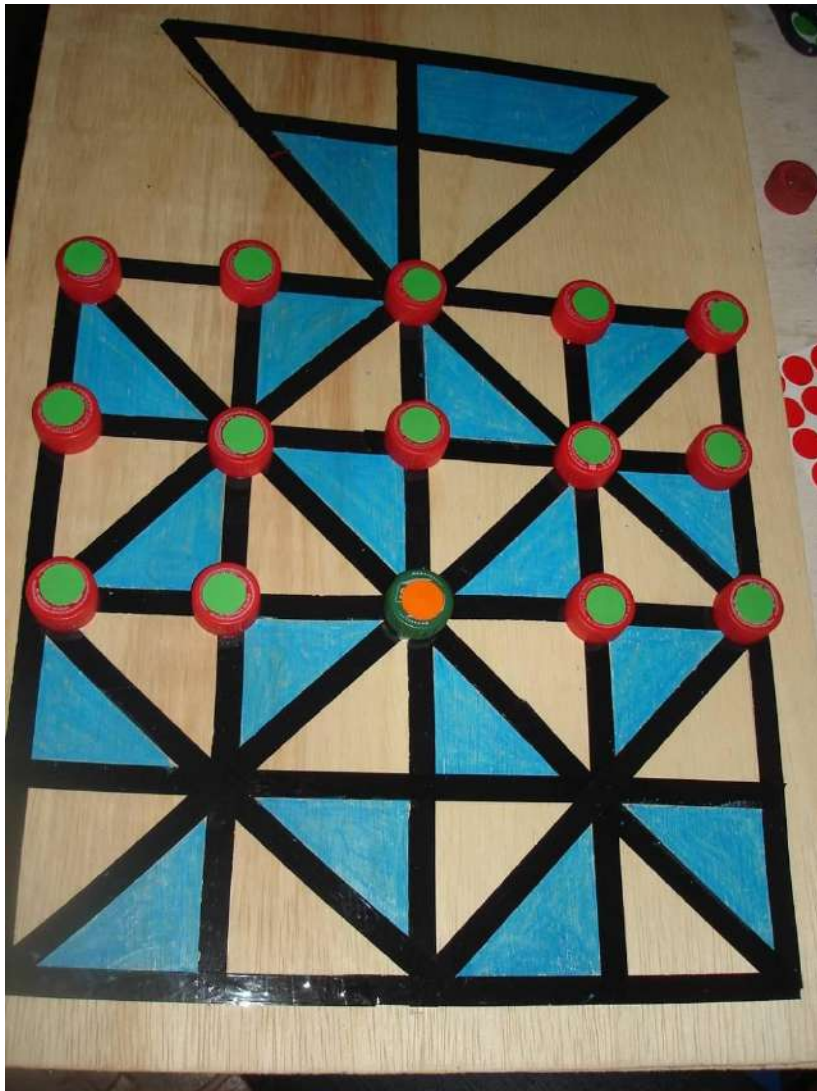




Qualquer suporte serve  
como tabuleiro!

Visual do jogo da onça pode ser transformado belamente pelo uso criativo das cores.







caleidoscópio  
brincadeira e arte

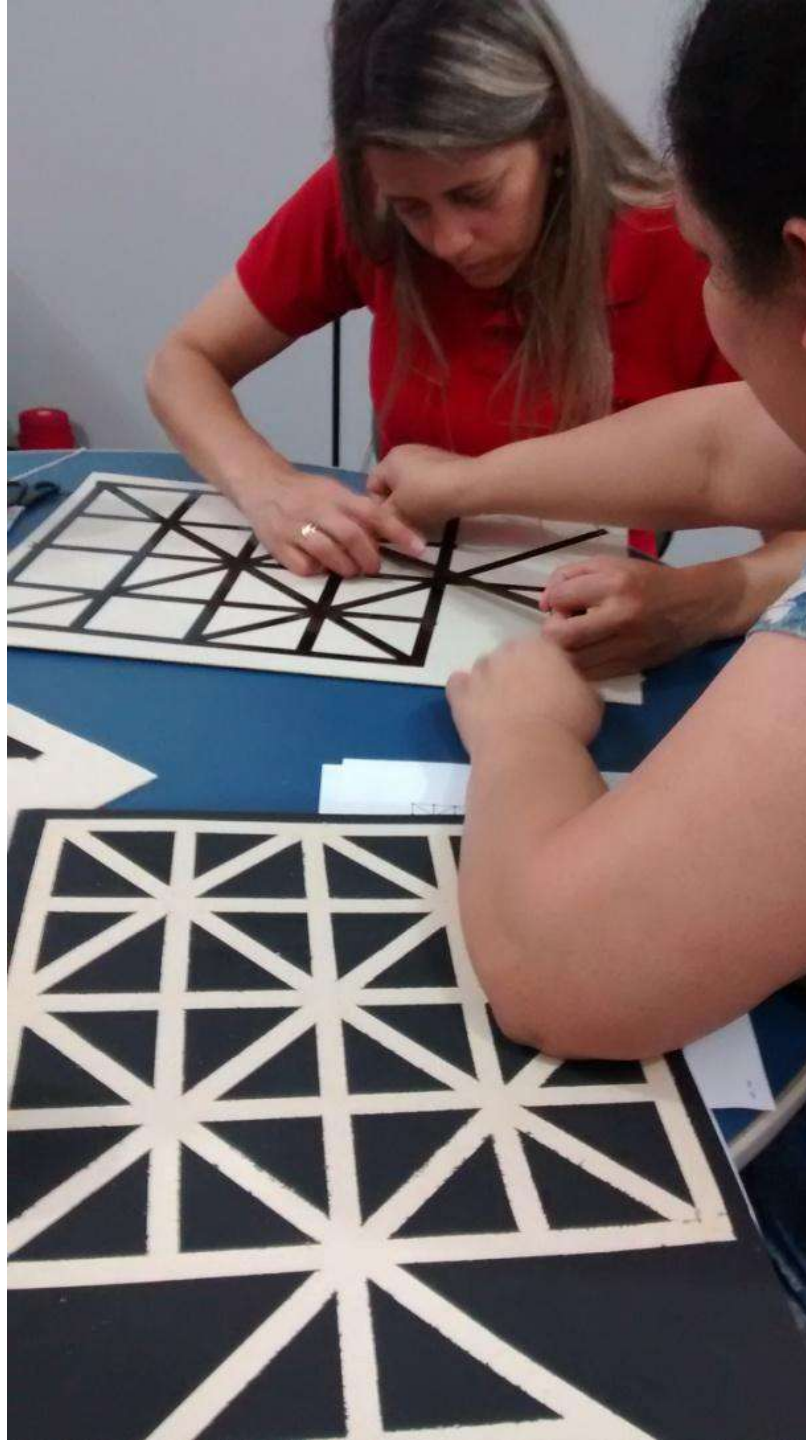




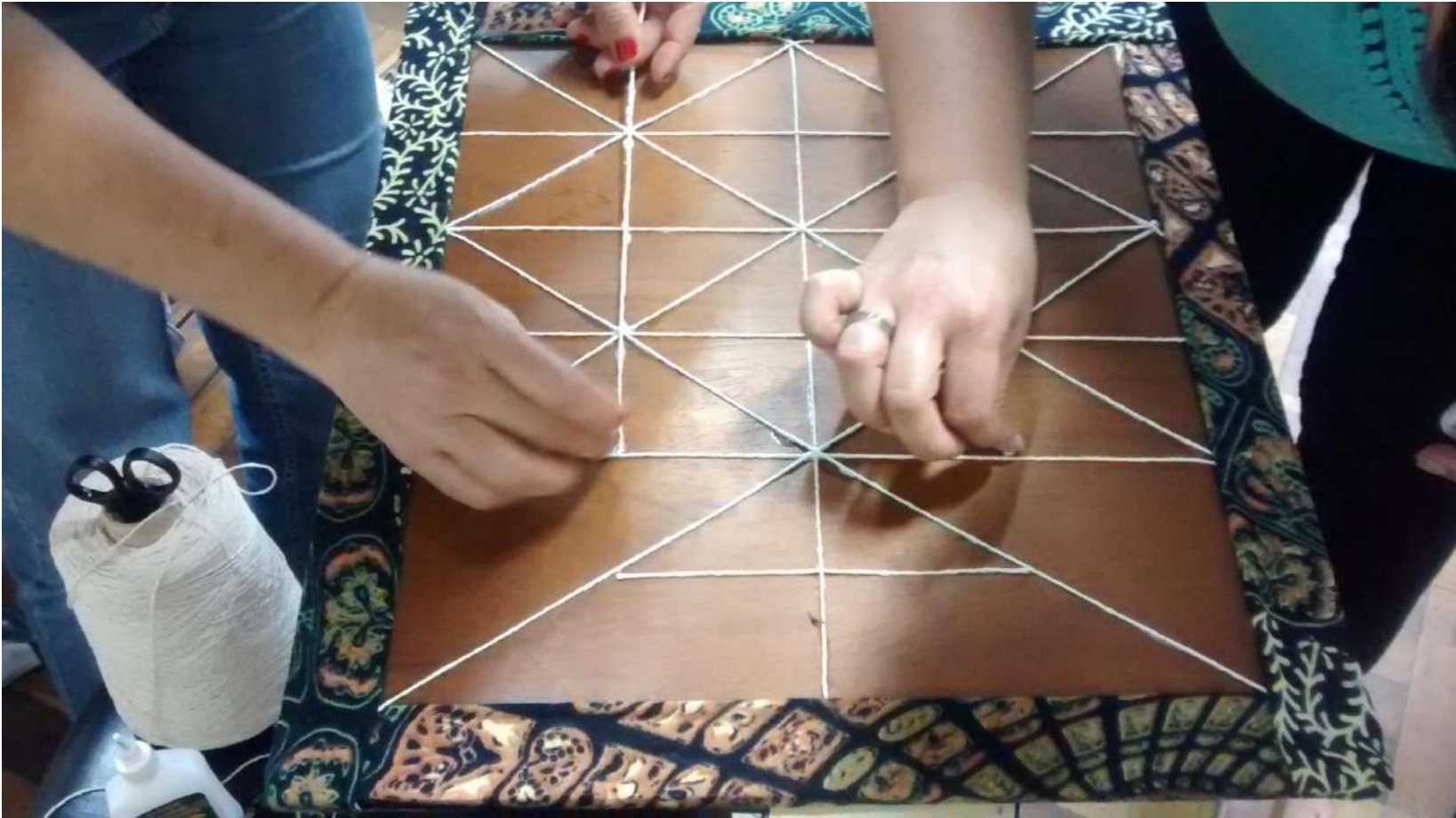
Tabuleiro feito no verso de uma gaveta



Gaveta-tabuleiro







Tabuleiro de jogo da onça em madeira, com barbante e tecido.



Jogo da onça feito em toalha de jogo americano – Série Mapa Lúdico, criada pela Caleidoscópico Brincadeira e Arte para Dados & Jogos

Desenho : Márcia Miisawa

[www.dadosejogos.com.br](http://www.dadosejogos.com.br)



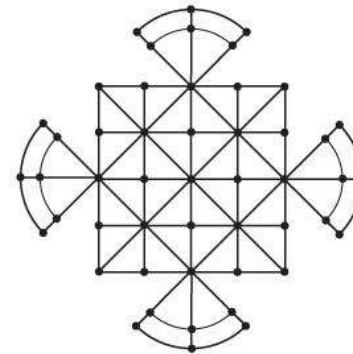
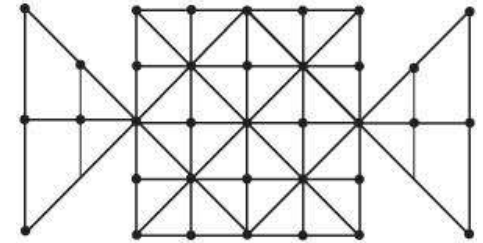
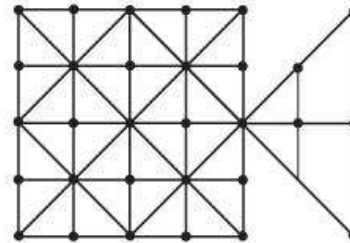
## Jogo: simultaneidade cooperação - competição



Desenho de Carlos Dala Stella , livro Quer Jogar? Edições SESC SP

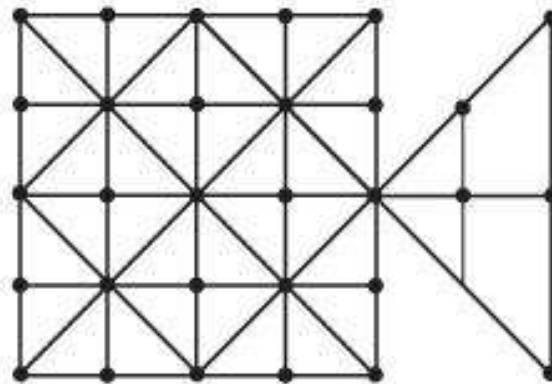
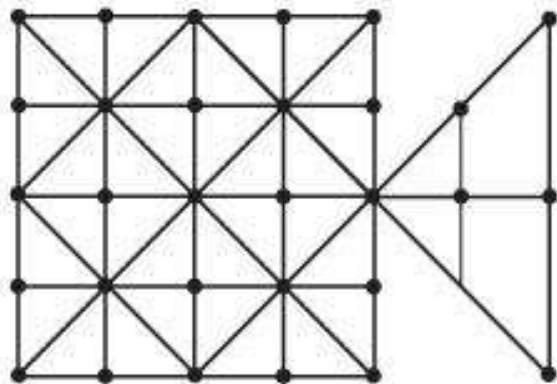
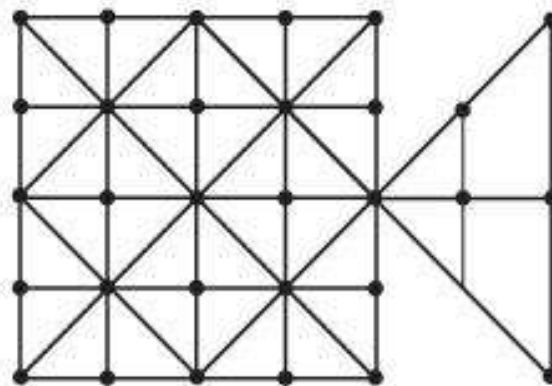
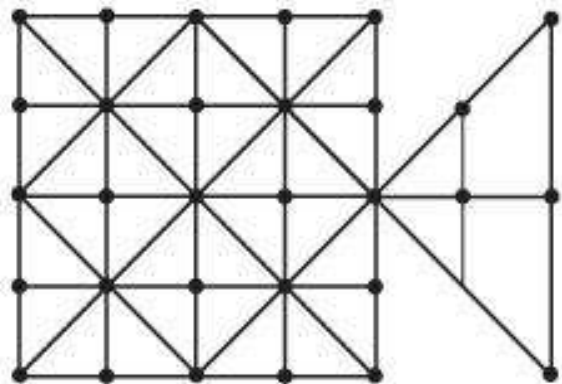
## A família Jogo da Onça no Mundo

- Brasil (Onça e Cachorros)
- Argentina (Jaguar e Cachorros)
- Peru (Puma e Carneiros)
- Nepal (Tigres e Ovelhas)
- Índia ( Tigres e Cabras)
- Sri Lanka (Leopardos e Vacas)
- Escandinávia (Raposa e Gansos)
- China (Senhor feudal e Camponeses)

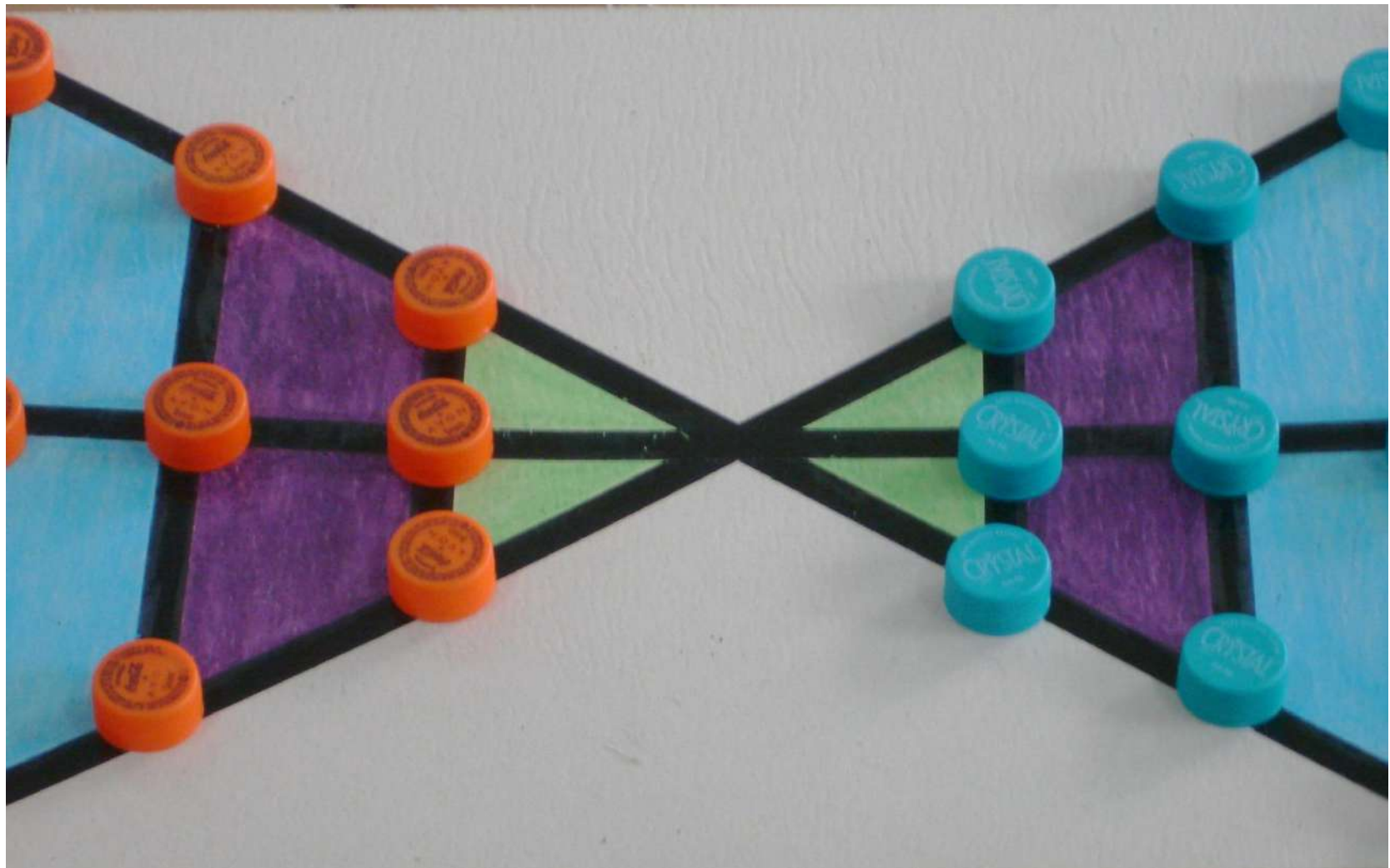


Nas ilustrações podemos ver vários tipos de tabuleiros da mesma família de jogo

Use os desenhos abaixo para fazer um estudo de cores para o seu tabuleiro de Jogo da Onça:



Jogo : Borboleta (Moçambique)  
também conhecido como Lau Kata Kati  
na Índia e Bangladesh



## Regras do jogo Borboleta / Lau kata kati:

“Para começar, coloque 18 peças no tabuleiro como mostra o diagrama, deixando vazio somente o ponto central.

