

### 1. CONTEXTUALIZAÇÃO – HISTÓRIA DO GAMÃO

Acredita-se que o gamão originou-se na Mesopotâmia, onde nos dias de hoje se localizam Irã, Iraque e Síria, e é o jogo do qual se tem as mais antigas evidências de existência. Costumava-se jogar com dados feitos de ossos, madeira, pedra ou cerâmica, em superfícies como madeira, usando pedra como material para suas peças e vem sendo jogado à milhares de anos por egípcios, sumérios, romanos e persas.

**Gamão Romano** – Dentre milênios de evidências e alterações nos jogos com semelhanças ao gamão contemporâneo, o gamão romano (também chamado de Ludus Duodecim Scriptorum ou Jogo das 12 linhas) é sem dúvida o ancestral mais influente do jogo que conhecemos hoje. Em 600 a.C. era jogado em um tabuleiro de couro com 30 peças, 15 de ébano e 15 de marfim. No primeiro século, o Ludus Duodecim Scriptorum foi substituído por uma variante onde passou a ter 2 linhas ao invés de 3 linhas, mudança esta que pode ser a mais próxima do tabuleiro do jogo moderno.

Esta última versão chegou a Britânia (atual Grã-Bretanha) e era chamada de Tabula. Era um passa tempo bastante popular e o jogo favorito do imperador Cláudio. Tabula também é o jogo que mais contribuiu para a jogatina que contaminou Roma antes de ter sido considerada ilegal na república. No século sexto, o jogo era chamado Alea, ou "a arte de se jogar com os dados". Alea foi o primeiro precursor direto do gamão jogado nos dias de hoje, apesar das diversas modificações quanto ao movimento e posição inicial das peças.

**Gamão na Ásia** – Levando o nome de Nard na Pérsia, apareceu anteriormente a 800 d.C.. Era-se dito do jogo: O tabuleiro representa um ano; cada lado tem 12 posições representando os meses do ano; as 24 posições representam as horas em um dia; as 30 peças representam os dias de um mês; a soma dos lados opostos de um dado representam os 7 dias da semana; as cores contrastantes de cada grupo de peças representa o dia e a noite.

Na China o Nard era chamado de T'shu-p'u (樁蒲) e no Japão mais conhecido como Sugoroku (双六). A grande diferença entre Nard e Tabula é que no Nard eram usados dois dados e no Tabula usava-se três. Posteriormente, também se tornou popular o uso de apenas dois dados para o Tabula.

De acordo com algumas histórias, o Gamão também era utilizado para resolver conflitos entre nações de maneira pacífica. No século XVII, houve uma disputa entre os dois países escandinavos, Dinamarca e Suécia, que dizia respeito a um trecho de terra que tinha estado sob controle dos dinamarqueses por muitos anos apesar de lá viver uma maioria de suecos. Conta-se que, para resolver este problema, os reis disputaram uma partida de Gamão onde o lado vencedor ficaria com os impostos daquela área de terra.

## Exercício – Reflita e responda

Leia as perguntas, reflita sobre elas e responda em seu caderno:

1. Vocês conseguem relacionar a história a esportes competitivos?
2. Qual a importância de sabermos a origem de um jogo? De que maneira a história pode influenciar nas regras e maneira de jogar?
3. O que vocês pensam sobre resolver conflitos pacificamente?
4. Você já pensou na história da sua família? Existem costumes e culturas diferentes? Compartilhe isso com seus familiares.

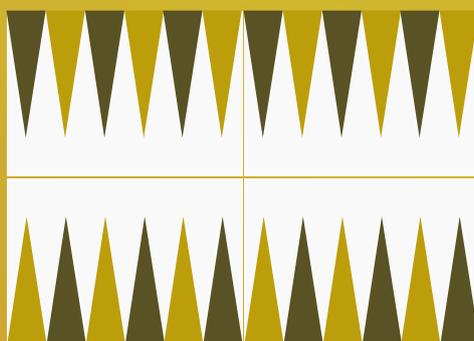
## 2. VAMOS CRIAR O JOGO GAMÃO

Você pode seguir o passo a passo a seguir ou utilizar as páginas finais do Livro do Aluno.

