

**Habilidades priorizadas:** Identificar oportunidades para realização de ações estratégicas  
-reconhecer situações de ameaça.

**Objetivos de ensino:** Retomar as regras do jogo e aprender a retirada das peças (versão completa do jogo); construir a estratégia Bases seguras e o método da Tentativa e erro.

### Atividade do jogo Gamão - Parte 1

**Carga horária sugerida:** 2 horas (tempo para leitura dos textos, realização das atividades propostas, confecção do jogo e momentos de jogo em família).

## I. CONTEXTUALIZAÇÃO

### Dois velhos jogando Gamão

*Em escura botica encantoados,  
Ao som da grossa chuva que caía,  
Passavam de Janeiro um triste dia  
Dois ginjas no gamão encarniçados.*

*Corra, vizinho, corra-me esses dados,  
Gritava um deles que nem bóia via;  
De sangue frio o outro lhe dizia  
Mil anexins naquele jogo usados.*

*Dez vezes falha o mísero antiquário,  
E ardendo em fúria o trémulo velhinho  
Atira c'uma tábula ao contrário;*

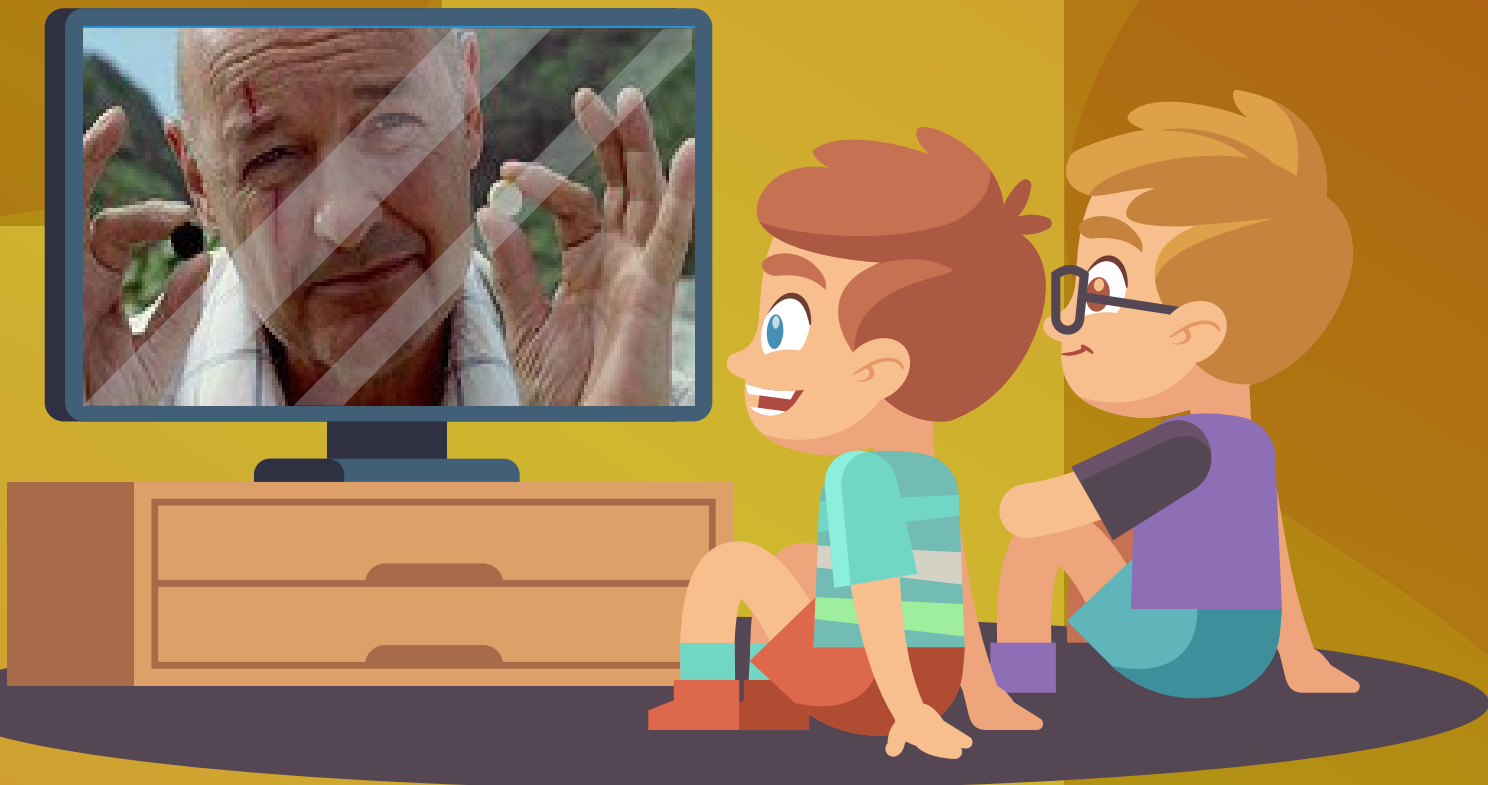
*O mal seguro golpe erra o caminho,  
Quebra a melhor garrafa ao boticário,  
Que foi só quem perdeu no tal joguinho.*