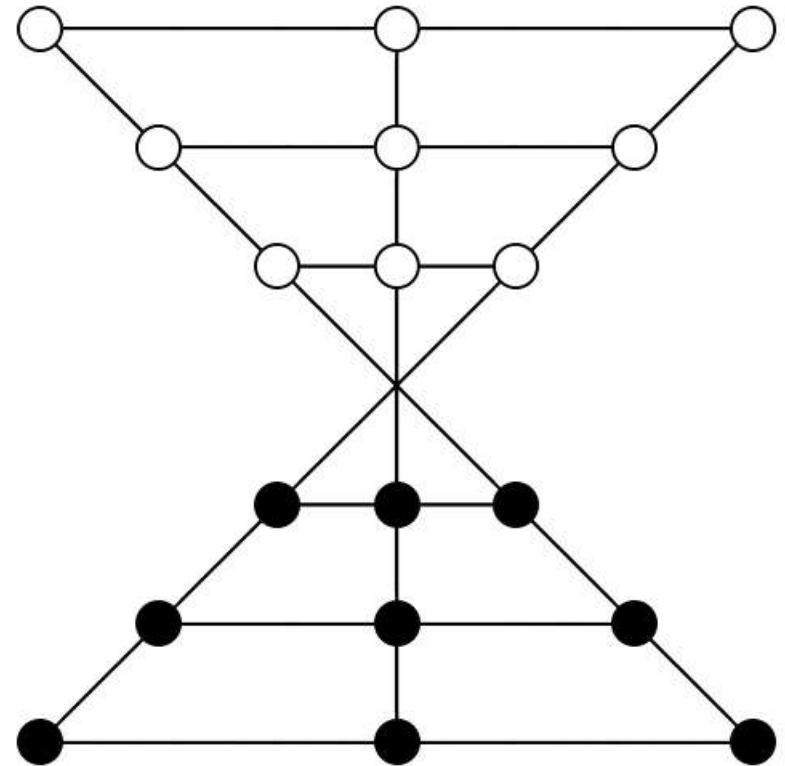
Um jogador de cada vez movimenta uma de suas peças um espaço em linha reta até o ponto vazio adjacente.

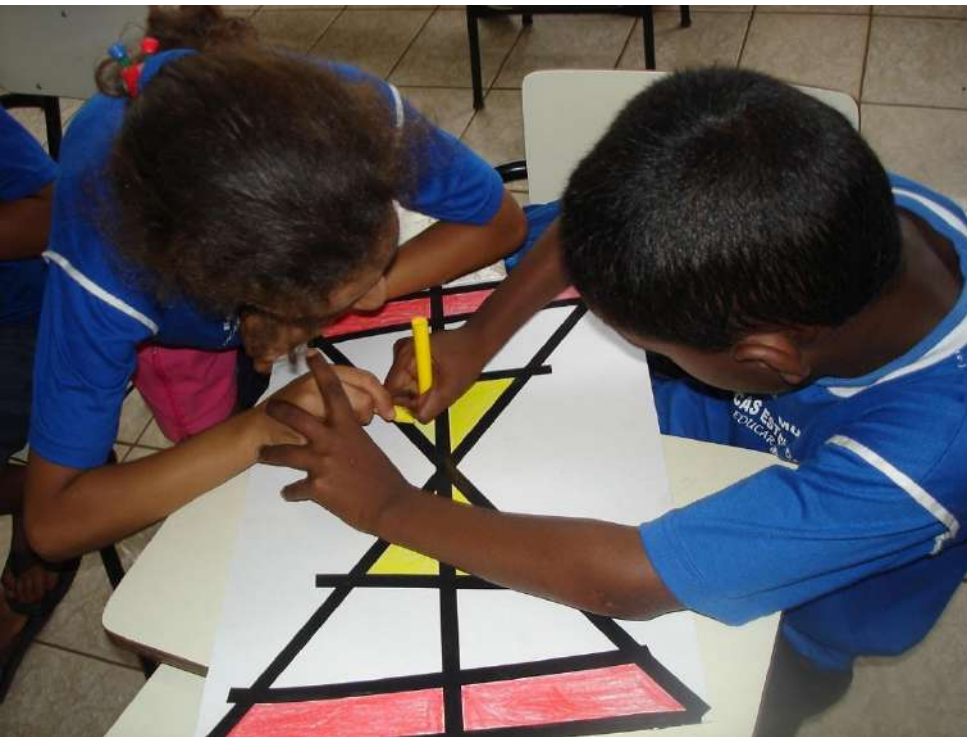
O jogador também pode saltar por cima e capturar uma peça do adversário se o espaço seguinte, em linha reta, estiver livre. O jogador pode continuar saltando com a mesma peça, capturando outras enquanto for possível.

O jogador que deixa de saltar perde a peça para o adversário. Se um jogador tiver a opção de mais de um salto, poderá escolher o salto a fazer.

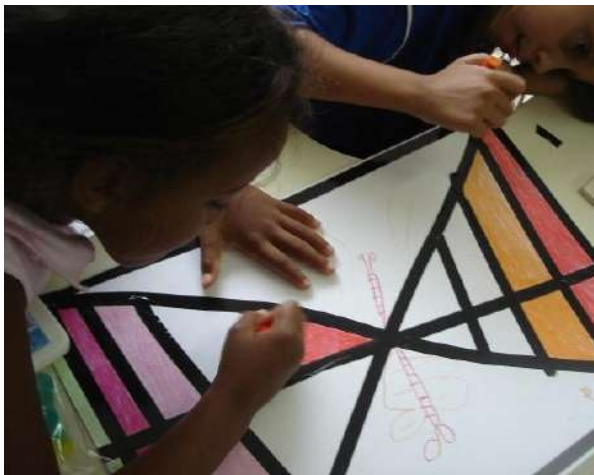
O jogador que capturar todas as peças do adversário é o vencedor.”

Fonte: - Zaslavsky, Claudia – Jogos e Atividades Matemáticas do Mundo Inteiro – Porto Alegre, Editora Artes Médica, 2000.





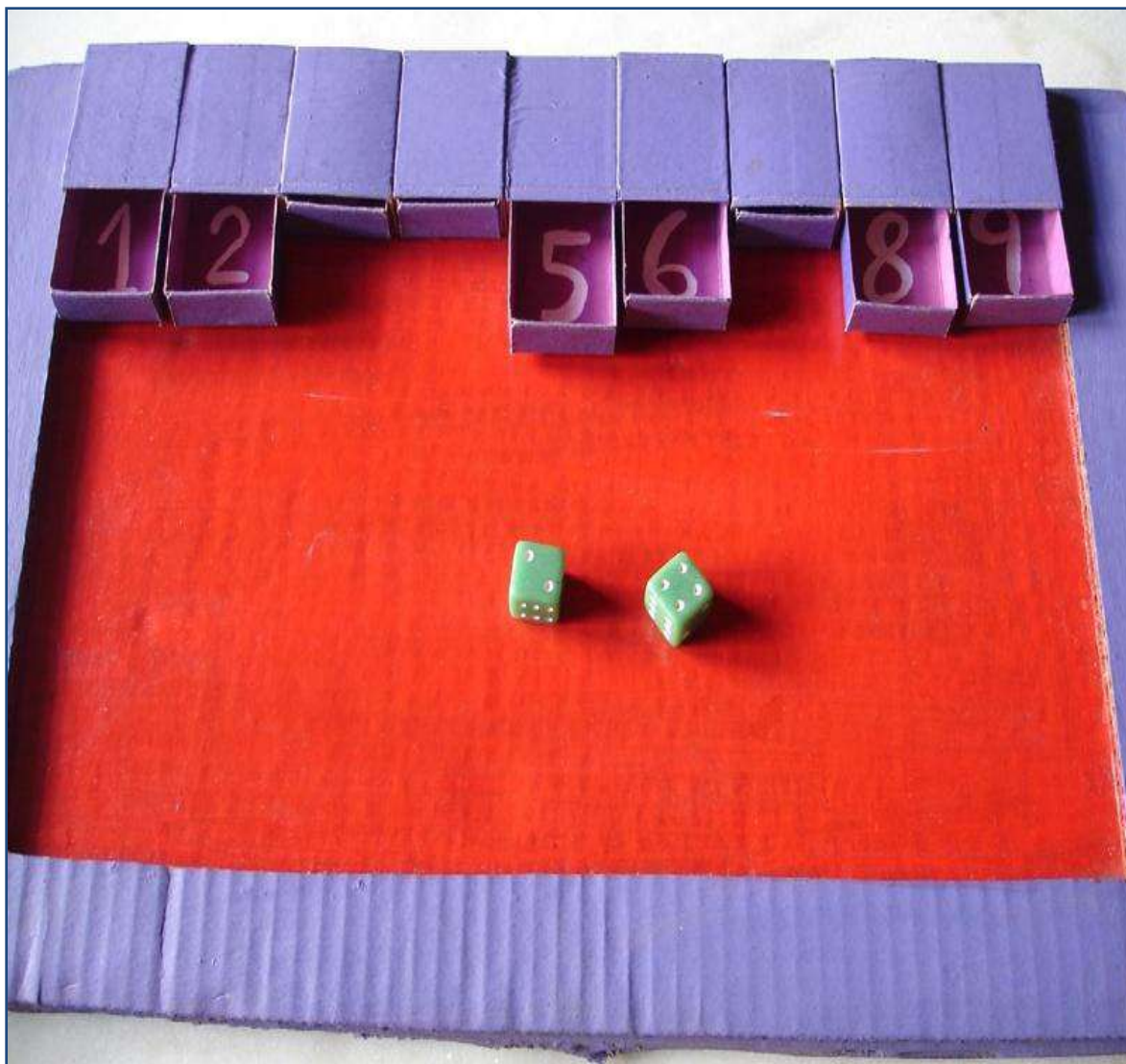
Tabuleiros-borboletas,  
feitos pelas crianças!





Borboleta / Lau kata kati: Um jogo de captura semelhante ao jogo de damas, muito propício para jogadores iniciantes





## Feche a Caixa (Normandia, 1800)

Versão do tabuleiro em caixa de fósforo e papelão



ASSIM  
ASSADO

# FECHE A CAIXA

Muito tempo atrás, marinheiros da Normandia descobriram um bom jeito de passar o tempo de suas viagens se divertindo com um jogo de dados: o *Feche a Caixa*. Como sempre estavam navegando, eles espalharam as regras desta brincadeira por muitos países.



O jogo surgiu por volta do ano de 1700, na região de Normandia, na França.

Adriana Klisys é diretora da Caleidoscópico Brincadeira e Arte e autora dos livros *Quer Jogar?* (Sesc-SP) e *Ciência, Arte e Jogo* (Peirópolis).



[www.caleido.com.br](http://www.caleido.com.br)

## Como fazer o jogo

Você vai precisar de:

1 caixa de papelão, 9 caixas de fósforos, 2 dados, tesoura, régua, cola, lápis, papel, tinta e pincel.

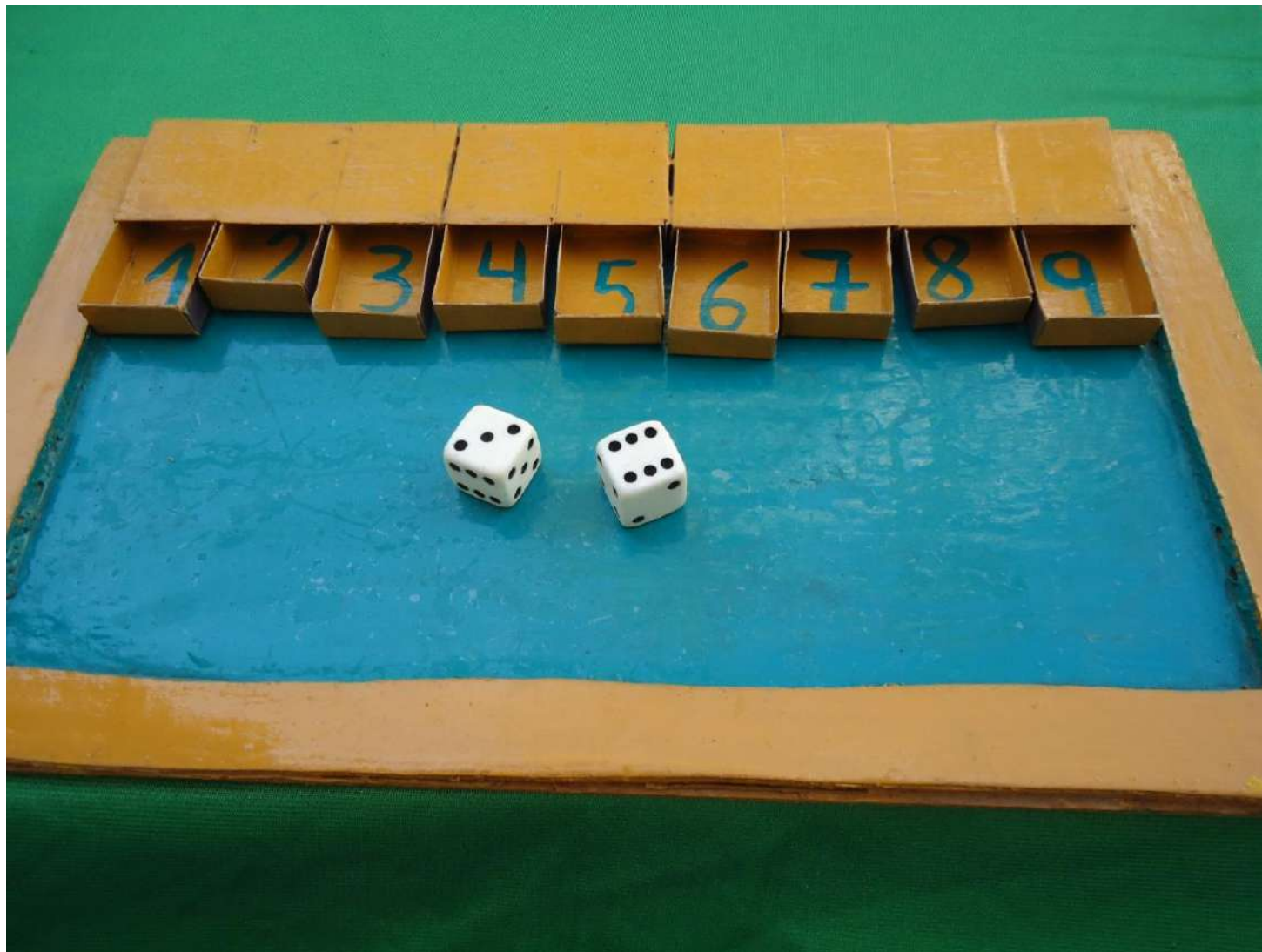
- 1 Retire as 9 gavetas das caixas de fósforos e cole as partes vazadas (externas) das caixas, uma ao lado da outra, no topo de uma base de papelão de 40 x 25 cm. Deixe um espaço livre de cerca de 3 cm em cada um dos lados do tabuleiro.
- 2 Recorte 3 tiras de papelão e cole nas laterais do tabuleiro, para que os dados não saiam da arena quando lançados.
- 3 Pinte seu tabuleiro e enumere as gavetas de 1 a 9. Quando a tinta secar, encaixe as gavetas em seu lugar, em ordem numérica.

## Como jogar

- 1 Junte quatro jogadores, no máximo, e decida quem começa a partida por sorteio. Inicie o jogo com todas as caixas abertas. O objetivo é fechar o maior número de caixas em sua jogada.
- 2 Um jogador lança os dois dados e fecha as gavetas correspondentes aos números tirados.
- 3 Ele segue jogando até que não consiga mais fechar uma gaveta com o mesmo número retirado nos dados. Então, soma o valor das casas que ficaram abertas e registra o resultado (que vai sendo somado ao fim de cada rodada). E passa a vez a outro jogador.
- 4 Quem completar 45 pontos primeiro, perde o jogo!



