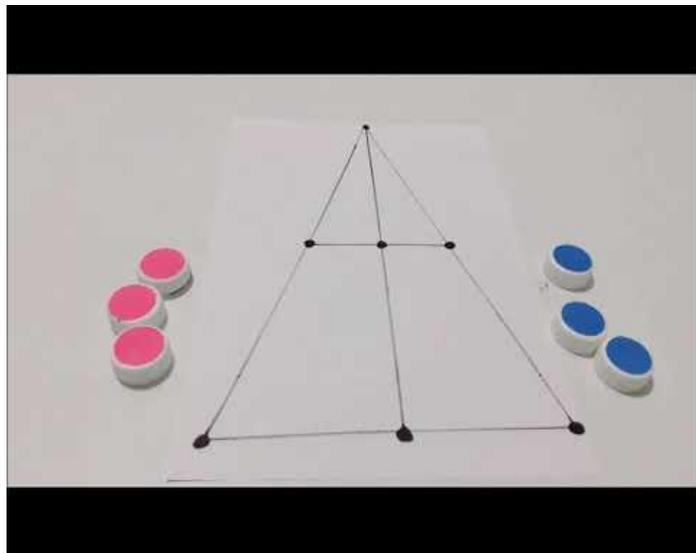


EMEB OLÍVIO FALEIROS
PREFEITURA MUNICIPAL DE ITIRAPUÃ
ROTEIRO DE ATIVIDADES – EDUCAÇÃO FÍSICA

Disciplina: Educação Física	Professor(a): WILLIAN CAMPOS AMORIM
Ano/Série: 1º ao 3º anos	
Tema: Jogos Étnicos (África)	
Semana 7: Atividade – Jogos e Brincadeiras Africanas	
Habilidades: (EF35EF03) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e os jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana, explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico-cultural na preservação das diferentes culturas.	
Objetivos: conhecer e valorizar as brincadeiras africanas.	
Período: 13 a 17 de setembro de 2021	
Nome do(a) Aluno (a):	

CONTEÚDO: [Jogo Tsoro Yematatu](#)

- ❖ **HISTÓRICO:** “Tsoro” tem origem no Zimbábue, um país no sul da África e deve seu nome a um complexo de construções antigas chamado de Grande Zimbábue ou “Grande Casa de Pedra” onde viviam os antigos governantes de um grande império conhecido por suas ricas minas de ouro. “**Tsoro Yematatu**” significa “**jogo de pedra jogado com três**” e era jogado pelas crianças de Zimbábue, como o nome do jogo sugere, com pedras em tabuleiros desenhados no chão de terra. Hoje as crianças usam tampinhas de garrafas, comuns também por lá, mas continuam desenhando o tabuleiro no chão de terra.
- ❖ **MATERIAIS:** O jogo é realizado em um tabuleiro, que contém um triângulo e é jogado por dois jogadores que possui cada um 3 peças. Cada jogador porta peças de um tipo de cor, você pode fazer o desenho em uma cartolina ou folhas de EVA e faça três peças também de EVA, tampinhas de garrafa ou sementes.
- ❖ **OBJETIVO:** Ser o primeiro jogador a completar uma linha de três peças suas.



RESUMO: Desenhe no chão ou em uma folha um grande triângulo e faça no centro dele uma cruz. Em cada ponto de junção das linhas coloque um pontinho ou pequeno círculo. Agora pegue três tampinhas, peças, bolinhas ou sementes iguais da mesma forma e cor e seu amigo escolhe outras três. Para que o jogo comece os participantes devem tirar par ou ímpar para ver quem começa jogando. O jogador que começar irá pegar uma de suas pedrinhas e colocar em qualquer junção da figura desenhada no tabuleiro. Em seguida é a vez do outro participante. Quando as 6 pedrinhas estiverem colocadas nas junções da figura os participantes irão movimentar suas peças alternadamente até que um(a) deles(as) consiga colocar suas 3 peças em linha reta. Esse(a) jogador(a) vencerá o jogo.

❖ **REGRAS:**

- 1- Cada jogador fica com três peças da mesma cor. Decide-se na sorte quem começa a partida.
- 2- O primeiro jogador escolhe um dos locais para colocar a primeira peça. Os movimentos são alternados. Cada jogador, na sua vez, coloca uma peça vazia do tabuleiro.
- 3- Ao serem colocadas todas as seis peças, restará apenas 1 casa vazia, pode-se mover para a próxima região em linha reta. (As regiões são os círculos que aparecem na figura acima).
- 4- Cada jogador, na sua vez, move uma das peças para uma casa vizinha, vazia. É permitido saltar sobre uma peça, sua ou do adversário.
- 5- Ganha quem primeiro alinhar suas peças em linhas retas formadas pelos círculos do tabuleiro.

❖ **LINK DO JOGO:** <https://www.youtube.com/watch?v=MtCH-pStMYU>