Nicolau Tolentino (1741 – 1811)

O jogo Gamão, por seu significado histórico, é representado muitas vezes na arte, na literatura e no cinema.

O poema acima é o mais famoso de todos os diversos poemas em que o autor português Nicolau Tolentino cita o jogo Gamão. Nele, o escritor português narra uma partida entre dois idosos que não acaba muito bem, devido às emoções à flor da pele. O poema nos apresenta ao mesmo tempo o resgate ao jogo tradicional Gamão e a necessidade de trabalharmos bem as emoções durante a partida.

Já no cinema, em uma das cenas do filme "007 contra Octopussy", James Bond vence o vilão Kamal Khan em uma partida de gamão, conquistando assim um Ovo Fabergé, outrora roubado por seu desafiante. Já no seriado Lost, John Locke usa uma partida de gamão como metáfora para explicar a dualidade das coisas e o confronto entre o bem e o mal, ao citar as cores das peças, para o seu desafiante Walt Lloyd.



Link: [youtube.com/watch?time\\_continue=21&v=Tg2tB\\_xTt9I&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?time_continue=21&v=Tg2tB_xTt9I&feature=emb_logo)

O jogo Gamão também já foi explorado por autores de livros, como Chico Anysio, na crônica "O jogo de Gamão", no livro "A curva do Calombo".

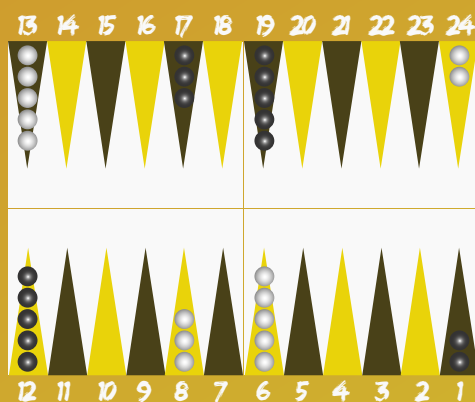
Há relatos de que alguns autores, embora não tivessem feito uma obra sobre o jogo, eram jogadores frequentes de Gamão. É o caso do escritor brasileiro Euclides da Cunha e de Charles Darwin, este último presente no relato do livro "As dúvidas do Sr. Darwin: um retrato do criador da Teoria da Evolução", onde o autor David Quammen relata Darwin como um grande praticante do jogo.

Esses são alguns exemplos que nos sinalizam a relevância social do jogo Gamão. Agora vamos entrar no clima do jogo também, seguindo o exemplo de autores consagrados! O jogo Gamão, no primeiro momento, pode ser complexo. Por esse motivo, preste bastante atenção às regras.

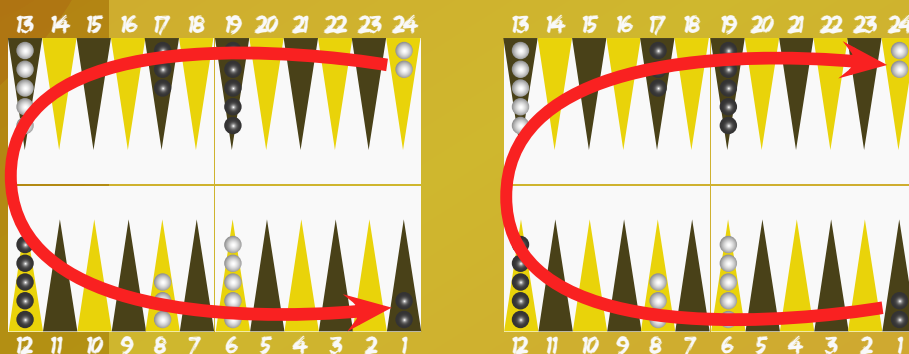
### 3. É HORA DE JOGAR!

**Objetivo do jogo:** Trazer todas as suas peças para o seu próprio quadrante interior e retirá-las do tabuleiro. O primeiro jogador a tirar todas as suas peças do tabuleiro ganha o jogo.