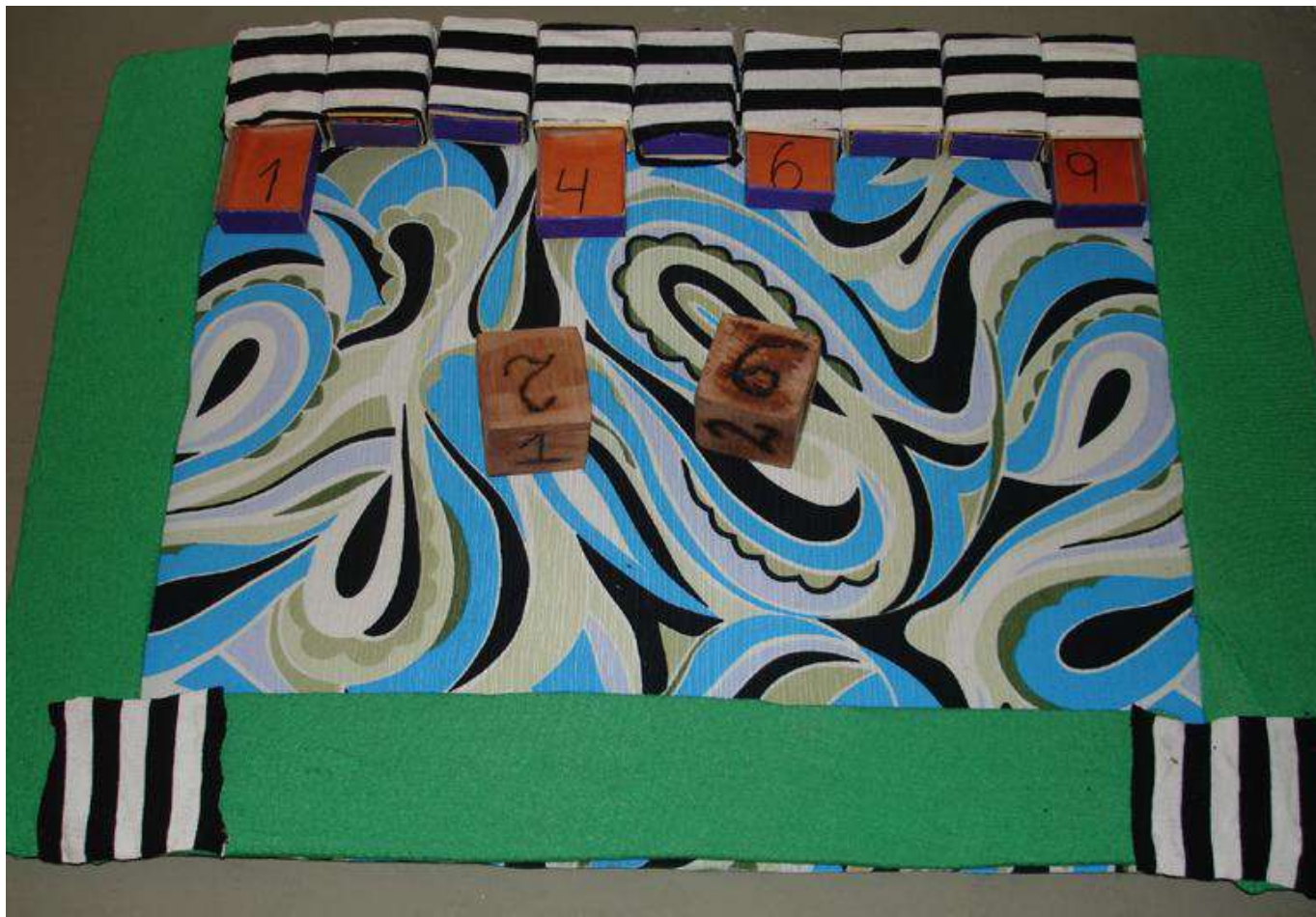
DIVULGAÇÃO



Vídeo com passo a passo para fazer o Feche a Caixa no link:

<http://www1.folha.uol.com.br/multimedia/tvfolha/2010/09/795644-jogo-praticado-por-marinheiros-ha-200-anos-ganha-versao-caseira.shtml>





Versão do jogo Feche a Caixa em tabuleiro de papelão e tecido



Versões do Feche a Caixa disponíveis no mercado internacional



Feche a Caixa do Fabricante de jogos Athena





Versão do jogo inglês Shut the box em caixa com história, inspira a criação de um tabuleiro especial feito por crianças que compartilharam a história do jogo com seus familiares



Tabuleiro decorado com ondas para lembrar que o Feche a Caixa é um jogo de marinheiros

Caixas de fósforos e papelão viram um antigo jogo de marinheiros da Normandia do séc XVIII



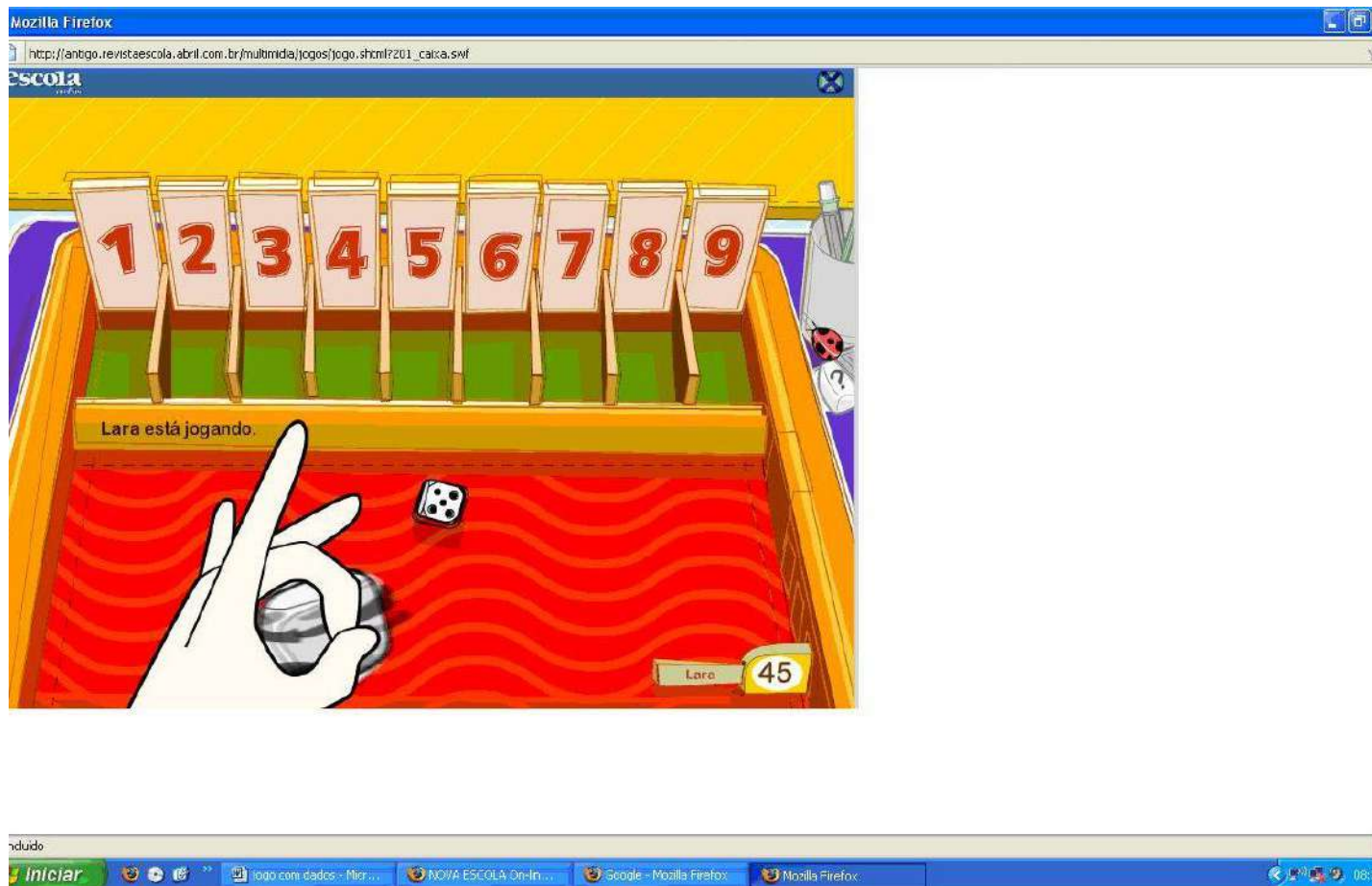
Versão criada para jogadores iniciantes com regras mais simples com apenas um dado. Vence quem fechar primeiro suas caixas.





É possível jogar Feche a Caixa online no site:

<https://novaescola.org.br/conteudo/4839/feche-a-caixa>



ASSIM  
ASSADO

# SURAKARTA



Adriana Klisys é diretora da Caleidoscópico Brincadeira e Arte e autora dos livros *Quer Jogar?* (Sesc-SP) e *Ciência, Arte e Jogo* (Peirópolis).



[www.caleido.com.br](http://www.caleido.com.br)

Este é um jogo de estratégia bem diferente, no qual as peças andam em looping pelo tabuleiro, como numa montanha-russa, para capturar outras peças. O nome vem da cidade de Surakarta, localizada na Ilha de Java, na Indonésia. Seus habitantes costumavam desenhar o jogo na areia, usando conchas e pedras como peças.

Possivelmente, a brincadeira surgiu depois do século 17, pois, antes disso, a cidade de Surakarta tinha outro nome. Mas só em 1973 ele foi documentado pela primeira vez, por Richard Charles Bell, no livro *Discovering Old Board Games* (algo como *Descobrendo Antigos Jogos de Tabuleiro*).

## Como fazer

Você vai precisar de: um tabuleiro de papelão ou madeira de 50x50 cm, 24 tampinhas, sendo 12 de cada cor ( pode ser pedrinha, conchinha, botões), régua, compasso, lápis de cor

**1** Com a régua, faça um quadrado de 25 cm no centro do tabuleiro. É importante deixar uma margem de, ao menos, 10 cm para fazer as curvas.

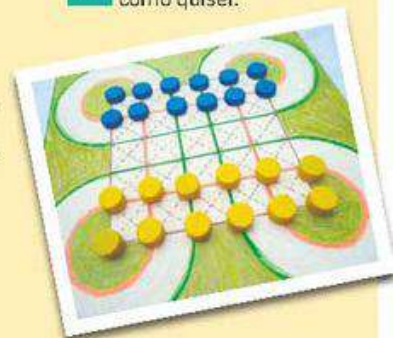
**2** Marque cada um dos lados do quadrado de 5 em 5 cm e una os pontos opostos, formando um quadriculado com 25 quadrados menores.

**3** Coloque o compasso em cada um dos quatro cantos do quadrado e faça um círculo menor e outro maior.

**4** Escolha uma cor para pintar o círculo maior e outra para o menor. Com as cores escolhidas, pinte as linhas que unem os círculos. Isso vai diferenciar as voltas pelo tabuleiro que começam nos círculos maiores das que têm início nos menores.

**5** Usando a régua, una com linhas tracejadas cada um dos quadrados pequenos do tabuleiro.

**6** Pinte o tabuleiro como quiser.



## Como jogar

O objetivo do jogo é conseguir todas as fichas do adversário.

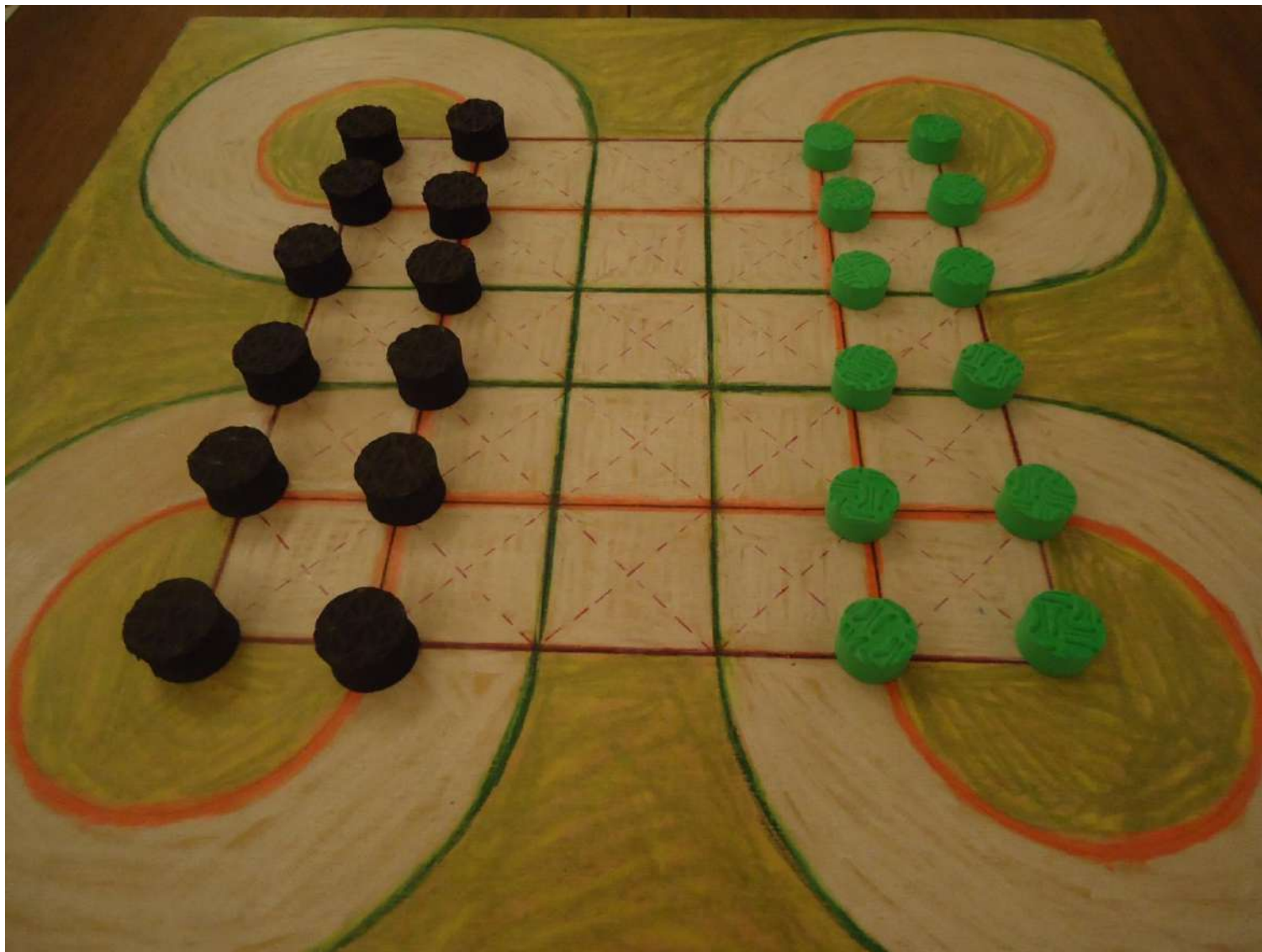
**1** Arrume as peças do tabuleiro como mostra a figura. Em seguida, sorteie quem deve começar. Cada jogador faz uma jogada e passa a vez.

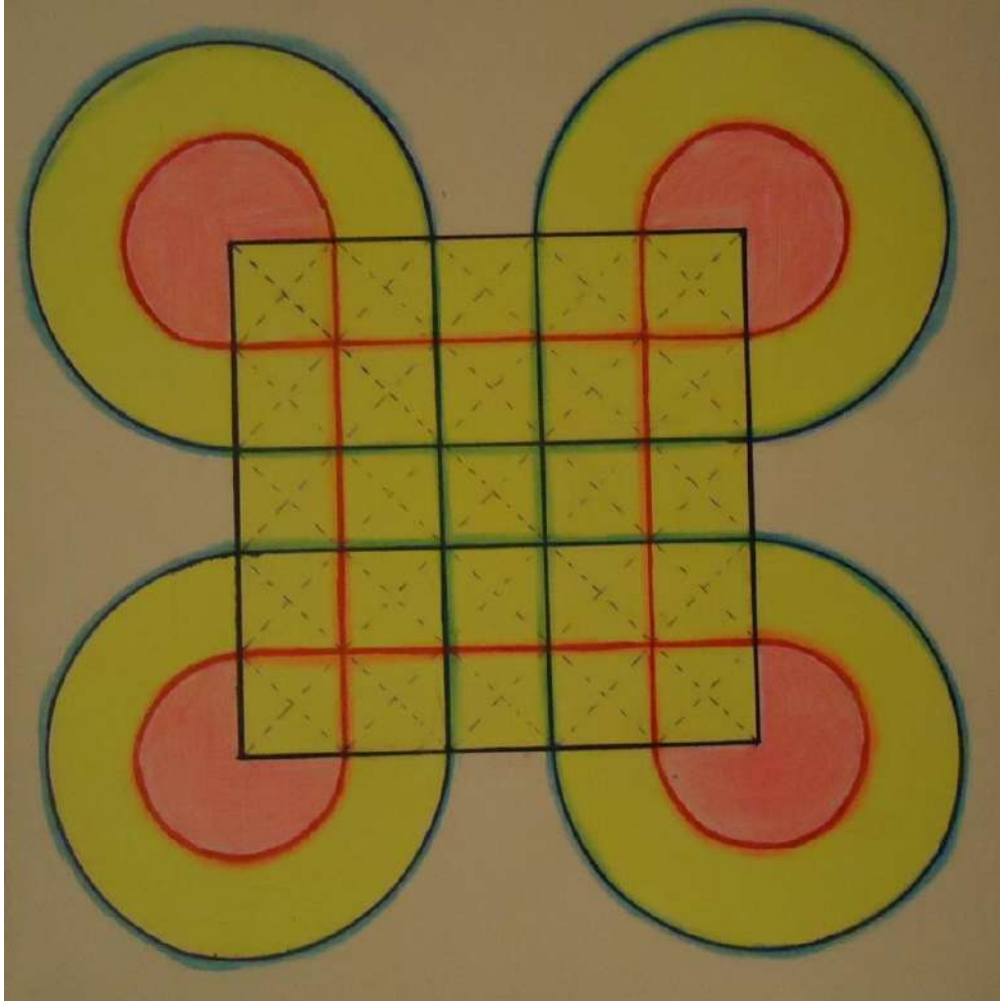
**2** Há duas formas de andar pelo tabuleiro:

**A Para se locomover:** mova sua peça para qualquer direção que esteja livre (horizontal, vertical ou diagonal), apenas um movimento de cada vez.

**B Para capturar peças adversárias:** É preciso dar pelo menos uma volta num dos círculos antes de encontrar a peça adversária. Sendo assim, mexa a sua peça ao longo de uma das duas linhas coloridas que esteja livre, entre em um ou mais círculos e, em seguida, "pouse" sobre a peça do adversário, retirando-a do tabuleiro.

