

SOBRE O JOGO MULHERES NEGRAS AMAZÔNIDAS

O jogo “Mulheres Negras Amazônidas” tem o objetivo de contribuir com a aprendizagem sobre as relações étnico-raciais, visando a promoção de uma educação antirracista que dissemine e valorize a memória, a história e os saberes dos povos afro-brasileiros e indígenas.

Neste jogo os participantes irão aprender sobre a trajetória de mulheres negras amazônidas que contribuíram e/ou contribuem nos mais diversos ramos de nossa sociedade, como na Arte, nas Ciências e na Academia, na Literatura, como Lideranças (políticas, de movimentos sociais, na agricultura familiar, no extrativismo) e no cultivo e manipulação de plantas para fins medicinais.

O jogo integra os produtos educacionais gerados pelo Projeto de Extensão “Educando pelos rios marajoaras: ações e estratégias para promoção da equidade racial durante a pandemia (Covid-19)”, desenvolvido pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará (IFPA), Campus Breves, com o fomento do PROEXTENSÃO Edital 04/2020, concedido pela Pró-Reitoria de Extensão do IFPA.

Ficha Técnica

Coordenadora do Projeto de Extensão
Ana Célia Barbosa Guedes

Idealizadores do Jogo
Ana Célia Barbosa Guedes
Claudiane da Silva Ladislau
Adriana Corrêa de Oliveira
Jefferson dos Santos Marcondes Leite
Julia Siqueira Moreau
Hericley Serejo Santos

Projeto Gráfico e Diagramação
Hericley Serejo Santos

Recursos Gráficos
Freepik | Flaticon

Produto Educacional
Desenvolvido pelo Projeto de Extensão
“Educando pelos rios marajoaras: ações e estratégias para promoção da equidade racial durante a pandemia (Covid 19)”

JOGO MULHERES NEGRAS AMAZÔNIDAS

MANUAL DE INSTRUÇÕES

Leia as instruções a seguir com atenção e divirta-se aprendendo com os(as) seus(suas) amigos(as)!

JOGADORES(AS): De 3 a 6 jogadores(as), a partir de 11 anos de idade.

CONTÉM: 1 tabuleiro, 1 dado de cores, 1 dado numérico, 250 cartas (50 cartas para cada tema), 6 peões e 1 manual de instruções.

OBJETIVO: Levar a sua peça até a CHEGADA do tabuleiro respondendo todas as perguntas corretamente sobre as Mulheres Negras Amazônidas.

PREPARAÇÃO:

- Abra o tabuleiro sobre uma mesa ou sobre uma superfície horizontal em uma posição ao alcance de todos os(as) jogadores(as).
- Cada jogador(a) escolhe a cor de seu peão e o coloca na casa PARTIDA no tabuleiro.
- Separe as cartas em cinco montes divididos por cores, cada cor representa um tema. Misture cada monte de cartas e coloque as 05 pilhas viradas para baixo ao lado do tabuleiro.

COMO JOGAR:

Para iniciar o jogo, todos(as) os(as) participantes devem jogar o dado. Quem tirar o número maior iniciará o jogo, seguido pelo(a) jogador(a) à sua esquerda, sempre no sentido horário. Caso ocorra empate nos dados, os(as) jogadores(as) continuarão atirando os dados até que alguém vença.

Em sua rodada, o(a) jogador(a) deve começar jogando o dado e andando com seu peão o número de casas indicadas. Depois, ele(a) deve conferir em qual casa caiu e cumprir o que o ícone indica. Em seguida, cada jogador(a) deve lançar o dado de cores, que irá indicar qual o tema da carta que será respondida.

CASAS DO TABULEIRO

No tabuleiro você vai encontrar as seguintes casas ou ícones:



1. TE VIRA! - Quando o(a) jogador(a) A cair nesta casa, ele(a) deve jogar o dado de cores para saber sobre qual tema deverá responder, cada tema corresponde a uma cor do dado.

O(A) jogador(a) B, então, pegará a carta na cor correspondente à cor do tema que caiu no dado de cores e deverá ler a afirmação. O(A) jogador(a) A, por sua vez, terá até cinco (5) segundos para dar a resposta dizendo se a afirmação é verdadeira ou se é falsa. Se acertar, o(a) jogador(a) A avança 2 casas, mas se errar deve voltar 2 casas ou pagar uma prenda. Esta prenda deve ser alguma atividade física como: 10 abdominais; 10 polichinelos; 5 flexões, entre outras opções que possam ser sugeridas pelos(a) participantes do jogo. Se o(a) jogador(a) A escolher a prenda, não é necessário voltar as duas casas.



2. ÉGUA! - Quando o(a) jogador(a) A cair nesta casa, ele(a) deve jogar o dado de cores para saber sobre qual tema deverá responder, cada tema corresponde a uma cor do dado.

O(A) jogador(a) B, então, pegará a carta na cor correspondente à cor do tema que caiu no dado de cores e deverá ler a afirmação. Mas, desta vez, todos(as) os(as) jogadores(as) deverão responder começando pelo(a) jogador(a) A e seguindo no sentido horário. Cada jogador(a) tem cinco (5) segundos para dar sua resposta. Quem acertar avança duas casas, mas quem errar deve voltar 2

casas ou pagar uma prenda. Esta prenda deve ser alguma atividade física como: 10 abdominais; 10 polichinelos; 5 flexões, entre outras opções que possam ser sugeridas pelos(as) participantes do jogo. Se os(as) jogadores(as) escolherem a prenda, não será necessário voltar as duas casas.



3. TE LASCA! - Quando o(a) jogador(a) A cair nesta casa, ele(a) deve jogar o dado de cores para saber sobre qual tema deverá responder, cada tema corresponde a uma cor do dado.

Em seguida, deve escolher um(a) jogador(a) para desafiar e responder a afirmação. O(A) jogador(a) A deve ler a afirmação correspondente. Se o(a) desafiado(a) acertar, ele(a) anda 1 casa e o(a) jogador(a) A volta 1 casa. Mas se o(a) desafiado(a) errar, quem volta 1 casa é ele(a) enquanto o(a) jogador(a) A avança 1 casa. O(A) jogador(a) desafiado(a) tem cinco (5) segundos para responder.

FIM DA RODADA: Após responder sua afirmação, você deve avançar ou voltar o número de casas que foi determinado e encerrar sua jogada, passando a vez para o(a) próximo(a) jogador(a).

FIM DO JOGO: O jogo chega ao fim quando o(a) primeiro(a) jogador(a) chegar a casa FIM ou CHEGADA. Este(a) jogador(a) será o(a) vencedor(a) da partida.

Agora, é só reunir os amigos e amigas, aprender sobre relações étnico-raciais e se divertir muito!

VAMOS VIVENCIAR, JUNTOS, UMA EDUCAÇÃO ANTIRRACISTA!