**Posição inicial:**



**Movimento das peças:** O objetivo do jogador com as peças brancas é mover todas as suas peças em sentido anti-horário até o quadrante direito inferior (que está à sua direita), enquanto o jogador com as peças pretas deve tentar mover todas as suas peças em sentido horário até o quadrante direito superior (que está à sua esquerda).



1. O Gamão deve ser praticado por dois jogadores.
2. As casas estão numeradas de 1 a 24 e cada jogador possui 15 peças.
3. Ambos os jogadores utilizam o mesmo par de dados.
4. Para iniciar a partida, cada jogador lança apenas um dado. O jogador que obtiver o maior valor começa a partida e deve realizar seus movimentos usando os dois valores obtidos neste lançamento inicial. Se saírem valores iguais, os jogadores lançarão os dados novamente. Após esta primeira jogada, cada jogador lança os dois dados em turnos alternados.
5. O resultado do lançamento dos dados indica o número de casas que o jogador deve mover suas peças. As regras são as seguintes:
  - a. Uma peça pode ser movida apenas para uma casa aberta, ou seja, uma casa que tenha uma ou nenhuma peça do oponente.
  - b. Os valores dos dois dados constituem movimentos separados. Por exemplo, se o jogador tirar 5 e 3, poderá mover uma peça por cinco espaços para uma casa aberta e uma peça por três espaços para uma casa aberta. Ele pode mover a mesma peça nos dois movimentos, mas apenas se uma das casas intermediárias (três ou cinco espaços, a partir da casa inicial) também estiver aberta.
  - c. O jogador é obrigado a usar os dois valores do lançamento sempre que possível. Quando apenas um valor puder ser usado, o jogador deverá movimentar sua peça de acordo com ele. Se qualquer um dos valores puder ser usado, mas não ambos, o jogador deverá usar o valor mais alto. Se nenhum dos valores puder ser usado, o jogador perde a vez.

d. O jogador que tirar o mesmo valor nos dois dados (duplo) deve mover esta quantidade de casas duas vezes. Um lançamento de 6 e 6 indica que o jogador deve mover quatro vezes seis casas, podendo usar qualquer combinação de peças que julgar adequada para completar este resultado.

#### Ataque e reentrada das peças:

1. Uma casa ocupada por apenas uma peça de qualquer cor é chamada "blot" (patrulheiro solitário). Se o movimento de uma peça terminar em uma casa ocupada por uma peça do oponente ("blot"), a peça do oponente é colocada do lado de fora do tabuleiro ao lado do quadrante interior do seu oponente.

2. Toda vez que um jogador tiver uma ou mais peças para fora, seu primeiro dever é reinserir esta(s) peça(s) no tabuleiro, no quadrante interior do seu oponente. A peça deve ser inserida em uma casa aberta, correspondente a um dos valores tirados no lançamento dos dados.

3. Se nenhuma das casas estiver aberta, o jogador perde a vez. Se o jogador não puder reinserir todas as suas peças, deve fazê-lo com o maior número possível de peças e depois passar a vez ao oponente.

4. Não é permitido movimentar peças do tabuleiro se houver alguma peça do lado de fora.

#### Retirada das peças do tabuleiro:

1. Somente quando o jogador colocar todas as suas 15 peças em seu quadrante interior poderá começar a retirá-las do tabuleiro. Retira-se uma peça do tabuleiro ao lançar os dados e conseguir o valor correspondente ao da casa na qual a peça está. Deste modo, tirar um 6 no lançamento dos dados permitirá que o jogador retire uma peça que esteja na casa 6.

2. Se não houver nenhuma peça na casa indicada pelo lançamento dos dados, o jogador deve mover uma ou mais peças de acordo com o valor obtido nos dados. Se não for possível mover peças, o jogador retira peças localizadas na casa de valor mais alto.

3. O jogador não tem a obrigação de retirar peças do tabuleiro se puder fazer qualquer outro movimento.

4. O jogador deve ter todas as suas peças dentro do seu quadrante interior para poder retirá-las do tabuleiro. Se alguma de suas peças for para fora do tabuleiro durante o processo de retirada, o jogador deve reinseri-la e trazê-la para o seu quadrante interior antes de dar continuidade à retirada.

**Fim do jogo:** O primeiro jogador a retirar todas as suas peças do tabuleiro ganha o jogo.

## 4. REFLETINDO UM POUCO

1. Qual é o seu quadrante interior?

2. Qual a direção de movimento das suas peças? Horário ou anti-horário?

3. Sempre analise bem a posição das suas peças antes de jogar. Olhe todas as possibilidades de movimentação e onde cada peça irá finalizar.