Jogo: Surakarta (Ilha de Java)/ Indonésia



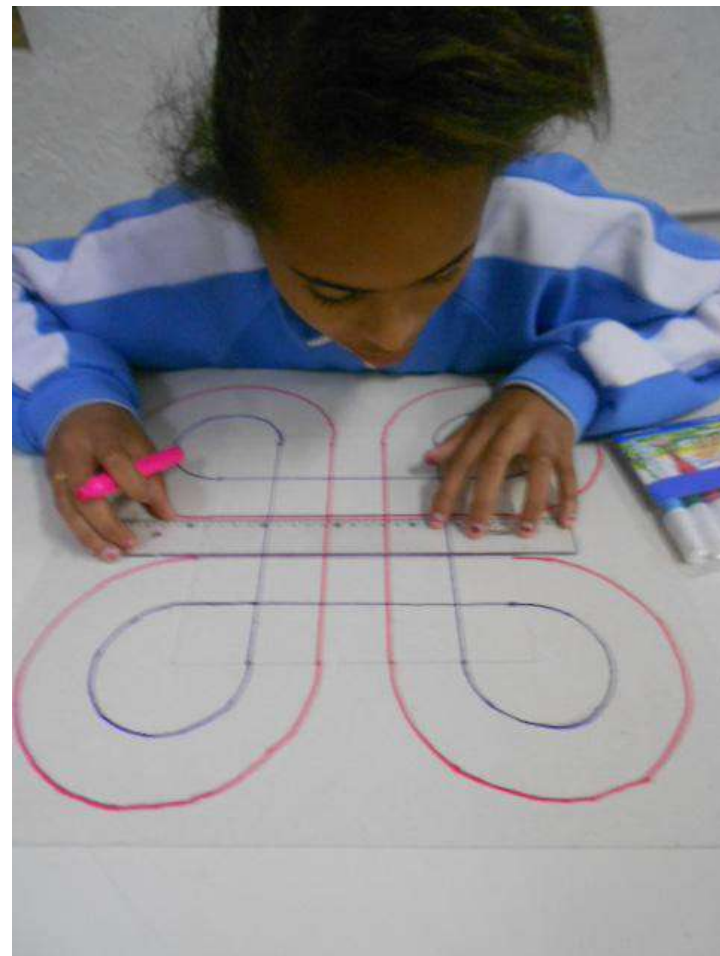
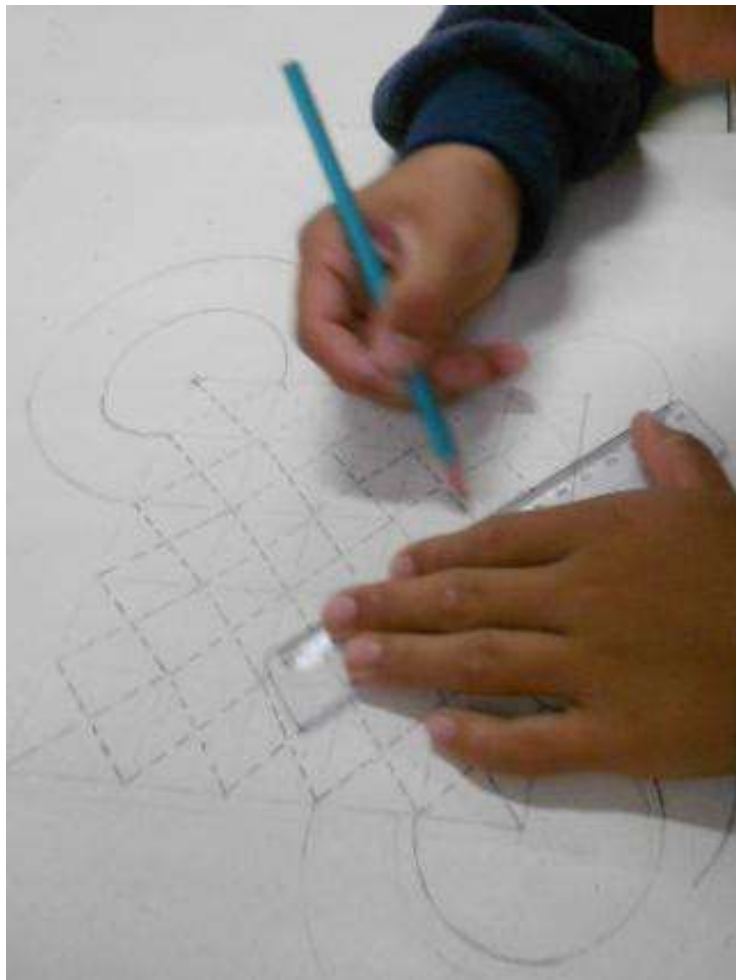


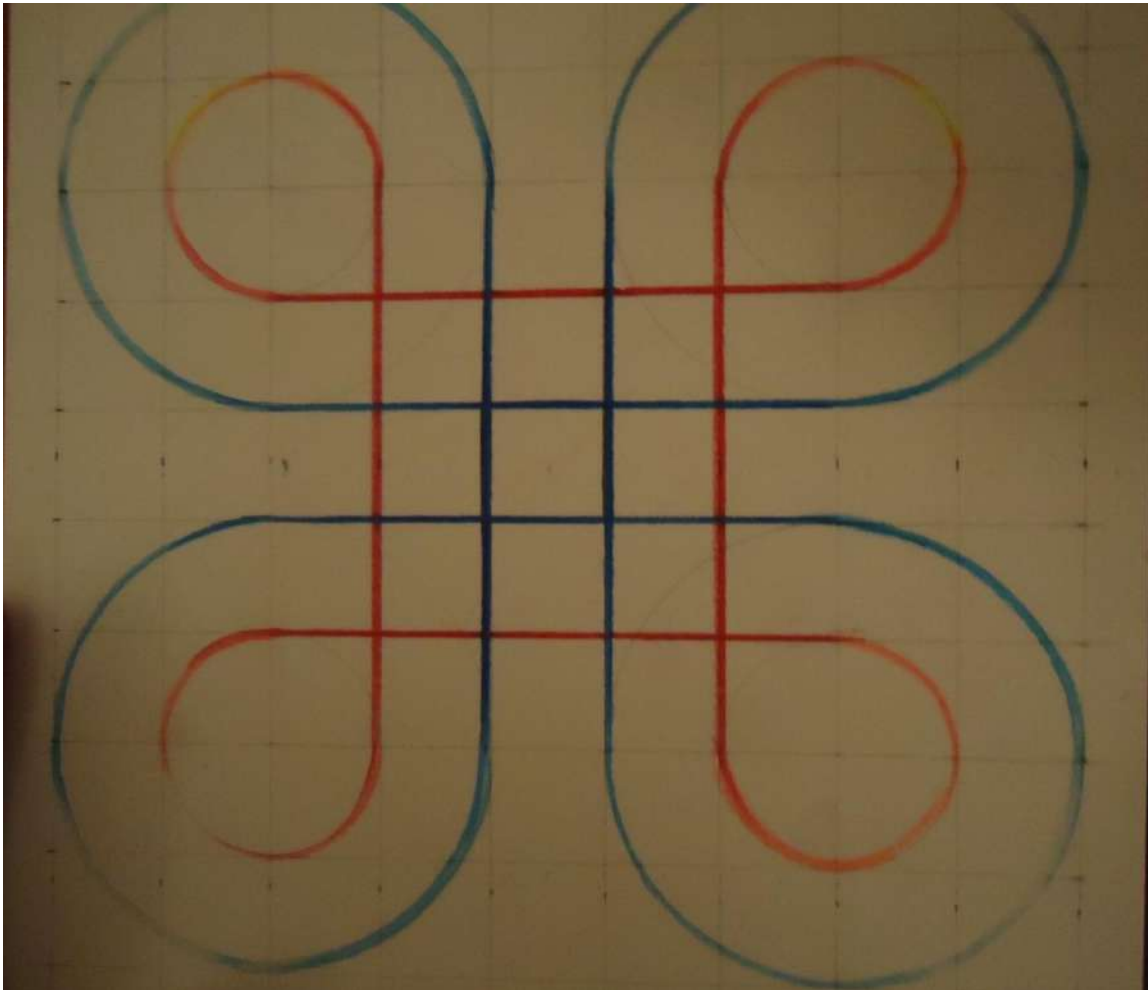
### Faça o seu Jogo Surakarta:

- 1 - Com a régua faça um quadrado de 25 cm no centro do tabuleiro. É importante deixar uma margem de, ao menos, 10 cm para fazer as curvas do tabuleiro.
- 2- Faça marcação de 5 em 5 cm em cada um dos lados do quadrado e una os pontos opostos, formando um quadriculado com 25 quadrados menores.
- 3- Posicione o compasso na extremidade de cada um dos cantos do quadrado do tabuleiro para fazer um círculo menor e outro maior em cada uma das pontas.
- 4 - Escolha duas cores para pintar o círculo maior e o menor. Com as cores escolhidas pinte as linhas que unem os círculos, distinguindo as voltas pelo tabuleiro que se originam do círculo maior e do menor.
- 5- Usando a régua, una com linhas tracejadas, cada um dos quadrados menores do tabuleiro.
- 6- Se desejar pinte o tabuleiro como quiser.



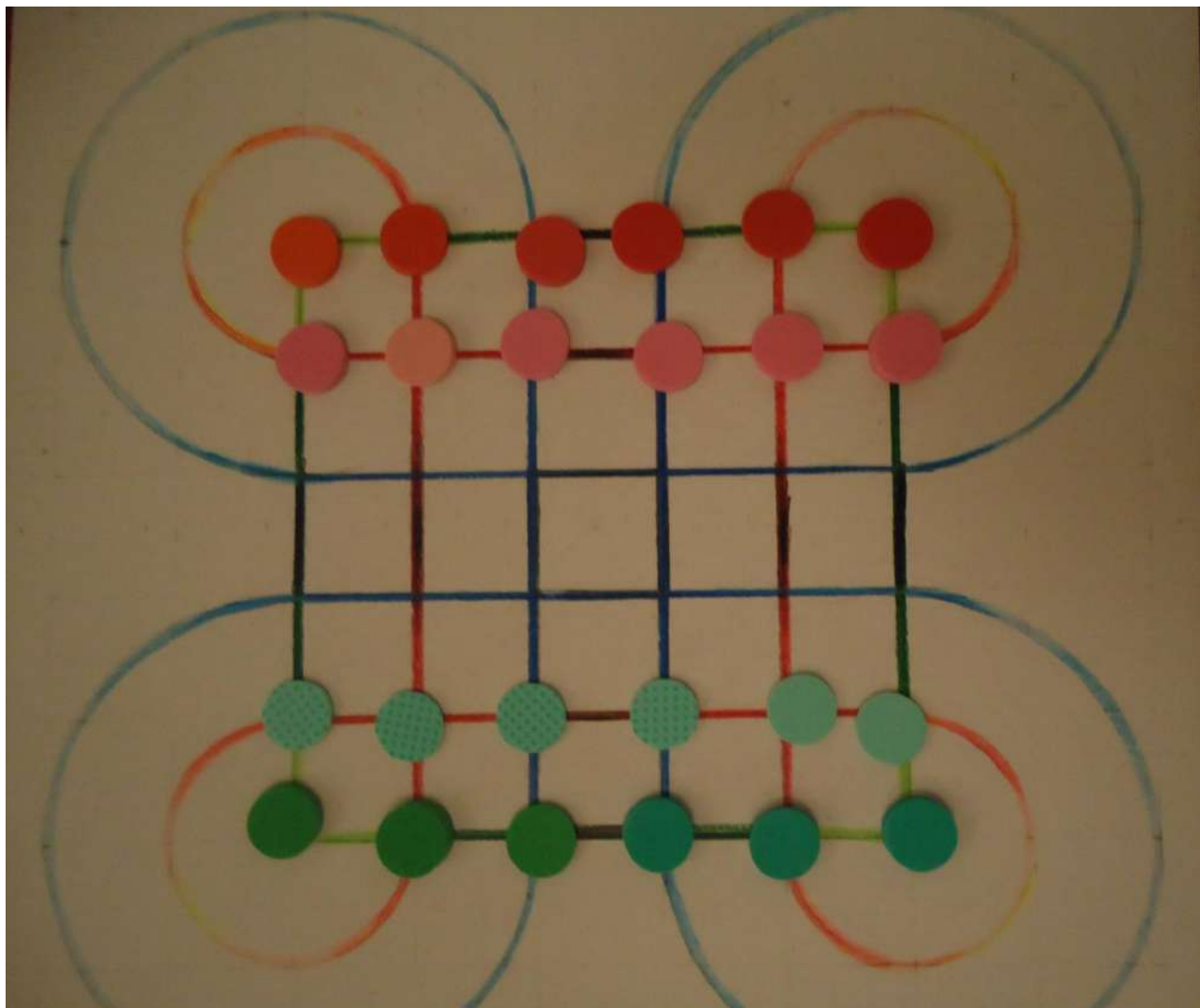
O pontilhado das linhas ajuda na visualização das diferentes locomoções das peças pelo tabuleiro.

