|  |
| --- |
| **SHISIMA** |

O jogo Shisima é um jogo que envolve o alinhamento de três peças, jogado pelas crianças da parte ocidental do Quênia. Na língua tiriki, a palavra shisima quer dizer “extensão de água”. Eles chamam as peças de imbalavali ou pulgas-d’água.

As pulgas-d’água movimentam-se tão rapidamente na água que é difícil acompanhá-las com o olhar.

Esse jogo se assemelha às estratégias utilizadas em nosso “jogo da velha”, mas neste, tenta-se impedir que o adversário alinhe suas peças em uma das diagonais do tabuleiro octagonal. É um jogo que envolve estratégia, raciocínio e antecipação.

*MATERIAIS:*

- Papel, ou papelão, ou pedaço de madeira para a base;

- Lápis grafite e borracha;

- Instrumentos geométricos: Régua; transferidor; compasso e outros que achar necessário.

- Lápis de cor ou canetas para a decoração.

*PROPOSTA:*

Providencie uma base quadrada, com margens. Pode ser um papel mais grosso, papelão, madeira ou algo similar.

Elabore o seu jogo Shisima, fazendo o desenho do octógono regular (polígono de 8 lados iguais), centralizado no maior espaço possível da folha/ou madeira, deixando um espaço para a moldura que deverá ser decorada com o tema “África”.

Depois de terminar o jogo, é só convidar um adversário e se divertir. Para isso, você precisará de 6 marcadores, dos quais, 3 de uma cor e outros três de outra.

*Regras do jogo:*

1. Coloque as peças no tabuleiro, três de cada lado.

2. Um jogador, de cada vez, mexe uma de suas peças na linha, até o próximo ponto vazio; seguem alternando-se.

3. Não é permitido saltar por cima de outra peça.

4. Cada jogador tenta colocar as suas três peças em linha reta.

5. O primeiro a colocar as três peças em linha reta ganha o jogo.

6. Se repetir o mesmo movimento três vezes, a partida termina empatada e começa um novo jogo.

7. Os jogadores alternam a ordem de quem inicia o jogo.