4. O que impede um movimento nesse jogo?

5. O que significa uma casa fechada?

### Atividade do jogo Gamão - Parte 2

**Carga horária sugerida:** 2 horas (tempo para leitura dos textos, realização das atividades propostas, confecção do jogo e momentos de jogo em família).

#### 1. QUE TAL ESTUDAR UM MÉTODO DE PENSAMENTO?

Quando jogamos um novo jogo, é comum que joguemos sem saber muito bem quais são as boas jogadas. Na realidade, jogamos sem conhecer as estratégias do jogo. Esta forma de jogar, com a mente livre, é na realidade um importante método de raciocínio chamado **Método de Tentativa e Erro**.



Este método nos ensina que é importante enfrentar novos desafios e tentar coisas novas. Se cometermos um erro (por exemplo, uma jogada "ruim" em um jogo), não devemos desanimar! A melhor coisa a fazer é aprender com o erro. Aprender com uma experiência ruim e evitar repetir o mesmo erro é uma forma muito eficiente de aprender.

O Método Tentativa e erro tem algumas etapas: 1) a tentativa; 2) o ato de cometer um erro não intencional; 3) refletir e corrigir o erro; 4) tentar novamente de forma diferente. O processo de reflexão está muito presente nesse método, para reorganizar o pensamento e tentar diferente em busca do acerto. Porém, algumas vezes, a partir de um erro, nós descobrimos coisas que não correspondiam às nossas intenções iniciais, como no exemplo da história a seguir:

*"John Pemberton era um farmacêutico que morava em Atlanta, na Geórgia, em 1886. Ele havia lutado pelos Confederados na Guerra Civil, tinha sua própria farmácia e já havia inventado uma série de remédios úteis. Aos 50 anos de idade, estava trabalhando duro para encontrar uma cura para dor de cabeça. Ele preparava misturas em sua casa e vinha experimentando bebidas, à base de vinho, vindas de outros países. Alguns dos ingredientes que ele testou foram folhas de coca e de nozes-de-cola. Uma destas misturas acabou dando uma bebida saborosa. Ele levou um pouco dela a outra farmácia na mesma rua, onde o farmacêutico adicionou água gaseificada e serviu a seus clientes para ver se eles gostavam. Os clientes passaram a voltar sempre e a pagar cinco centavos por um copo da nova bebida refrescante de Pemberton."*

Você já sabe qual é a bebida citada no relato anterior? A Coca Cola, até hoje consumida como uma das bebidas mais populares do mundo.

## 2. É HORA DE JOGAR!

Volte à partida de Gamão e jogue um pouco com sua família pensando sobre como jogar melhor, desenvolvendo estratégias. Você jogou a primeira vez, provavelmente errou algumas jogadas ou deixou de jogá-las estrategicamente. Agora jogue com uma visão maior do jogo.

Podemos citar como uma grande estratégia desse jogo, a criação de bases seguras.

1. O que seria uma base segura na partida de Gamão?
2. Como garantir essa base?

É preciso garantir que suas peças estejam seguras. Em vez de ter patrulheiros solitários (blots) que podem ser facilmente capturados pelo seu oponente. Deve-se sempre tentar montar bases seguras de duas ou mais peças, já que elas não podem ser capturadas.

Observe a situação de jogo ilustrada a seguir. O jogador com as peças pretas possui mais peças no seu quadrante interior do que o jogador com as peças brancas. Isso é uma vantagem? Qual lado possui a melhor posição?



O jogador com as peças brancas está em uma posição bem melhor, pois possui muitas bases seguras, o que significa que suas peças não podem ser capturadas.

O jogador com as peças pretas, por outro lado, possui vários patrulheiros solitários (blots) e pode ter suas peças capturadas de diversas maneiras.

### 3. REFLETINDO SOBRE O JOGO

Trazendo essa lógica de criação de bases seguras, como podemos identificar situações similares no nosso dia a dia? Por exemplo, ao andar em áreas perigosas é sempre melhor andar acompanhado do que sozinho, criando uma base segura. Assim como no Gamão, você está mais vulnerável quando está sozinho.

1. Converse com seus familiares e pense em outros exemplos de como podemos criar uma base mais segura no dia a dia, nas diversas situações que enfrentamos. Registre seus exemplos.
2. Responda a Atividade 3 na página 40 do Livro do Aluno.