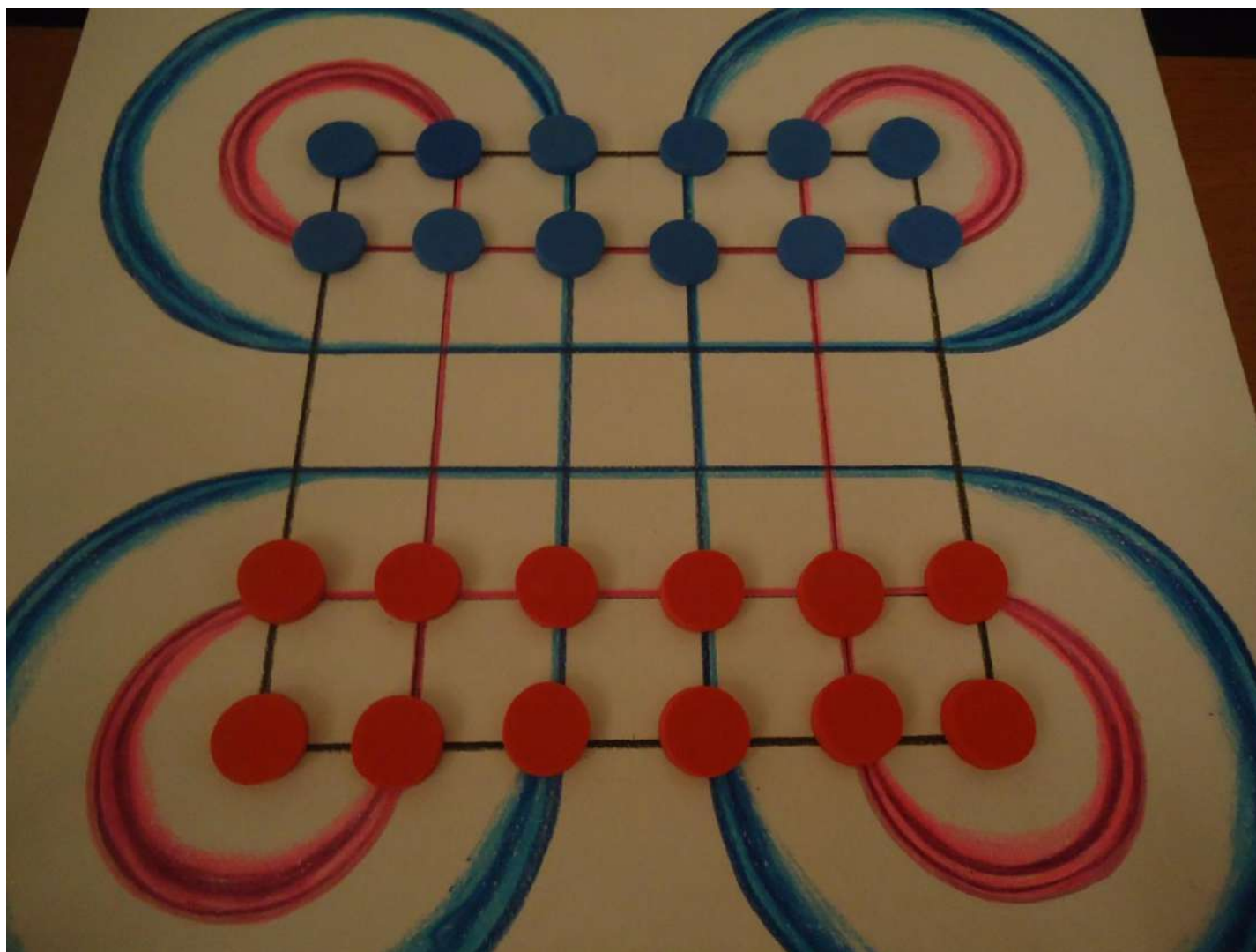


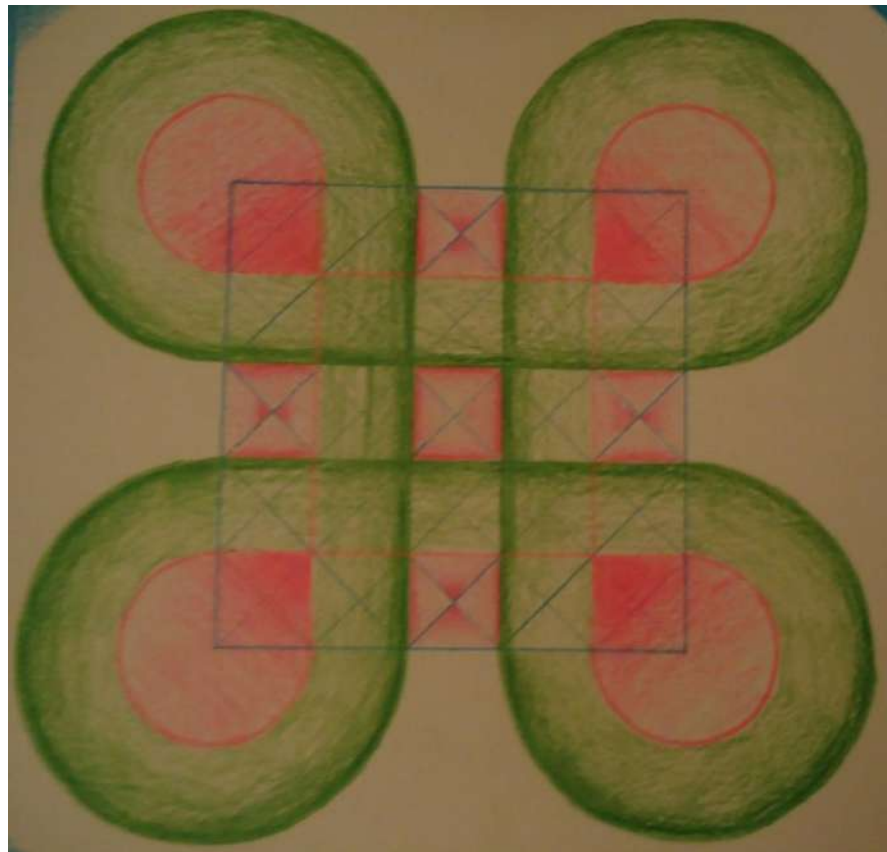
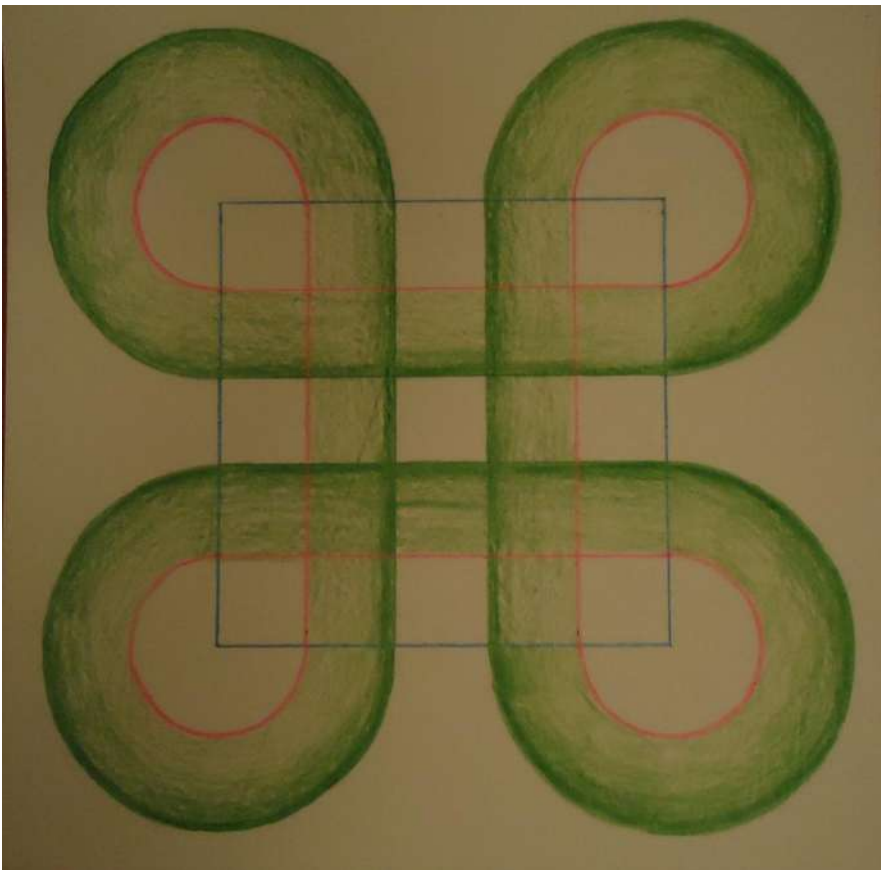


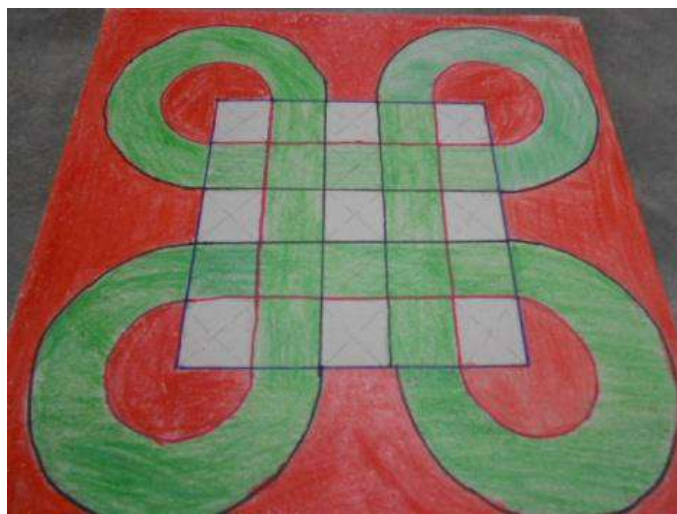
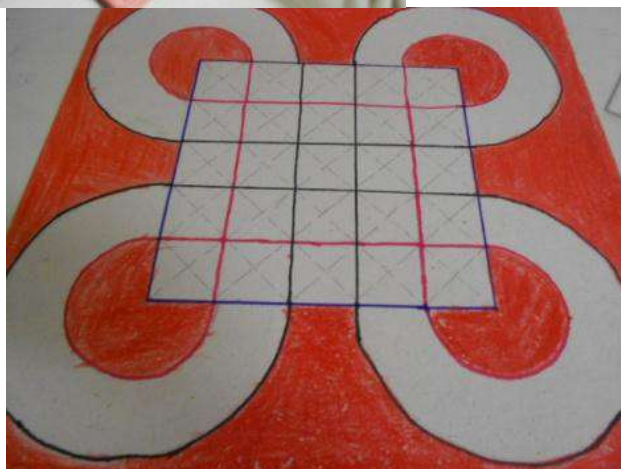
Escolher cores diferentes para colorir o círculo de dentro e o de fora do tabuleiro, bem como a continuidade das linhas que unem todos os lados do tabuleiro, facilita a visualização das possibilidades estratégicas ao jogar.

Peças do Surakarta andam em looping pelo tabuleiro , como numa montanha russa!





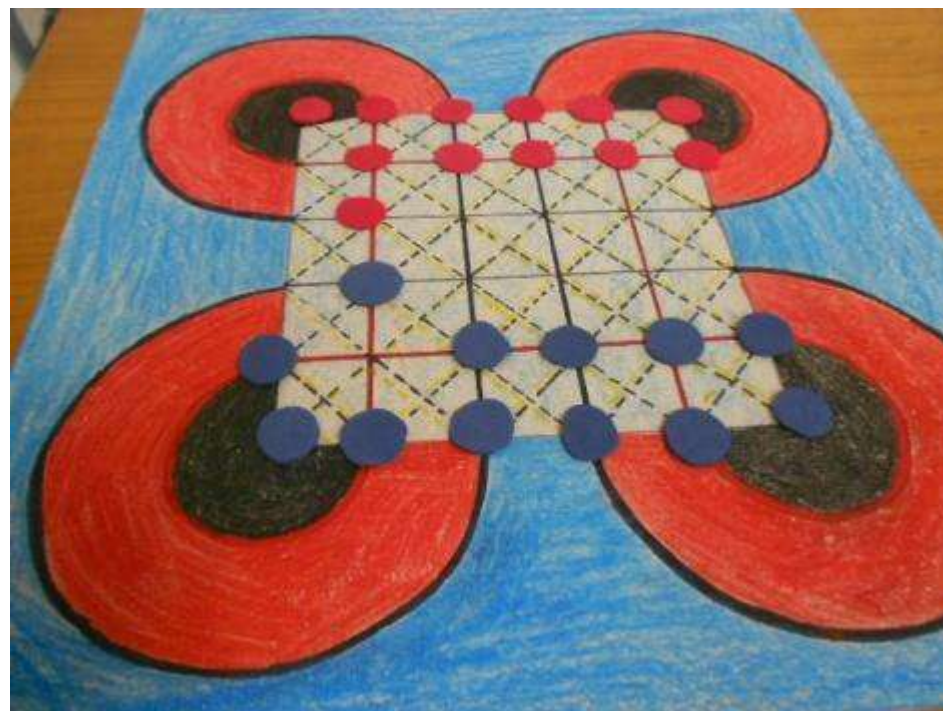
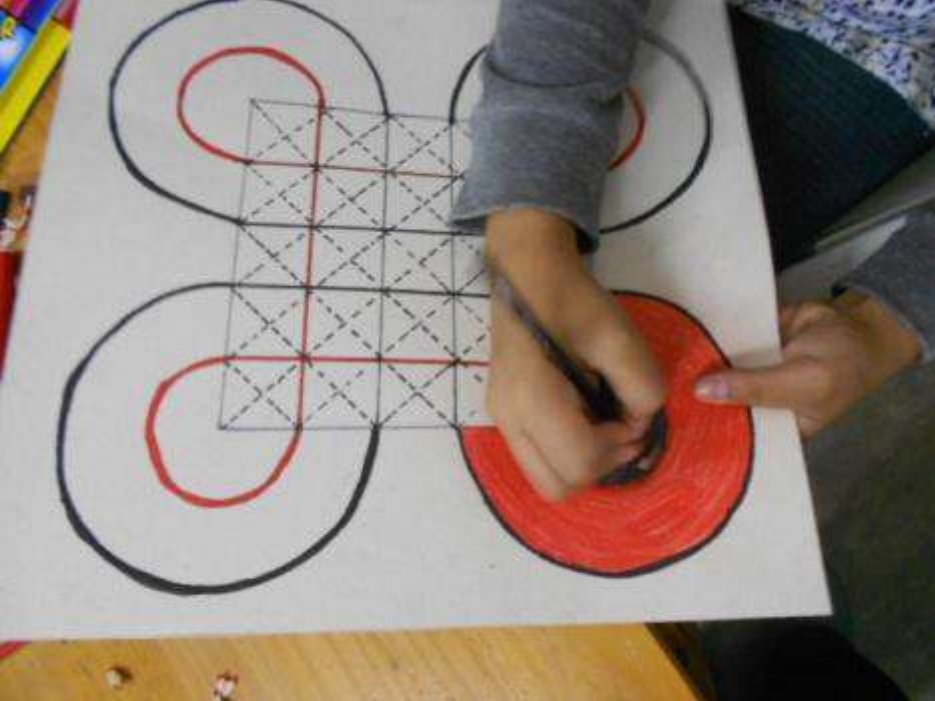






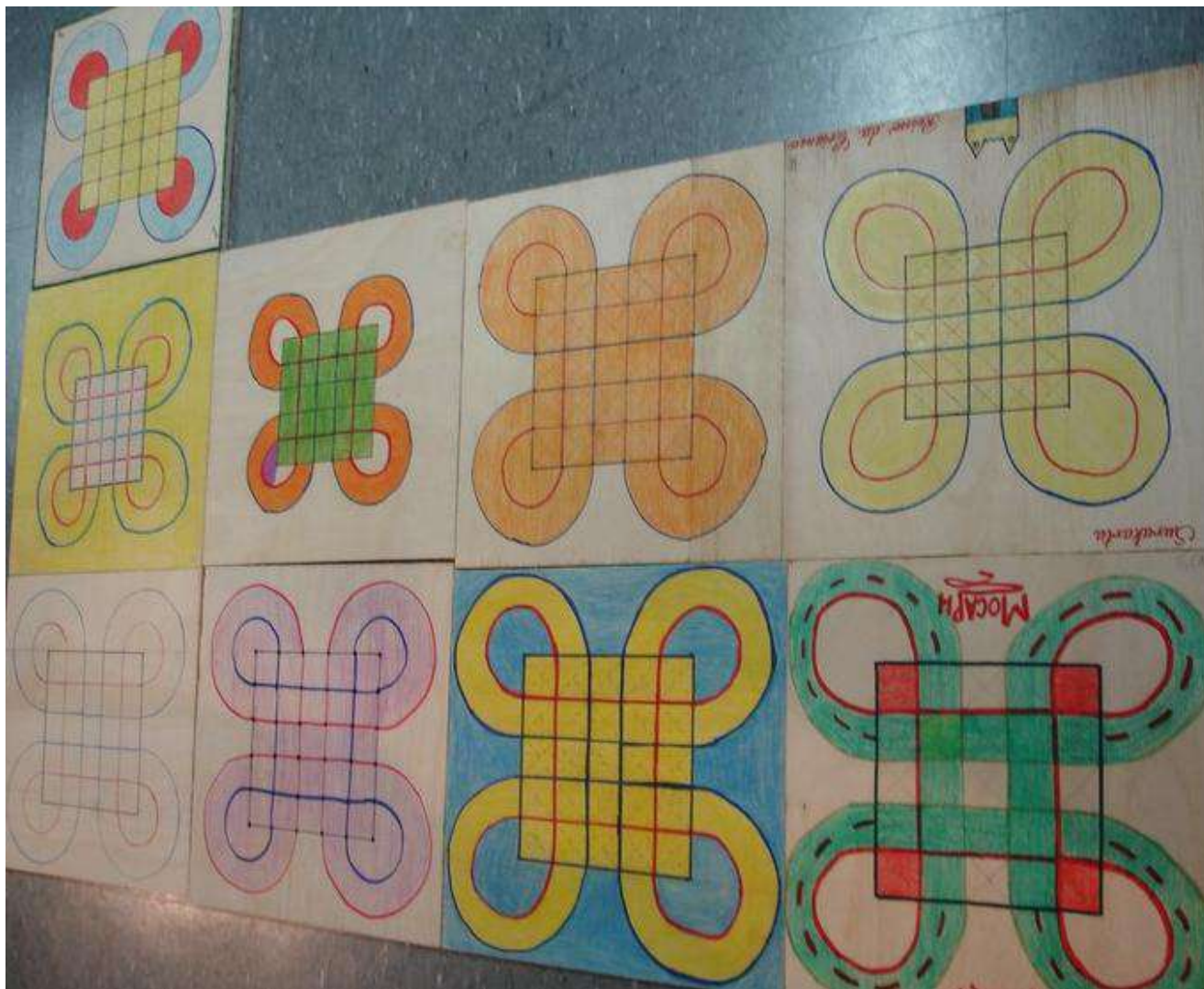
caleidoscópico  
brincadeira e arte 

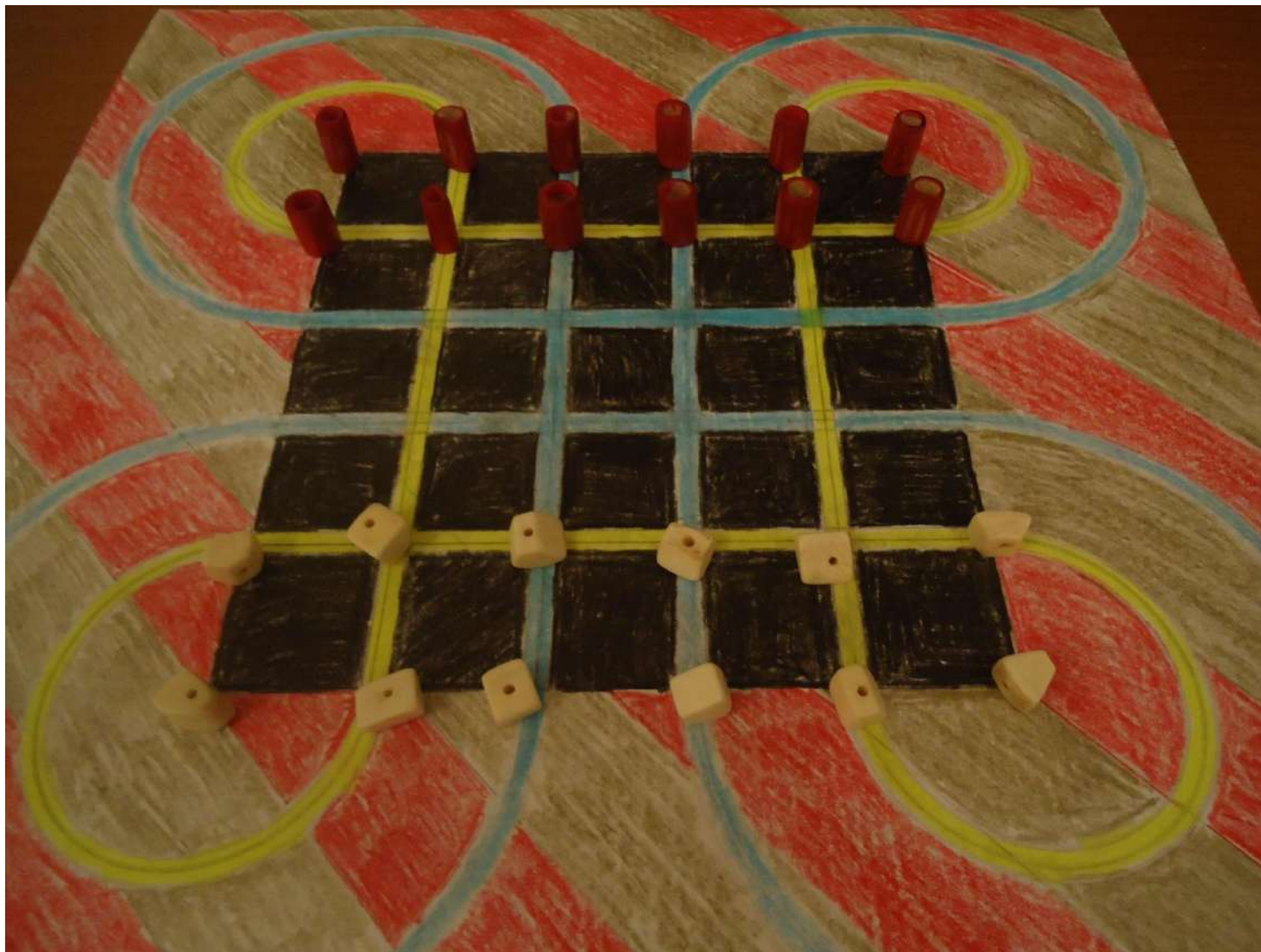














**ASSIM  
ASSADO**

# CORRIDA DA HIENA



Adriana Klisys é diretora da Caleidoscópio Brincadeira e Arte e autora dos livros *Quer Jogar?* (Sesc-SP) e *Ciência, Arte e Jogo* (Peirópolis).

Este é um jogo tradicional do Sudão, o maior país da África. O tabuleiro é riscado na areia e os jogadores usam pedras como peças e dados egípcios no lugar de dados convencionais (feitos com madeira cilíndricas divididas ao meio, com sistema próprio de pontuação).

A Corrida da Hiena é baseada numa história infantil em que um grupo de mulheres sai da aldeia para buscar água na nascente. Conforme cumprem a finalidade da viagem, voltam para o ponto de partida. A primeira mulher a chegar na aldeia solta uma hiena que foi presa por um grupo de caçadores. A hiena feroz corre em direção à nascente para matar sua sede e volta à aldeia para matar sua fome, comendo as mulheres que encontra pelo caminho.

