



Prefeitura Municipal de Hortolândia  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA

CENTRO DE FORMAÇÃO DOS PROFISSIONAIS EM EDUCAÇÃO – PAULO FREIRE

**Arte - 2º ano**

**Semana de 01 a 05 de Novembro de 2021**

A atividade de arte dessa semana é sobre **Jogo da África**

### Jogos de origem africana – Shisima





O Quênia é um país do leste africano. As crianças da parte ocidental do Quênia jogam um jogo de três alinhados chamado Shisima. 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. É com a mesma agilidade que os jogadores de Shisima movimentam suas peças no tabuleiro.

As crianças do Quênia desenham o tabuleiro na areia e jogam com tampinhas de garrafa, com botões. Podem ser usadas também moedas, bastando certificar-se de que é possível distinguir as suas peças das do outro jogador.

Assista o vídeo abaixo e em seguida, confeccione seu jogo.

<https://www.youtube.com/watch?v=oHIJpT3-JKA>

Você irá precisar:

-  1 folha de sulfite
-  1 canetinha ou lápis de cor
-  1 régua
-  6 tampinhas, sendo metade de cores distintas

### **Modo de fazer**

Faça uma linha vertical no centro da folha. Faça uma linha no meio da folha, desenhando uma cruz

Agora faça um X no centro da folha. Una todas as extremidades com retas. Agora faça círculos nos encontros das retas, no centro também.



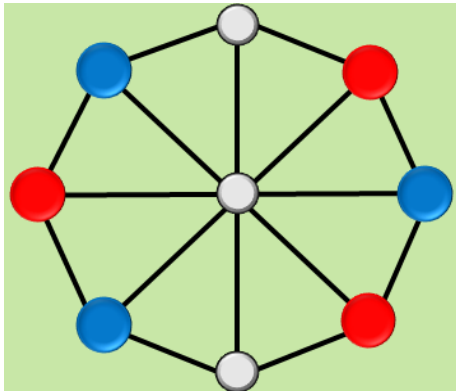
**Prefeitura Municipal de Hortolândia**  
**SECRETARIA DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA**

**CENTRO DE FORMAÇÃO DOS PROFISSIONAIS EM EDUCAÇÃO – PAULO FREIRE**

---

### Como jogar

1. Coloque as peças no tabuleiro, três de cada lado.
2. Um jogador, de cada vez, mexe uma de suas peças na linha até o próximo ponto vazio, seguem revezando-se.
3. Não é permitido saltar por cima de uma peça.
4. Cada jogador tenta colocar as suas três peças em linha reta.
5. O primeiro a colocar as três peças em linha reta ganha o jogo.
6. Os jogadores devem se revezar para iniciar o jogo.
7. Ganha o jogo quem conseguir colocar três peças da mesma cor em uma fileira.
8. Se a mesma sequência de movimentos for repetida três vezes, o jogo acaba empatado, isto é, não há vencedor nem perdedor.



Boa atividade!