

JOGOS AFRICANOS DE TABULEIRO – A MATEMÁTICA NA CULTURA AFRICANA

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 grosso 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.