## Regras do jogo

- 1 Cada jogador escolhe um peão que representa sua mãe africana. Ele deve levá-la para a nascente e, depois, de volta à aldeia o mais rápido possível. No fim, deve soltar a hiena para capturar o maior número de mães dos adversários.
- 2 As "mães" se movimentam através da pontuação nos dados. Para cada mãe sair da aldeia, é preciso tirar 6 no dado. Neste caso, você tem direito a jogar o dado novamente.
- 3 Depois, mova as "mães" conforme o número que sair no dado. Mas, ao chegar à nascente, é preciso tirar 6 para poder voltar à aldeia.
- 4 Quem chegar primeiro à aldeia, troca sua "mãe" pela hiena, que só pode sair da aldeia após tirar 6 no dado. A hiena anda com o dobro de velocidade. Assim, se tira 4 no dado, anda 8 casas.
- 5 Quando a hiena chega à nascente, bebe água e precisa tirar o número 6 para voltar à aldeia. No caminho, a hiena pode capturar as "mães". Para isso, basta cair numa casa já ocupada por uma delas.
- 6 Ganha quem voltar primeiro para a aldeia. O jogador que tem sua "mãe" comida pela hiena perde o jogo. Quem consegue levar sua "mãe" de volta à aldeia, nem ganha nem perde.

## Como fazer

Você vai precisar de: 1 folha de cartolina ou papel Paraná, canetinha colorida, lápis de cor, 1 dado, 5 pedrinhas

**1** Desenhe um tabuleiro em espiral e faça marcações com círculos das casas do jogo.



**2** Decore como quiser, pintando ou desenhando a hiena, a aldeia e o poço.

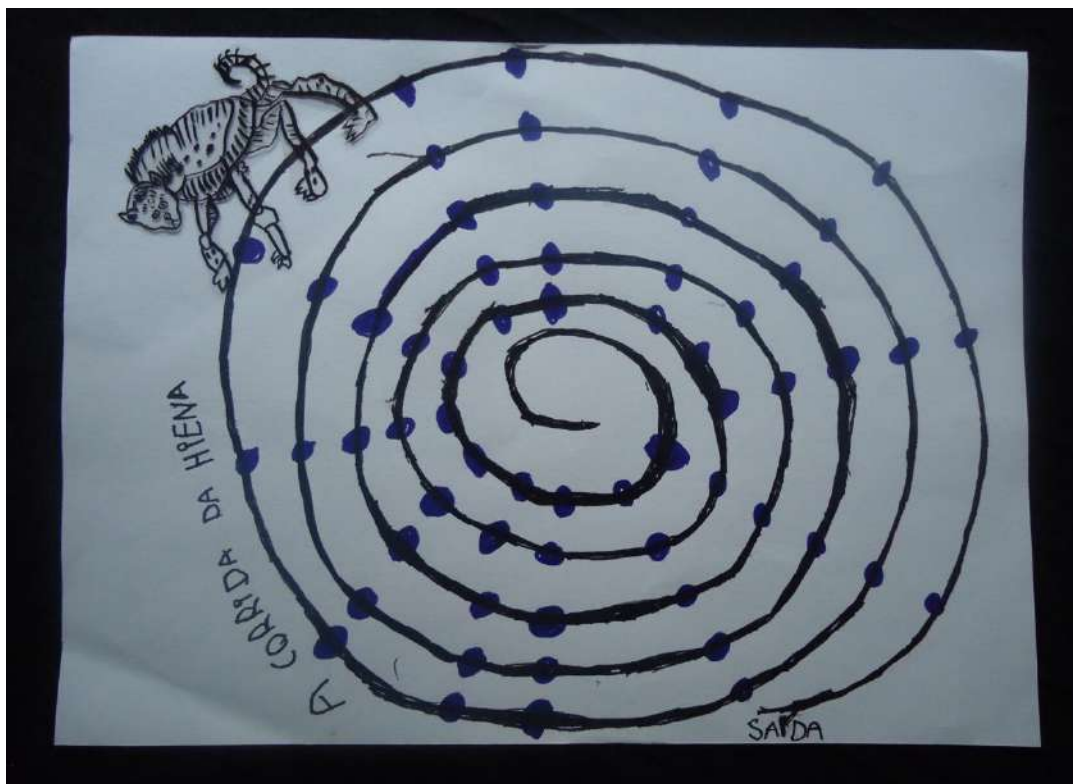


**3** Desenhe 4 rostos de mães numa pedra e um rosto de hiena para representar os peões do jogo.



[www.caleido.com.br](http://www.caleido.com.br)

# Corrida da Hiena ( Líb el Merafib)





## Variação do jogo “Corrida da Hiena”

(África)

Nesta recriação do jogo tradicional do maior país da África, o Sudão, o tabuleiro ao invés de reproduzir a geografia das areias do deserto, resolve migrar para terras geladas da Antártida.





Versão do jogo: Corrida da Hiena, com mote da história “ Lobo mau e três porquinhos”

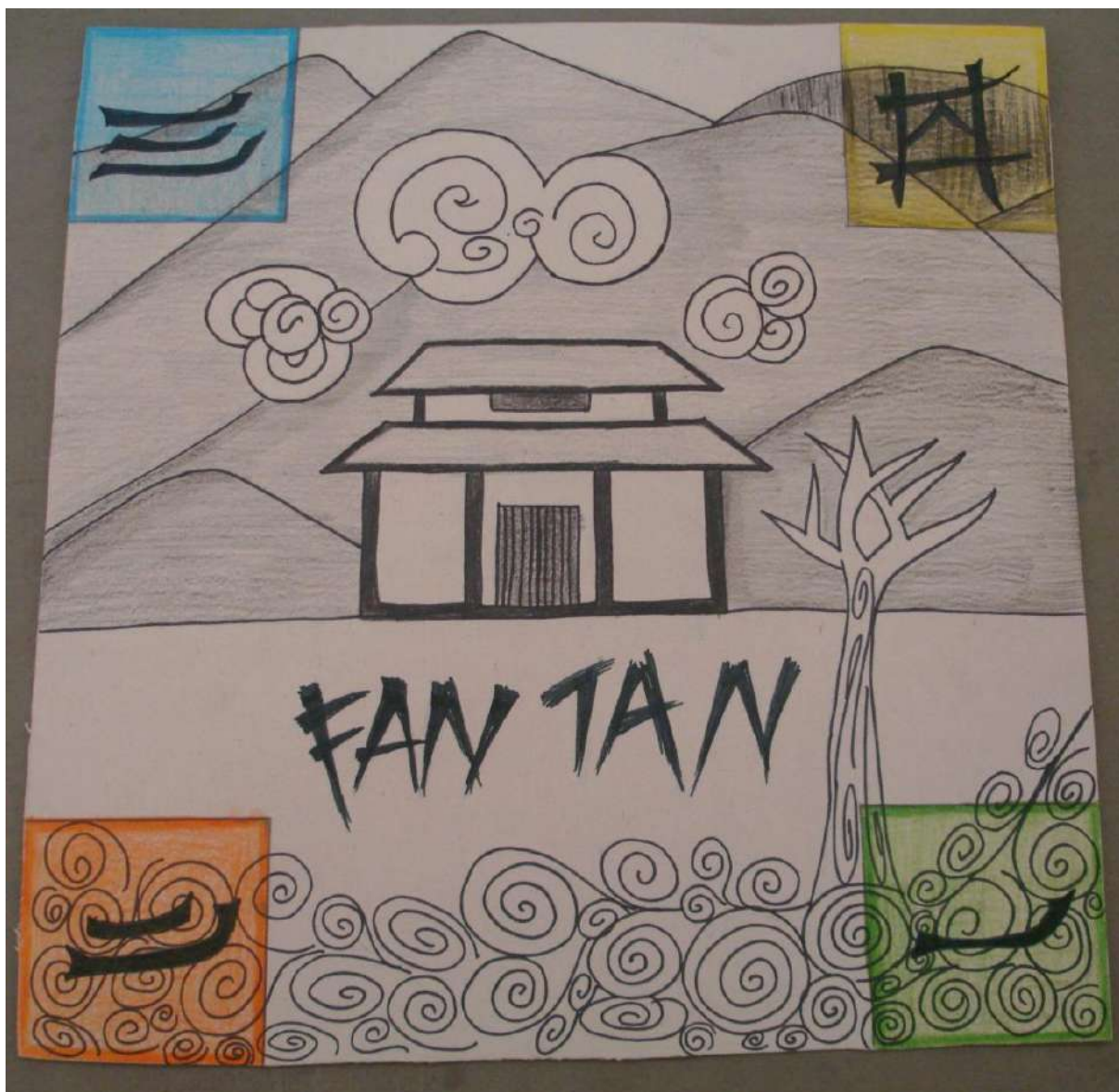




Seguindo a mesma regra do jogo Corrida da Hiena, novo tabuleiro é feito, trocando o enredo: ao invés de buscar água, jogadores vão atrás de mel e precisam fugir do urso e não mais da hiena.



## Jogo chinês de apostas : Fan tan



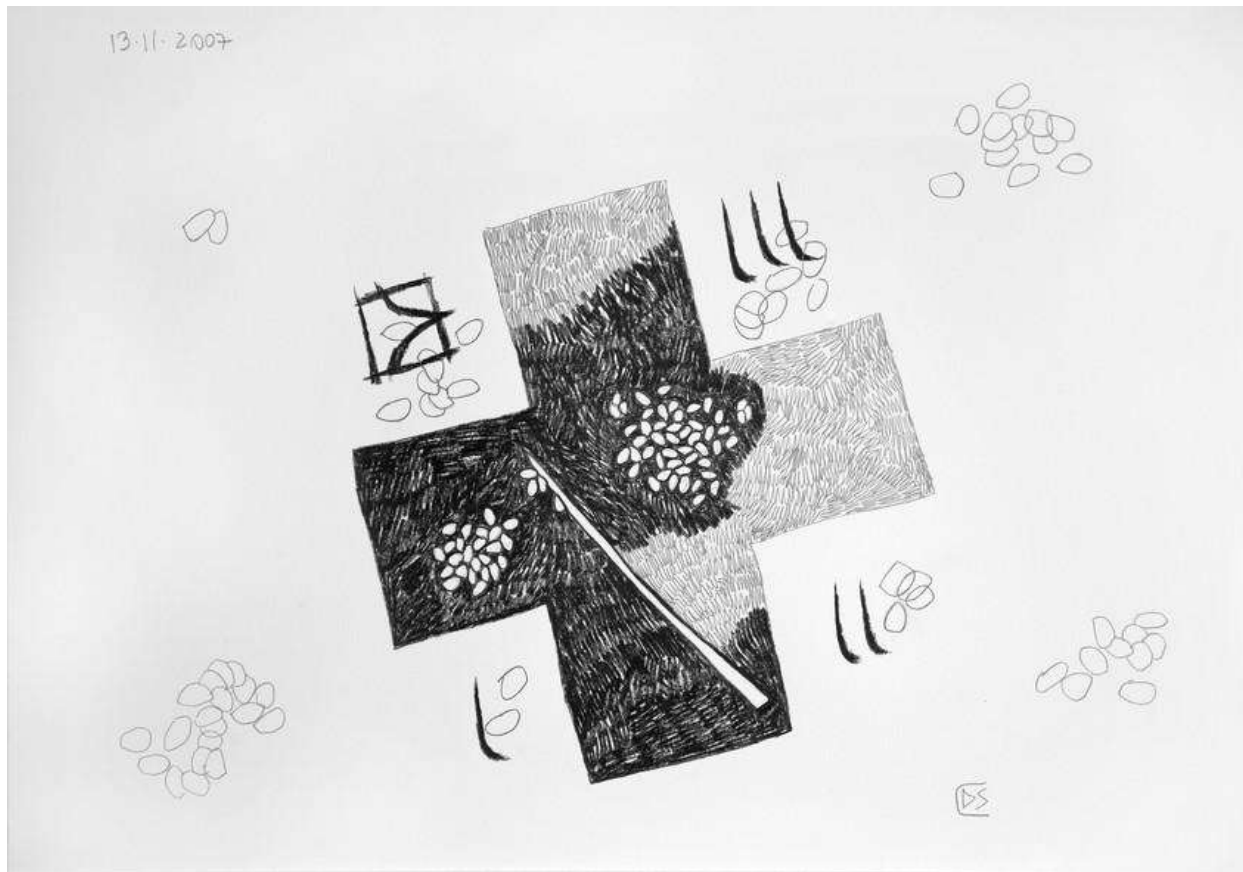
## Jogadores de Fan tan



Uma partida de Fan Tan : tabuleiro inusitado com hashis , owan , 80 fichas de aposta e um punhado de feijão azuki ou arroz

Foto: <https://boardgamegeek.com/image/602117/fan-tan>

O Fan Tan é um jogo que surgiu na China há centenas de anos mas popularizou-se na Coréia. Depois espalhou-se por vários países asiáticos e chegou à Europa, levado pelos portugueses que o conheceram em Macau. E também na Europa conseguiu enorme sucesso.



Desenho de Carlos Dala Stella , livro Quer Jogar? Edições SESC SP



# Regras do Fan Tan

**Participantes:** 4

**Componentes:** 1 tabuleiro , 1 vareta, 1 recipiente para grãos, 80 fichas em 4 cores, grãos

## O Jogo:

O jogo começa, distribuindo-se 20 fichas para cada participante. A seguir sorteia-se o primeiro banqueiro.

Logo após, cada jogador efetua a sua **aposta** num dos números do tabuleiro, inclusive o banqueiro, obedecendo-se a ordem no sentido anti-horário a partir do banqueiro.

Isto feito o banqueiro coloca todos os grãos no recipiente próprio, e dele retira um punhado, espalhando-os no centro do tabuleiro; em seguida com auxílio da vareta, vai separando os grãos, em grupos de 4 (quatro).

No último grupo restarão 1, 2, 3 ou 4 grãos, sendo o vencedor o jogador que tiver apostado no número de grãos que sobraram.

O vencedor ganha de cada jogador, uma quantia igual ou inferior a que ele, vencedor, apostou. Ou seja, se a aposta de um perdedor for maior que a do vencedor, ele deve pagar apenas a quantia apostada pelo vencedor, retirando o restante de sua aposta. Se o perdedor efetuiu uma aposta menor que a do vencedor, deverá pagar apenas a quantia que apostou.

O jogo continua, sempre com a banca pertencendo ao vencedor da última jogada.

Será considerado o vencedor final do jogo aquele que tiver a posse do maior número de fichas, quando um dos jogadores perder todas as fichas, ficando impossibilitado de apostar.

E agora, arrisque sua sorte num punhado de grãos.

(Regra retirada de Athena jogos e brinquedos Ltda.)





FANTAN









## Ações Educativas: Jogos de Tabuleiro

- 1- Apresentação dos jogos
- 2- Socialização dos aprendizados e estratégias
- 3- Incentivo ao Jogo dentro e fora da escola
- 4- Ampliação e conservação do acervo de jogos



## 1- Apresentação dos jogos

***Ler e/ou contar as regras do jogo, levando em conta:***

- objetivo do jogo;
- etapas para atingir objetivo;
- pontuação/ finalização.

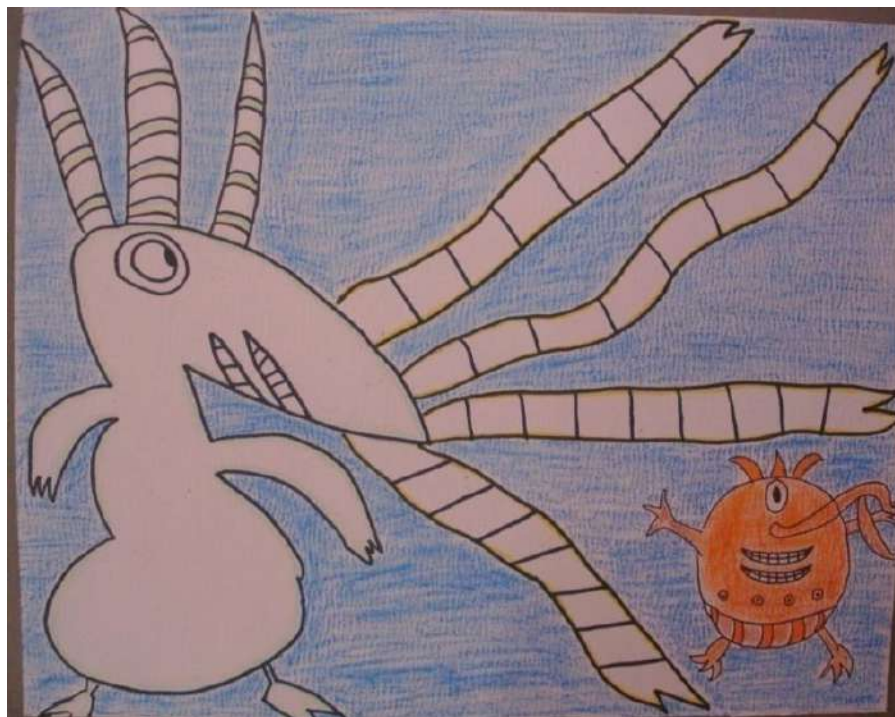
**Construir as regras coletivamente**

**Observar uma partida de jogo**



## 2- Socialização dos aprendizados e estratégias

- organizar rodas de conversa p/ explicitar estratégias, demonstrando situações hipotéticas de jogo no próprio tabuleiro.
- jogar em duplas.
- organizar campeonatos com torcidas-participantes.
- dupla de jogadores com dupla de tutores acompanhando .



