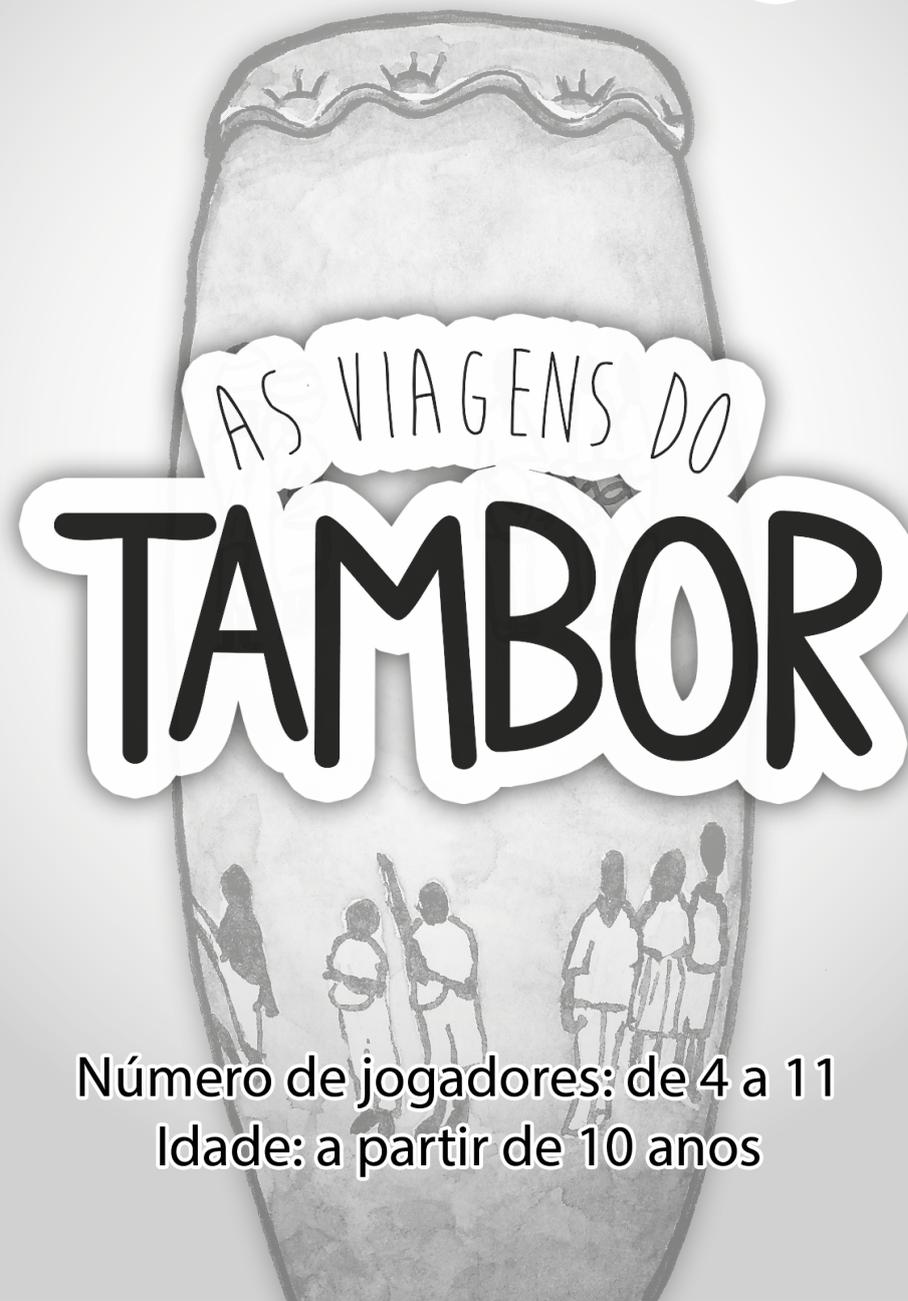


O jogo As Viagens do Tambor é uma proposta pedagógica vinculada ao Programa de Extensão Universitária Laboratório de Ensino de História e Educação: Territórios Negros: patrimônios afro-brasileiros em Porto Alegre, iniciado em 2016. É desenvolvido pelo Laboratório de Ensino de História e Educação (LHISTE), da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), em parceria com o Museu do Percurso do Negro e como desdobramento do projeto Territórios Negros: afro-brasileiros em Porto Alegre, existente desde 2009, constituído a partir de uma parceria entre a Companhia Carris Porto Alegrense e a Secretaria de Educação de Porto Alegre.

Regras do Jogo



Número de jogadores: de 4 a 11
Idade: a partir de 10 anos

guém ver, verifica se sua confirmação está certa. Se ela estiver errada, você coloca as cartas de volta no envelope confidencial e continua no jogo, no entanto, apenas para mostrar as cartas que tiver nos palpites dos outros (as) jogadores (as). Agora, você não pode mais movimentar seu peão, nem dar palpites, nem fazer outra confirmação!

Se a confirmação estiver certa, isto é, se você encontrou no envelope confidencial as três cartas que confirmou, você deverá colocá-las sobre a mesa para que todos (as) vejam.

