

MATERIAL DE EDUCAÇÃO FÍSICA – AULA Nº 01 (6º ANO)

Jogos de Tabuleiro

Hoje vamos iniciar nossos estudos pelos jogos de tabuleiro. Você conhece algum jogo de tabuleiro? Vamos entender quais desses jogos que você citou são realmente jogos de tabuleiro?

Os jogos de tabuleiro utilizam superfícies planas e pré-marcadas, com desenhos ou marcações de acordo com as regras envolvidas em cada jogo específico. Eles podem ser de estratégia, sorte (por exemplo, rolagem de dados) ou uma mistura dos. Você dois, sabia e geralmente que os têm primeiros um objetivo jogos que de cada

tabuleiro representavam uma batalha entre dois exércitos? Ainda hoje, a maioria dos jogos de tabuleiro modernos ainda são baseados em derrotar os jogadores adversários.

Os jogos de possuem algumas características que podem variar de jogo para jogo. Dentre elas estão:

- **Apresentação:** pode variar de situações da vida real a jogos abstratos sem nenhum tema (damas);
- **Regras:** podem variar desde o simples (jogo da velha), para aquelas que descrevem um universo de jogos em grande detalhe (batalha naval).

Os benefícios da prática dos jogos de tabuleiro são vários. Dentre eles destacamos:

- Estimulam a disciplina, paciência, concentração, memória, análise de consequências e tomadas de decisões;
- Ajudam a desenvolver o raciocínio lógico e abstrato;
- Melhoram as relações sociais;
- Ensinam a ganhar e a perder;
- Auxiliam no aprendizado. Viu como a prática dos jogos de tabuleiro podem ajudar em nosso desenvolvimento biológico, social e moral? Que tal pegar aquele jogo de tabuleiro que está parado e começar a praticar?

A origem dos jogos de tabuleiro nos remete a escavações arqueológicas que encontraram diversos jogos que datam centenas de anos antes de Cristo. Há registros de cerca de 5000 anos em civilizações como Egito e Mesopotâmia. Vamos viajar ao longo da história para conhecer os principais jogos de tabuleiro que se tem notícia?

O jogo mais antigo que se tem informação é o Senet (3.500 a.C. a 3100 a. C.), consta que ele foi encontrado no antigo Egito e se chama Senet ou Senat, que significa “jogo de passagem”. O objetivo do jogo era mover as peças pelo tabuleiro e através de bloqueios e ultrapassagens, terminar o caminho no jogo antes do seu oponente.

O Gamão (3000 a.C) se assemelha ao jogo Senet, por controlar as peças pela rolagem de dados. Porém, o Jogo Real de Ur é provavelmente o antecessor do gamão. O objetivo do jogo é conseguir tirar todas as suas peças do tabuleiro, sendo que para mover as peças são jogados dois dados de seis faces.

O Jogo Real de UR foi descoberto entre 1926-1927 por Sir Leonard Woolley nas catacumbas do que hoje seria o Iraque, sendo que sua origem é datada antes de 2500 a.C. da Primeira Dinastia de Ur. O objetivo do jogo é fazer com que as sete peças percorram todo o tabuleiro antes que as peças do adversário façam o mesmo.

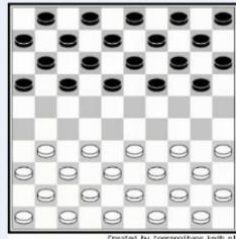
Os jogos de Mancala (2000 a.C) é o nome genérico para uma família de 200 jogos aproximadamente com regras semelhantes - chamados jogos de semeadura e colheita, são originários da África. Ganha quem capturar mais sementes do que o oponente; algumas vezes se tenta vencer por meio do bloqueio de todos os movimentos do oponente.

O Jogo de Damas (2000 a.C. a 1500 a.C.) surgiu quando os africanos criaram a promoção (Dama). O objetivo é capturar ou imobilizar as peças do adversário. O jogador que conseguir capturar todas as peças do inimigo, ganha a partida.

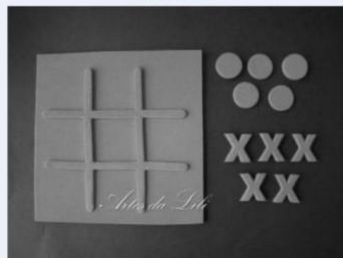
Trilha ou Moinho (1400 a.C.) é um tradicional e antigo jogo de tabuleiro. É da família dos jogos conhecidos como “Merels”, que inclui jogos como o Jogo da Velha e outras variantes da Trilha. O objetivo do jogo é remover as peças inimigas até que restem duas.



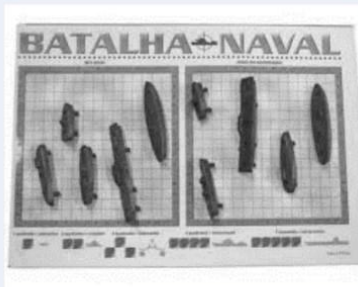
Cara a Cara



Damas



Jogo da Velha



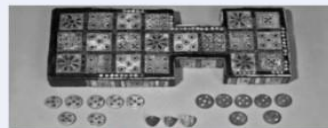
Batalha Naval



Senet



Gamão



Real de UR



Mancala



Damas



Trilha

Exercícios:

1. Sobre os jogos de tabuleiro assinale a alternativa correta:

- a) Não contém estratégia.
- b) Não estimulam a criatividade.
- c) É uma forma lúdica de ensinar e aprender.
- d) Não existe jogos de tabuleiros que utilizem de dados.

2. Dentre os benefícios dos jogos de tabuleiro assinale a alternativa incorreta é:

- a) Promove a socialização.
- b) Estimula o raciocínio.
- c) Aumenta o isolamento social.
- d) Desenvolve habilidades motoras.

3. Sobre a história e evolução dos jogos de tabuleiro, assinale a alternativa correta:

- a) Não existe registros da história de jogos de tabuleiro.
- b) É uma história recente.
- c) Os primeiros registros aparecem há mais de 5 mil anos.
- d) Os jogos de tabuleiro têm uma história muito escassa, por isso não vale a pena pesquisar sobre isso.

4. Dentre os jogos de tabuleiro estudados, assinale quatro que mais praticamos nas aulas de

educação física são:

- a) Senet, Fanorona, Ringo e Alquerque.
- b) Mancala, Xadrez, Real de Ur e Senet.
- c) Trilha, Ludo, Xadrez e Damas.
- d) Real de Ur, Gamão, Trilha e Damas.

Gabarito: C – C – C – C