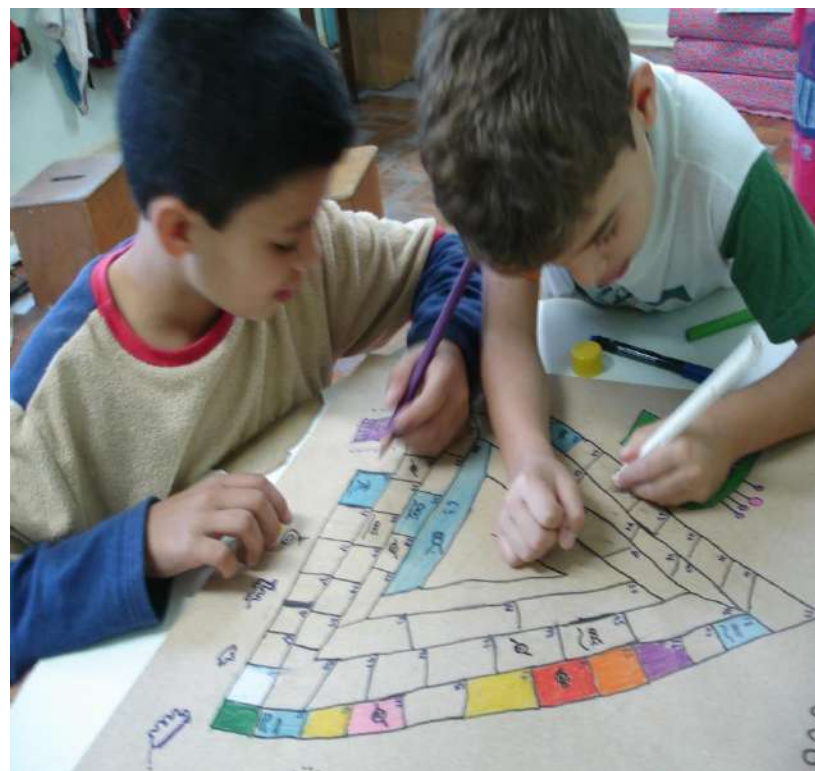
### 3- Incentivo ao Jogo dentro e fora da escola

- Promover torneios e campeonatos entre salas/escolas.
- Promover eventos de jogos com monitoria das crianças.
- Propor uma campanha na qual crianças tenham por meta ensinar todos os adultos da escola a jogarem os jogos do acervo.
- Fazer oficinas de produção de jogos regularmente.
- Promover amigos secretos de jogos .
- Criar jogoteca para empréstimos.
- Confeccionar móveis-tabuleiros para disponibilizar na hora do recreio
- Ensinar as crianças a interpretarem as regras dos jogos, para terem autonomia de leitura.

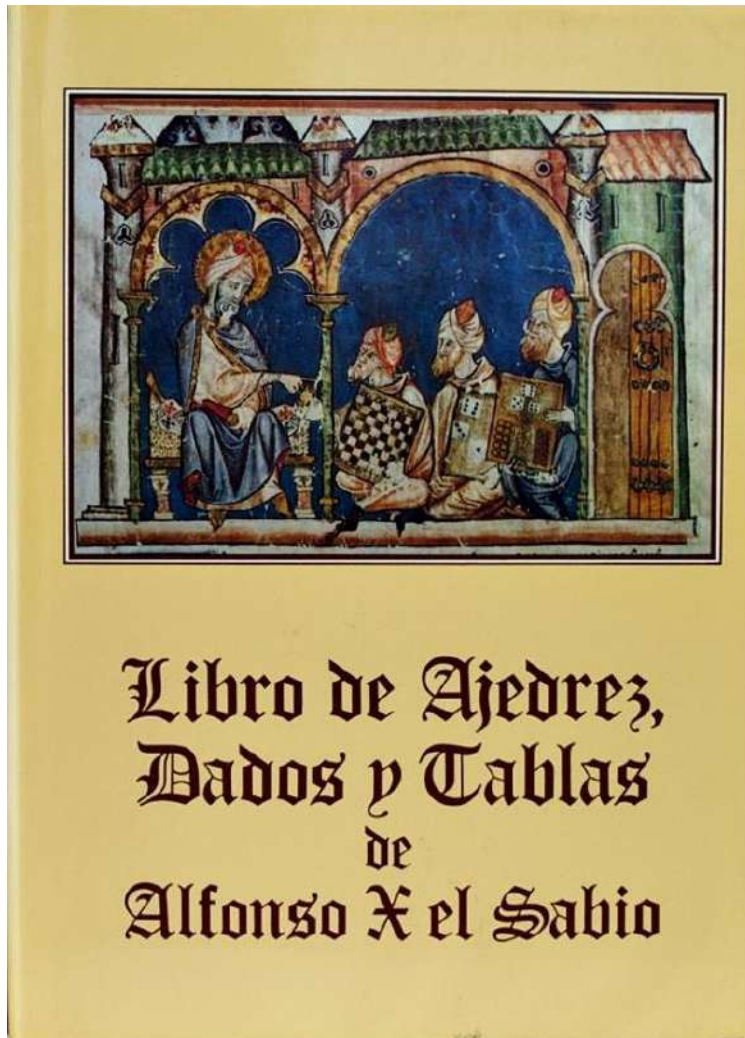


## 4- Ampliação e conservação do acervo de jogos

- guardar os tabuleiros confeccionados em pastas de plástico ou feitas de caixa de papelão.
- Confeção de jogos a partir de pesquisa feita com familiares, internet, livros, jogotecas.
- Oficinas de restauro de jogos.
- Estabelecer um rodízio de gestores eleitos para incrementar a jogoteca.



Livro dos Jogos de Alfonso X: Um dos primeiros tratados de jogos de que se tem conhecimento.



Libro de Ajedrez, dados y tablas  
Alfonso X El Sabio - Editorial  
Patrimonio Nacional 1987



**Livro dos Jogos / Rei Alfonso X :**  
**Libro de Ajedrez, dados y tablas de Alfonso X El Sabio –**  
 Real Biblioteca del Monasterio de El Escorial- Manuscritos. Real Biblioteca  
 de El Escorial - Patrimonio Nacional 800 X 578





**E**ste es otro juego repartido en 4 casillas... que an a ser encabla... como estan en la figura del encabliamiento... megan assi.

**D**e pueros megan i pueros i non mate al Rey blanco en tres veces... en la casa del Roque i en la casa del Roque i en la casa del Roque...

**E**l primero juego de la raque con el caballo pueros en la quarta casa del caballo blanco... con lo que blanco.

**E**l segundo juego de la raque con el Roque pueros que an en la casa del alfil pueros... con lo que blanco por tiempo.

**E**l tercero juego de la raque con el Roque pueros en la tercera casa del alfil pueros... con lo que blanco.

que cada ves al Rey blanco... es el Rey pueros mate al primero juego... con qual quiere de los dos... blancos en la casa del Roque blanco o del caballo blanco... este es el repartimiento de este juego... esta es la figura del encabliamiento.



**E**ste es otro juego repartido en que las diez casillas que an a ser encabliadas... como estan en la figura del encabliamiento... an se de jugar de esta guisa.

**D**e pueros megan i pueros i non mate al Rey blanco en tres veces... en la casa del Roque i en la casa del Roque i en la casa del Roque...

**E**l primero juego de la raque con el caballo pueros en la quarta casa del caballo blanco... con lo que blanco.

**E**l segundo juego de la raque con el Roque pueros que an en la casa del alfil pueros... con lo que blanco por tiempo.

que cada ves al Rey blanco... es el Rey pueros mate al primero juego... con qual quiere de los dos... blancos en la casa del Roque blanco o del caballo blanco... este es el repartimiento de este juego... esta es la figura del encabliamiento.

**"Deus quis que os homens se divertissem com muitos e muitos jogos, pois trazem comodidade e dissipam preoocupações"**

**Livro dos Jogos -Rei Alfonso X (Rei de Castela e Leon, 1252 – 1284)**

**Aguarde o próximo PDF**  
**Jogos de trilhas no site:**  
**[www.caleido.com.br](http://www.caleido.com.br)**

caleidoscópio   
brincadeira e arte





## Indicação Bibliográfica: JOGOS

- Adams, Susan – Grande Livro dos Jogos – Portugal, editora Civilização, 1997.
- BRUNNER, CHARLES – Game Graphics - Rockport Publishers, USA, 1995
- BURNS, BRIAN - Org. Jogos de Família – Lisboa/ Portugal – editorial Estampa, 2002.
- Caillois, Roger - Los Juegos y Los Hombres - México, Fondo de Cultura Económica, 1986.
- COMA, ORIOL Comas i – El mundo em juegos - RBA Libros AS, Barcelona, 2005.
- Dicionário de Jogos – Inova Porto Editora – Direção de René Alleau com a colaboração de Renaud
- HUIZINGA, JOHAN - *Homo Ludens* - SP, ed. Perspectiva, 1993.
- KIRBY, HUGUETTE – Faites vos Jeux! – Editions Fleurus, Paris, 1986.
- KLISYS, ADRIANA - Ciência, arte e jogo: projetos e atividades lúdicas na educação infantil -São Paulo - Editora Periópolis, 2010.
- KLISYS, ADRIANA e DALA STELLA, CARLOS - Quer Jogar? - São Paulo - Edições SESC SP, 2010.
- KLISYS, ADRIANA e FONSECA, EDI - Brincar e Ler para Viver- Instituto Hedging Griffo, 2007. (disponível em PDF no site [www.caleido.com.br](http://www.caleido.com.br))
- LIMA, MAURÍCIO E ANTÔNIO BARRETO - O Jogo da Onça – BH Origem Jogos e Objetos, 2004.
- LHÔTE, Jean-Marie. *Histoire Des Jeux de Societé* – França: Flammarion, 1994.



## Indicação Bibliográfica: JOGOS

- MACEDO, LINO DE - Os Jogos e sua Importância na Escola - Universidade de São Paulo/Instituto de Psicologia/Laboratório de Psicopedagogia, 1993.
- NAVARRO, ÁNGELS, Os 10 Melhores Jogos de Todos os Tempos, Editora Panda Books , 2013
- Os melhores jogos do mundo - Editora Abril, 1978.
- RIPOLL, ORIOL – Jogos de todo o mundo, SP, Ciranda Cultural Editora
- SACKSON, SID The book of classic board games Ed. Klutz, England.
- SILVA, JORGE NUNO – Jogos: histórias de famílias ed. Gradiva – Portugal, 2006.
- SILVA, JORGE NUNO Jogos Matemáticos, jogos abstractos – ed. Gradiva Portugal, 2004.
- UNICEF - Pentagames - Pentagames Design Limited, NY, 1990.
- Unicef - Jogos do Mundo, 1995. WJ Fantasy Inc.
- Zaslavsky, Claudia – Jogos e Atividades Matemáticas do Mundo Inteiro – Porto Alegre, Editora Artes Médica, 2000.
- Zaslavsky, Claudia - Mais Jogos e Atividades Matemáticas do Mundo Inteiro, Porto Alegre, Ed. Artmed, 2010.
- Zats, Sílvia – Ilustr. de Guazzelli – Uma Peça a Mais – A Magia dos Jogos de Tabuleiros – Cia das Letras



## Nós somos a Caleidoscópio

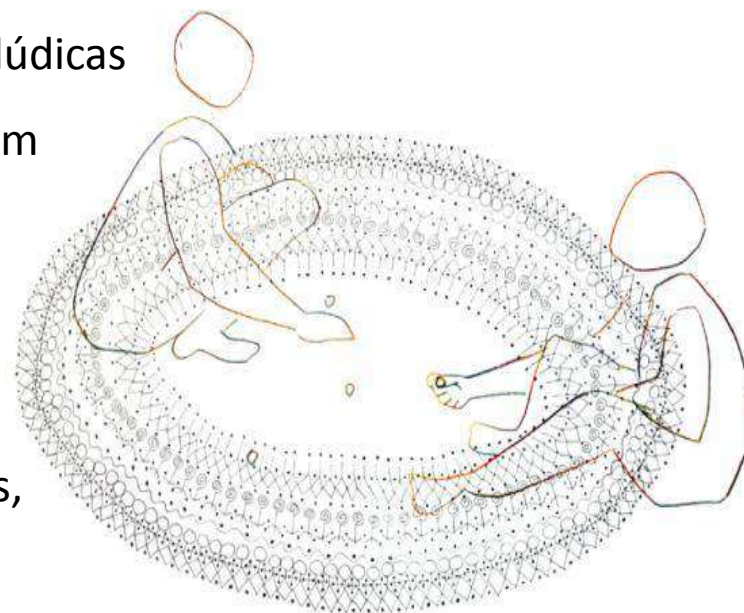
Criamos projetos de educação e cultura  
para adultos que buscam experiências  
criativas e lúdicas.

Acesse:  
[www.caleido.com.br](http://www.caleido.com.br)



# Ações

- Criação de jogos e programação de lazer,
- Palestras, cursos e oficinas de jogos e criação de ambientes para brincar,
- Terças Lúdicas (vivências lúdicas para adultos)
- Chá das 5 com filosofia lúdica (chá, delícias culinárias e apetitosas reflexões para despertar os sentidos de viver plenamente o presente)
- Walkscape Curitiba : Caminhadas & Reflexões lúdicas
- Assessoria para diferentes mídias que envolvam caráter lúdico e cultural (cd-roms , sites, programas televisivos, web histórias, gibis),
- Curadoria para exposição de brinquedos e montagem de acervo lúdico em brinquedotecas, jogotecas e espaços do brincar.



# Alguns clientes



Ministério  
da Educação



## Secretarias Municipais de Educação e Cultura:

São Paulo, Curitiba, Belo Horizonte, Distrito Federal, Recife, Acre, Sergipe, Rondônia, Pará, Amazonas

## No exterior:

Simetrías Fundación Internacional/ Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID) – Toledo/ España

FUNLIBRE - Fundación Colombiana de Tiempo Libre y Recreación – Colombia

Universidad Nacional de Bogota - Colombia

Universidad de Calli –Colombia, IBM - Peru



# Diretora

**Adriana Klisys** é psicóloga, pela PUC-SP, assessora para criação de jogos e ambientes lúdicos; autora dos livros: Quer Jogar? Edições SESC SP; Ciência, Arte e Jogo – Ed. Peirópolis ; Brincar e Ler para viver – Instituto Hedging-Griffo, dentre outros.



## BRINCADEIRA DE GENTE GRANDE

Em encontros mensais para brincar de pião, fazer colagens ou dançar em roda, adultos resgatam o lúdico da infância ▶ GABRIELA ROMEU



Adriana Klisys, criadora do Terças Lúdicas

Uma vez por mês, um grupo de adultos larga tudo – o jantar de negócios ou o tempo escasso com os filhos – apenas para jogar e brincar.

Eles sentam no chão, dançam em roda, inventam colagens com jornais e revistas, constroem traquitanas e fazem girar piões, entre outras peripécias programadas nos encontros mensais batizados de “Terças Lúdicas”, que acontecem em um galpão no Butantã, zona oeste de São Paulo.

Ou “lúcidas”, como enfatiza a psicóloga Adriana Klisys, 41, coordenadora do projeto. A troca de duas letreiras não é à toa: “Nessa sociedade bastante ligada à produção, as pessoas estão sempre pensando no negócio, ou melhor, em negar o ócio”, diz.

Segundo ela, que pesquisa jogos milenares há 17 anos, “é fundamental se envolver em processos de forma criativa, sem se preocupar com o resultado”. “O lúdico traz a lucidez.”

Adriana promove os encontros desde 2009, para que gente grande – educadores, empresários, advogados – possa explorar a incerteza do jogo, assim como se faz naturalmente

**“É fundamental se envolver em processos de forma criativa. O lúdico traz a lucidez”**

ADRIANA KLISYS, coordenadora do projeto

na infância. São momentos para despertar a “substância lúdica na vida”.

Para Yara Marangoni, 52, professora de geofísica da USP, os encontros são uma brecha para escapar da rotina. Num deles, ela caiu na folia ao criar figurinos carnavalescos, com direito a desfile de fantasias com nomes inusitados como “rei próspero deslizando na favela”. “Vou lá para brincar e não pensar em mais nada”, diz.

Na chegada, são oferecidos aos participantes dois tipos de alimento: o que sustenta o corpo (sucos, frutas, bolinhos) e outro para alimentar o imaginário (livros, brinquedos, tabuleiros de jogos).

As “mesas de alimento” estão sempre relacionadas aos temas inspiradores da noite, como “Tipos e Tipas”, criação de bonecos de papel malucos com Juliana Bollini, ou “Sonhos Tridimensionais de Papelão”, com o grupo de arquitetos espanhóis Basurama.

Na primeira terça lúdica deste ano, no dia 15/3, a cantora e percussionista Thayana Barbosa, do grupo curitibano Mundaréu, abre a roda com “Brincar, Compor e Cantar”, prometendo bastante improvisação musical. Para 2011, já estão previstos encontros para construir móveis e brincar com fogo.

De que serve largar tantos compromissos para entrar numa brincadeira descompromissada? Há várias respostas para a questão, mas Adriana lembra a explicação que ouviu certa vez de um professor da tribo ticuna: “Brincar é um jeito de não entristecer”. ★

### TERÇAS LÚDICAS

**Tema:** Brincar, Compor e Cantar, com Thayana Barbosa; **quando:** terça-feira, 15/3, das 19h às 22h; **onde:** r. Dr. Cícero de Alencar, 69, Butantã, tel. 3726-8592; **quanto:** R\$ 50 (inscrição no site [www.caleido.com.br](http://www.caleido.com.br)) ou R\$ 60 (no dia)

caleidoscópico  
brincadeira e arte



Caleidoscópico na mídia



# Paço da Liberdade

Curitiba, outubro de 2016, Ano 9 - nº 44



## Uma casa lúdica para potencializar a criatividade

É brincando – com brinquedos simples de construir e jogos ao ar livre – que as crianças encontram um espaço fértil, no qual conseguem de forma autêntica tomar decisões e interpretar papéis que depois, na vida adulta, serão fundamentais. Na correria do dia a dia, o adulto se distancia cada vez mais deste contexto e, sem perceber, vai perdendo coisas importantes como a felicidade e a criatividade.



Imagem: Aline André (publicação: Juliana Kubler)



Foto: Di Rodrigues

Foi pensando nisso, que a psicóloga e empresária Adriana Kleys inaugurou recentemente em Curitiba a Ludocasa, um espaço de cultura lúdica e bem viver para adultos. “Eu já tenho em São Paulo, com uma sócia, a Caleidoscópio Brincadeira e Arte”, conta Adriana. “E a Ludocasa, em Curitiba, é uma extensão de todo este trabalho que completa 14 anos”.



Na casa ampla e divertida no bairro de Santa Felicidade, adultos que trabalham como professores, agentes culturais, artistas ou empresários aprendem a criar jogos e programas de lazer; participam de palestras e eventos voltados à importância de brincar ou assessoria para montar brinquedotecas, jogotecas, ou produzir vídeos, cds e livros sobre o tema.