Você ganhou o jogo!!!

Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Programa de Extensão Universitária Laboratório de Ensino de História e Educação: Territórios Negros: patrimônios afro-brasileiros em Porto Alegre

Financiamento

Ministério da Educação (MEC)
Edital Proext 2016

Equipe | Produção de Conteúdo do Jogo

Carla Beatriz Meineirz
Carmem Zeli de Vargas Gil
Cristine Gubert Moreira
Daniele Machado Vieira
Fernanda de Amorim Golembiewski
Marcello Paniz Giacomoni
Maurício da Silva Dorneles
Nilton Mullet Pereira
Stefany Reis

Design

Brenda Cardoso

Ilustrações

Marta Elisa Zimmermann
Bruno Ortiz (Ilustração Festa de Batuque)

Impressão

Gráfica da UFRGS



Este material está licenciado sob a licença Creative Commons.

Atenção, professores:

Lembrem de ler as regras junto com seus (suas) alunos (as), e estejam prontos para solucionar as dúvidas durante o andamento dos jogos. A própria leitura e a interpretação das regras já se tornam uma aula à parte!

Objetivo do Jogo:

Sabemos que o Tambor cansou de ficar parado na Praça Brigadeiro Sampaio e escolheu percorrer a cidade. Decidiu andar pelos territórios negros de Porto Alegre, em boa companhia, e divertindo-se com práticas culturais junto à população negra. Mas, a escolha que ele fez é um mistério: o Tambor não revelou o destino escolhido, e vocês serão convidados (as) a embarcar em uma viagem por territórios negros da cidade para buscar as seguintes respostas:

- 1) Para onde foi o Tambor?
- 2) Quem ele encontrou?
- 3) Qual prática cultural foi vivenciada?

Vence o jogo quem primeiro descobrir as três respostas. Em cada momento, uma nova combinação pode surgir!

Aprenda e divirta-se!

Componentes:

- Uma **carta de início**, que apresenta a narrativa do jogo;
- Um **tabuleiro**, que representa um percurso na cidade de Porto Alegre, composto por 11 locais de presença negra da cidade, e espaços quadriculados que interligam esses locais;
- 11 **peões**, que representam personagens negros da cidade de Por-

uma rodada e voltar na outra.

- À medida que você for dando palpites, anote em seu bloco de anotações quais personagens, locais e práticas que não podem ser a solução do mistério, conforme as cartas estão sendo mostradas pelos (as) outros (as) jogadores (as). Você pode também inventar outras marcações para outras informações que você descobrir durante o jogo. Lembre-se que o bloco de anotações é o jeito mais fácil para você marcar as suas pistas e informações.
- O palpite é verdadeiro até que um jogador apresente uma carta ao (à) jogador (a) que fez esse palpite. Quando uma carta é revelada a rodada termina e começa então a vez do (a) próximo (a) jogador (a).
- Se ninguém conseguir provar que o seu palpite estava errado, você pode tanto terminar a rodada quanto fazer uma Confirmação.
- Se você perceber que outro (a) jogador (a) está perto de chegar às respostas, você pode afastá-lo do local onde o Tambor está, dizendo no seu palpite que ele está com o Tambor, pois assim o peão dele irá para o local em que você está.

Fazendo uma Confirmação:

Quando você tiver certeza de que resolveu o mistério e descobriu onde o Tambor está, quem está o acompanhando e qual prática cultural estão vivenciando, na sua vez, faça a confirmação. Mas atenção: cada jogador(a) só pode fazer uma confirmação!

Para fazer a confirmação você pode estar em qualquer local. Não precisa ser o mesmo local que você confirmará. Por exemplo: você pode estar na Ilhota e dizer que vai fazer a confirmação. Depois dizer o nome do personagem, o local e a prática cultural: "Vou fazer a confirmação: acho que o Tambor está com a Mãe Rita, no Mercado Público e participando do Sopapo Poético".

Após, você tira as cartas do envelope confidencial e, sem deixar nin-

Detalhes importantes:

- Você deve estar no local em que anuncia no palpite.
- Você pode suspeitar de todos os personagens da mesma forma, inclusive o seu personagem e aqueles que não estão sendo utilizados por outros jogadores.

Provando se o palpite é verdadeiro ou falso:

Depois que você fizer um palpite, os (as) demais jogadores (as) tentarão, cada um na sua vez, provar que o palpite é falso. O (a) jogador (a) à sua esquerda vê se tem uma ou mais cartas do seu palpite. Se tiver, ele (a) deve mostrar apenas uma delas e somente para você que deu o palpite. Se ele (a) não tiver nenhuma das cartas, segue o (a) outro (a) jogador (a) à esquerda e assim consecutivamente até chegar em você.

Se algum (a) jogador (a) mostrar uma das 3 cartas do seu palpite, isso significa que ela não está no envelope confidencial e, portanto, não é uma das 3 respostas para descobrir o roteiro do Tambor.

Importante: Sempre que você tiver uma carta que prove a falsidade de um palpite, você tem que mostrá-la, se for a sua vez de mostrar. Do contrário, você atrapalha o jogo e é desclassificado!

Detalhes sobre a movimentação e os palpites:

- O peão que foi deslocado para um local por causa do palpite não volta para o local onde estava antes. O (a) jogador (a) que está com esse peão pode, na sua vez de jogar, dar um palpite no mesmo local, sem precisar sair nem jogar o dado. Se ele não quiser, joga o dado e sai do local normalmente.
- Você não pode ficar no mesmo local por duas jogadas seguidas. Se, no seu próximo palpite, você quiser repetir o local, terá que sair em

to Alegre: Giba-Giba; Lara Deodoro; Lupicínio Rodrigues; Mãe Rita; Mestre Griô Elaine; Mestre Borel; Nilo Feijó; Oliveira Silveira; Petronilha Beatriz Gonçalves e Silva; Príncipe Custódio; e Vó Chica;

- **28 cartas:** 11 cartas de **personagens** (cartas amarelas), 11 cartas de **locais** (cartas vermelhas) e 6 cartas de **práticas culturais** (cartas laranjas);
- **6 peças** de práticas culturais;
- Um envelope com 15 **cartas extras** (cartas verdes), com diferentes comandos para os (as) jogadores (as);
- Um **bloco de anotações** para resolução do mistério;
- Um **envelope** confidencial;
- **2 dados** de seis faces.

Preparação:

1. Colocar o número de peões correspondente ao número de jogadores (as) na Praça do Tambor. Os demais peões devem ser colocados nas laterais do tabuleiro, no espaço indicado para cada personagem. Lembre-se: mesmo que haja menos de 11 jogadores (as), todos os personagens fazem parte do jogo, pois qualquer um pode ter sido convidado para estar em companhia do Tambor!

Cada jogador (a) escolhe um personagem. A ordem de escolha pode ser sorteada no dado.

Cada jogador (a) ganha uma folha do bloco de anotações.

2. Colocar as cartas extras no espaço verde do tabuleiro e as peças de práticas culturais no espaço laranja do tabuleiro.

3. Separar as 28 cartas em três grupos: o dos locais, o dos personagens e o das práticas culturais. Embaralhar separadamente cada grupo e, sem ninguém ver (nem você), colocar a carta de cima de cada grupo dentro do envelope confidencial.

Essas três cartas contêm a viagem que o Tambor fez (o local, o personagem que o acompanhou e a prática cultural da qual eles participaram). A seguir, colocar o envelope confidencial no espaço lateral do tabuleiro.

4. Pegar as cartas restantes e embaralhar todas juntas. Distribuir todas as cartas, uma carta por vez para cada jogador (a), no sentido do relógio. Os (as) jogadores (as) não podem ver as cartas dos outros.

Dica: olhe bem as suas cartas! Se elas estão na sua mão, elas não podem estar no envelope. Essa será a primeira eliminação que você pode marcar no bloco de anotações. E cuidado para que os outros jogadores não vejam as suas anotações...

Iniciando o jogo:

Os (as) jogadores (as) lançam os dois dados. Inicia o (a) jogador (a) que tirou os maiores números nos dados, seguido pelos (as) demais jogadores (as) à esquerda. Na sua vez, jogar o dado e andar com o seu peão o mesmo número de espaços sorteado (na soma dos dois dados) em direção a um local de sua escolha. Você deve se mover para os diferentes locais.

Atenção: caso você tire um número duplo nos dados (ou seja, o mesmo número nos dois dados), você não andarás as casas e irá retirar uma carta extra. Leia-a para os (as) colegas e cumpra o que a carta indica.

Como andar com o peão:

Você tem que sair com o peão pelas portas existentes na Praça do Tambor.

Na mesma jogada, você pode andar para frente, para trás e para os

lados (nunca na diagonal), desde que não volte para o espaço de onde você saiu. Um local, entretanto, pode ser ocupado por qualquer número de peões.

Entrando em um local:

Para entrar no local, você deverá, com o número sorteado nos dados, cruzar a porta do local escolhido. Se sobrarem pontos dos dados após essa entrada, eles perdem a validade, e você não poderá sair desse local até a próxima rodada.

Se a porta estiver bloqueada por outro jogador(a), você não poderá entrar até que ela seja liberada, em outra rodada.

Quando chegar ao local escolhido, você entra pela porta e aí, na mesma jogada, tem que, obrigatoriamente, dar um palpite.

Fazendo um palpite:

Assim que entrar em um local, você deve dar um palpite sobre quem você acha que está acompanhando o Tambor, qual prática cultural está sendo vivenciada e em qual local. A partir do palpite, o (a) jogador (a) deve mover o peão do personagem e a peça da prática cultural mencionados por ele. Esse palpite serve para que os (as) jogadores (as) tentem determinar, por eliminação, quais cartas estão no envelope confidencial.

Exemplo: Você está jogando com a Vó Chica e entra na Restinga. Anuncia o palpite dizendo: "o Tambor está com o Lupicínio Rodrigues, na Restinga, participando de uma roda de capoeira". Assim que você disser isso, deverá mover o peão do Lupicínio Rodrigues para o local da Restinga.