“Tudo o que se faz na casa tem que estar ligado ao brincar”, diz Adriana. “E nossa ideia é atender tanto os profissionais, quanto escolas, empresas e outros projetos. Trabalhamos com a linha de que o espaço de brincar é muito generoso. Nele tudo é possível, inclusive se reinventar, uma vez que não há certo ou errado na brincadeira. Isso leva a pessoa a ter jogo de cintura. Brincar para ser alegre e, com alegria, ser mais criativo”.



Quer jogar? O livro de Adriana Kleys em parceria com o artista Carlos Dalto Stella, finalista em duas categorias do prêmio Jabuti, 2011 reúne arte, jogos e brincadeiras em uma homenagem ao lúdico da vida. Publicado pela Edições - SESC - SP, teve seu lançamento em Curitiba, no Paço da Liberdade.

Foto: Carlos Dalto Stella



Serviço  
Endereço: Caleidoscópio Brincadeira e Arte  
Rua Pedro Marcolino Figueira, 218 - Santa Felicidade  
Fone: (41) 3344-9519 / (0800-0838) Site: www.caleidosco.com.br  
Facebook: www.facebook.com/CaleidoscopioBrincadeiraArte

- Centro Histórico Divertido | pág. 2
- Aprendendo a Empreender | pág. 3
- Continue com as Crianças | pág. 4

dia a dia

fala SEBRAE

notícias

ASSIM  
ASSADO

# 1001 BOLHAS DE SABÃO

Adriana Klisys ensina a improvisar uma brincadeira muito divertida com objetos de casa

Adriana Klisys é diretora da Caleidoscópio Brincadeira e Arte e autora dos livros *Quer Jogar?* (Sesc-SP) e *Ciência, Arte e Jogo* (Peirópolis).

## Como fazer

Você vai precisar de:  
*1 copo de detergente com glicerina, 1 copo de água, objetos vazados que encontrar pela casa*

- 1** Misture o detergente com água, numa vasilha, sem fazer muita espuma.
- 2** Agora vem o melhor da brincadeira: pesquise em casa entre seus brinquedos, utensílios de cozinha, escritório e outros mais, objetos que possam produzir bolhas. Vale: batedores de bolo, garfo, escumadeira, saquinhos rendados de frutas ou legumes, cliques, bóbis de cabelo, pedaço de cano de PVC, conduíte, garrafa PET com fundo cortado... Use também apenas uma ou as duas mãos: uma os dedos para formar um círculo vazado e molhe-os na mistura com o detergente para assoprar mil e uma bolhas!



Bolhas de sabão por Arthur Dala Stella, 5 anos



[www.caleido.com.br](http://www.caleido.com.br)

ASSIM  
ASSADO

# COBRAS E ESCADAS

Em tempos passados, o jogo Cobras e Escadas, conhecido em seu país de origem como Moksha-patamu, era um jogo dedicado ao deus Vishnu (responsável pela manutenção do universo, na crença indiana). Os desenhos de seu tabuleiro tinham um significado religioso: as escadas representavam a virtude (o bem) e as cobras, a maldade.



O jogo surgiu na Índia



DESENHO: MANUELA BARBIERI, 9 ANOS

## Como fazer

### Você vai precisar de:

Um tabuleiro de papelão ou madeira de 40 x 40 cm, 2 dados, 5 tampas de garrafa, 1 pedaço pequeno de cartolina, régua, tesoura, cola, canetinha e lápis de cor.

- 1 Com a régua, divida o tabuleiro em 100 quadrados.
- 2 Desenhe por cima deles algumas cobras e escadas (5 a 8 de cada).
- 3 Enumere os quadrados começando do canto inferior esquerdo do tabuleiro.
- 4 Pinte seu tabuleiro.
- 5 Desenhe cinco rostos na cartolina. Recorte e cole nas tampinhas para formar os peões.

## Como jogar

Em 2 a 5 jogadores, o objetivo é chegar primeiro à casa de número 100.

- 1 O jogador só pode começar a partida quando tira 6 no dado. Então, deve lançar de novo os dois dados e andar com seu peão a soma dos números tirados. Em seguida, passa a vez.
- 2 Quando alguém cai numa casa ocupada por outro jogador, o adversário precisa voltar ao início do jogo e só recomeça após tirar um 6.
- 3 Se o peão cair no início de uma escada, ele deve subir até seu topo, avançando no tabuleiro. Quando cair na cabeça de uma cobra, tem de descer até sua cauda.



Adriana Klisys é autora do livro *Quer Jogar?* (Sesc-SP). No dia 26/8, ela faz uma oficina sobre os jogos Feche a Caixa e Chung Toi, das 10 h às 12 h, no Butantã (R\$ 50/R\$ 60).

www.caleido.com.br



ASSIM  
ASSADO

# CORRIDA DA HIENA



Adriana Klisys é diretora da Caleidoscópico Brincadeira e Arte e autora dos livros *Quer Jogar?* (Sesc-SP) e *Ciência, Arte e Jogo* (Peirópolis).

Este é um jogo tradicional do Sudão, o maior país da África. O tabuleiro é riscado na areia e os jogadores usam pedras como peças e dados egípcios no lugar de dados convencionais (feitos com madeira cilíndricas divididas ao meio, com sistema próprio de pontuação).

A Corrida da Hiena é baseada numa história infantil em que um grupo de mulheres sai da aldeia para buscar água na nascente. Conforme cumprem a finalidade da viagem, voltam para o ponto de partida. A primeira mulher a chegar na aldeia solta uma hiena que foi presa por um grupo de caçadores. A hiena feroz corre em direção à nascente para matar sua sede e volta à aldeia para matar sua fome, comendo as mulheres que encontra pelo caminho.

## Regras do jogo

**1** Cada jogador escolhe um peão que representa sua mãe africana. Ele deve levá-la para a nascente e, depois, de volta à aldeia o mais rápido possível. No fim, deve soltar a hiena para capturar o maior número de mães dos adversários.

**2** As "mães" se movimentam através da pontuação nos dados. Para cada mãe sair da aldeia, é preciso tirar 6 no dado. Neste caso, você tem direito a jogar o dado novamente.

**3** Depois, mova as "mães" conforme o número que sair no dado. Mas, ao chegar à nascente, é preciso tirar 6 para poder voltar à aldeia.

**4** Quem chegar primeiro à aldeia, troca sua "mãe" pela hiena, que só pode sair da aldeia após tirar 6 no dado. A hiena anda com o dobro de velocidade. Assim, se tira 4 no dado, anda 8 casas.

**5** Quando a hiena chega à nascente, bebe água e precisa tirar o número 6 para voltar à aldeia. No caminho, a hiena pode capturar as "mães". Para isso, basta cair numa casa já ocupada por uma delas.

**6** Ganha quem voltar primeiro para a aldeia. O jogador que tem sua "mãe" comida pela hiena perde o jogo. Quem consegue levar sua "mãe" de volta à aldeia, nem ganha nem perde.

## Como fazer

Você vai precisar de: 1 folha de cartolina ou papel Paraná, canetinha colorida, lápis de cor, 1 dado, 5 pedrinhas

**1** Desenhe um tabuleiro em espiral e faça marcações com círculos das casas do jogo.



**2** Decore como quiser, pintando ou desenhando a hiena, a aldeia e o poço.

**3** Desenhe 4 rostos numa pedra e um rosto de hiena para representar os peões do jogo.



www.caleido.com.br

ASSIM  
ASSADO

# JOGO DA ONÇA

Adriana Klisys é diretora da Caleidoscópio Brincadeira e Arte e autora dos livros *Quer Jogar?* (Sesc-SP) e *Ciência, Arte e Jogo* (Peirópolis).

Esta brincadeira faz parte da família de jogos Tigres e Cabras, vindos da Índia e do Ceilão (atual Sri Lanka). Neles, a dupla de jogadores tem números diferentes de peças, com forças distintas. O Jogo da Onça se popularizou no Brasil entre diversas etnias indígenas, com tabuleiros desenhados no próprio chão, tendo pedrinhas ou sementes como peças.

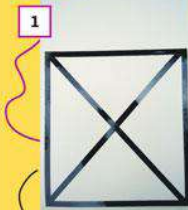


A Índia tem jogos muito semelhantes, como Tigres e Cabras.

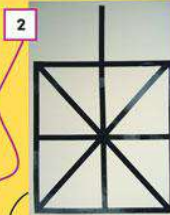
## Vamos fazer um?

Você vai precisar de:

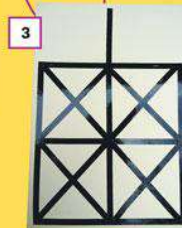
1 papelão ou cartolina de 50 x 35 cm (pode usar madeira ou o verso de uma gaveta), fita adesiva colorida, tesoura, giz de cera, 14 pedrinhas (cães) e uma pedra maior (onça).



1 Com a fita, faça um quadrado e ligue as quinas, formando um X.

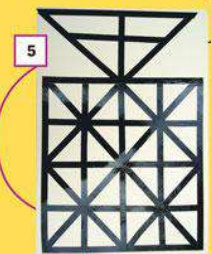


2 Agora, faça uma cruz no centro do quadrado, como se vê na figura.



4 Nos quatro quadrados que se formaram, repita a operação, ligando as quinas em X e seus centros em cruz.

5 Para completar o tabuleiro, faça um triângulo na linha que sai do quadrado maior (veja foto). Acrescente uma linha horizontal para formar uma cruz em seu interior. Decore, pintando com as cores que quiser.



## Como jogar



1 Arrume o tabuleiro, tal como mostra a figura:

2 O jogador com a onça começa a partida. Ele pode escolher qualquer direção para movimentar a peça, andando uma só casa por vez.

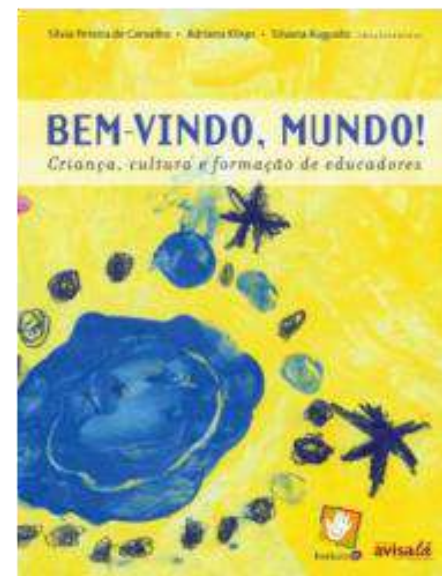
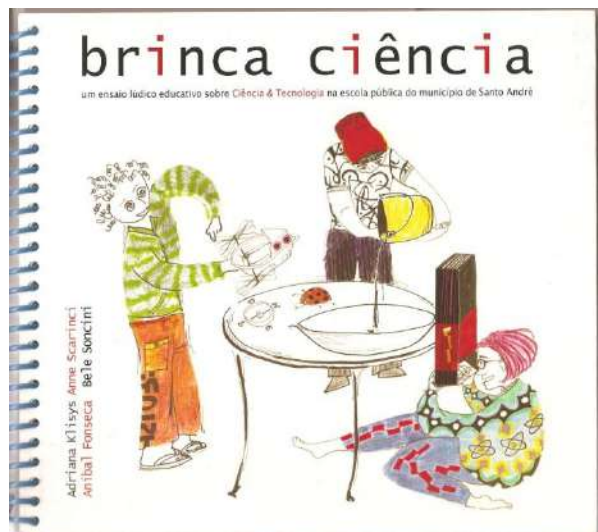
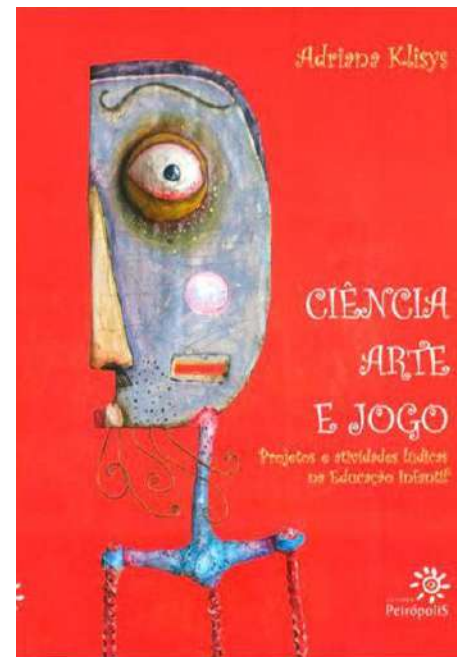
3 A onça pode capturar o cachorro saltando por cima dele em direção a uma casa vazia. Neste caso, retira-se a peça saltada do tabuleiro.

4 A onça pode fazer saltos duplos ou triplos, capturando mais de um cachorro numa mesma jogada, tal como acontece no jogo de damas.

5 O cachorro anda pelo tabuleiro da mesma forma que a onça, só não pode saltar sobre ela.

6 Ganha quem conseguir atingir seu objetivo primeiro: a onça capturar 5 cachorros ou os cachorros imobilizarem a onça.

# Principais publicações





O LIVRO  
DOS



Angels  
Navarro

10 MELHORES  
JOGOS  
DE TODOS  
TEMPOS



Inclui  
Adriana Klirya



# Contato

**Adriana Klisys**

Diretora da Caleidoscópio

[www.caleido.com.br](http://www.caleido.com.br)

[caleido@caleido.com.br](mailto:caleido@caleido.com.br)

55 41 3344 9519

55 41 98508 0810 (whatsapp)

R. Pedro Mossoline Gasparin, 350

Santa Felicidade

Curitiba/PR



caleidoscópio  
brincadeira e arte





Elencamos a seguir as instituições que confiaram no trabalho da Caleidoscópico e agradecemos a construção conjunta de uma vida mais lúdica:

Instituto Avisa Lá, Instituto Hedging-Griffo, Ação Comunitária, Fundação Gol de Letra, Instituto Sou da Paz, Instituto Camargo Corrêa, SESC Departamento Nacional, SESC Regional ( Mato Grosso, Tocantins, Macapá , Pernambuco, Goiás, Porto Alegre, Ijuí, Santo Ângelo, Caxias do Sul, Foz do Iguaçu, Paraná), SESC São Paulo, Edições SESC SP, Editora Peirópolis, Editora Abril, Editora Moderna, Editora Panda Books, Moving Imagem e Editora, Folha de S. Paulo, Jornal O Estado de S. Paulo, Guten News, Pátio Revista Pedagógica, Revista Carta na Escola, Carta Fundamental, CEDAC (Centro de Documentação para a Ação Comunitária), PUC (Pontifícia Universidade Católica- Faculdade de Psicologia/SP), FAFE-USP ( Fundação de Apoio à Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo), Creche Central da USP, PNUD- Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento, Sesi (Serviço Social da Indústria- SP / Divisão de Educação Básica), Fundação Vanzolini, Escola Candanga: Fundação Educacional do Distrito Federal/Seção de Educação Infantil, OGPTB (Organização Geral dos Professores Ticunas Bilíngues - Amazonas), Universidade Federal de Ouro preto, UNIFESP (Universidade Federal de São Paulo) , Programa Crer para Ver/ Abring, Centro de Educação Infantil do CTA-SJC (Centro de Tecnologia Aéreo Espacial),



Prisma-Centro de Estudos do Colégio Santa Maria, Rede Marista, Centro de Defesa à Infância (CEDIN), Associação Brasileira de Educação e Cultura (ABEC) , Centro de Estudos do Colégio Vera Cruz (CEVEC), Escola Vera Cruz, Centro de Estudos da Escola Projeto Vida, Centro de Pesquisa Atelier Carambola, Centro de Estudos da Escola da Vila, Atelier Arte Expressão Escola Viva, Berçário e Pré escola Criarte, Casa do Brincar, Espaço Cadê Bebê, Espaço Bebê Hebraica, Malubambu Casa de Brincadeiras, Escola Experimental de Salvador, Grupo Batuqueiros, Colégio Ítaca, Rede Salesiana de Escolas, Nossa Escola (SJC), AME (Associação da Mulheres pela Educação - Osasco), AMUNO (Associação das Mulheres Unidas de Novo Osasco), Associação Quintal Mágico, Colégio SEEP Jundiaí, Colégio Santo Américo, Obra Social do Mosteiro São Geraldo, Centro de Promoção Social Cônego Luiz Biasi, Escola Comunidade Interativa – Mogi Guaçu, Cirandar, Pró Saúde CEI Lageado, Estrela Nova Movimento Comunitário, Centro de Promoção Humana Igualdade, Creche Casa da Criança, CEI Persio Guimarães Azevedo, Colégio Rainha da Paz, Colégio , Escola Pueri Múndi, Instituto Rubens Meneghetti,



Brinquedoteca do GRAAC Grupo de Apoio à Criança e Adolescente com Câncer, CAMPO - Centro de Assessoria ao Movimento Popular, Clube do Menor/MG, Núcleo de Interação Educativa-Jaú, Amencar (Associação de Amparo ao Menor -Bauru), Associação Comunitária Monte Azul, Instituto Criança Cidadã, PUPA, Instituto Alana, Akatu, Intercement, IBM, Museu da Pessoa, Livraria Bisbilhoteca, Livraria Ubaldo, Navegamundo, Promofilm do Brasil, Zenza Mídia Digital, Natura, Entusiasmo Cultural, Sabina Parque Lúdico do Conhecimento, Fórum Cultura Idoso Curitiba, Fundação de Ação Social – Curitiba (FAS) , SINPRO SP, Secretaria Municipal de Educação de Curitiba, São Paulo, Rio de Janeiro, Distrito Federal, Belo Horizonte, Uberlândia, Sergipe, Recife, Acre, Pará, Rondônia, Hortolândia, Cajamar, Caieiras, Franco da Rocha, São José dos Campos, Santo André, São Bernardo, São Caetano, Mauá, Jundiaí, Jacareí, Votorantin, Moji Mirim, São Sebastião, Itanhaem e Santos, Porto Iracema das Artes/ Centro Dragão do Mar de Arte e Cultura. No exterior: Simetrías Fundación Internacional/ Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID), Instituto de la Juventude de CLM, Ayuntamiento, Obra Social la Caixa – Toledo/ España, Universidad Nacional de Bogota, FUNLIBRE - Fundación Colombiana de Tiempo Libre y Recreación – Colombia, Universidad de Calli -Colombia.