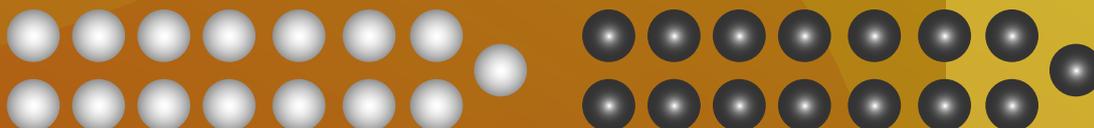
- 1 Pegue 4 folhas sulfite e cole uma na outra, formando um retângulo 2x2.



- 2 Em cada folha desenhe 6 triângulos de maneira espelhada, como na imagem abaixo:



- 3 Separe 30 peças, sendo 15 de cada cor. Você pode fazer as peças com papel, tampinha de garrafa, botão, ou outro material.



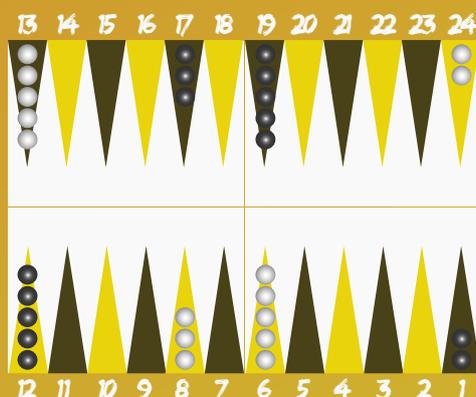
- 4 Precisaremos também de 2 dados, que você pode confeccionar ou utilizar de outros jogos.



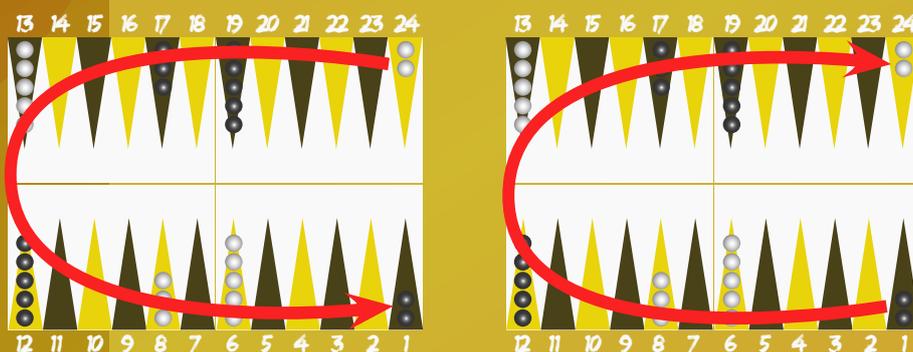
### 3. É HORA DE JOGAR!

**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).



**Movimento das peças:**

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.

4. 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?

6. Se você estiver com o seu Livro do Aluno, realize as Atividades 1 e 2 nas páginas 38 e 39.



## Atividade do jogo Gamão - Parte 2

### 1. INTRODUÇÃO

Assista o vídeo e depois responda as perguntas abaixo:



A Importância do Trabalho em Equipe: [www.youtube.com/watch?v=\\_JLSZw4Nsqs](https://www.youtube.com/watch?v=_JLSZw4Nsqs)

#### Refletindo sobre o vídeo

1. Qual a mensagem principal deste vídeo?
2. A situação ocorrida no filme tem alguma similaridade com nosso cotidiano? Pense em situações em que você já passou por isso.
3. Como podemos relacionar a mensagem do filme com o jogo Gamão?
4. O trabalho em equipe é importante no jogo? E na sua casa, como ele funciona?

## 2. QUE TAL ESTUDAR MÉTODOS DE PENSAMENTO?

### Método das Aves Migratórias

O trabalho em equipe das peças é muito importante no jogo. Uma peça solitária é vulnerável, enquanto as peças unidas são "bases seguras". Quanto mais as peças se estruturarem de maneira coordenada, colaborando umas com as outras para o domínio das casas do tabuleiro, maiores são as chances de vitória.



VÍDEO DO MÉTODO



[mlbr.com.br/avesmetc](http://mlbr.com.br/avesmetc)

## 3. VAMOS JOGAR NOVAMENTE?

Jogue novamente com seus familiares e amigos, tentando utilizar o Método das Aves Migratórias e controlar sua impulsividade antes de qualquer jogada.



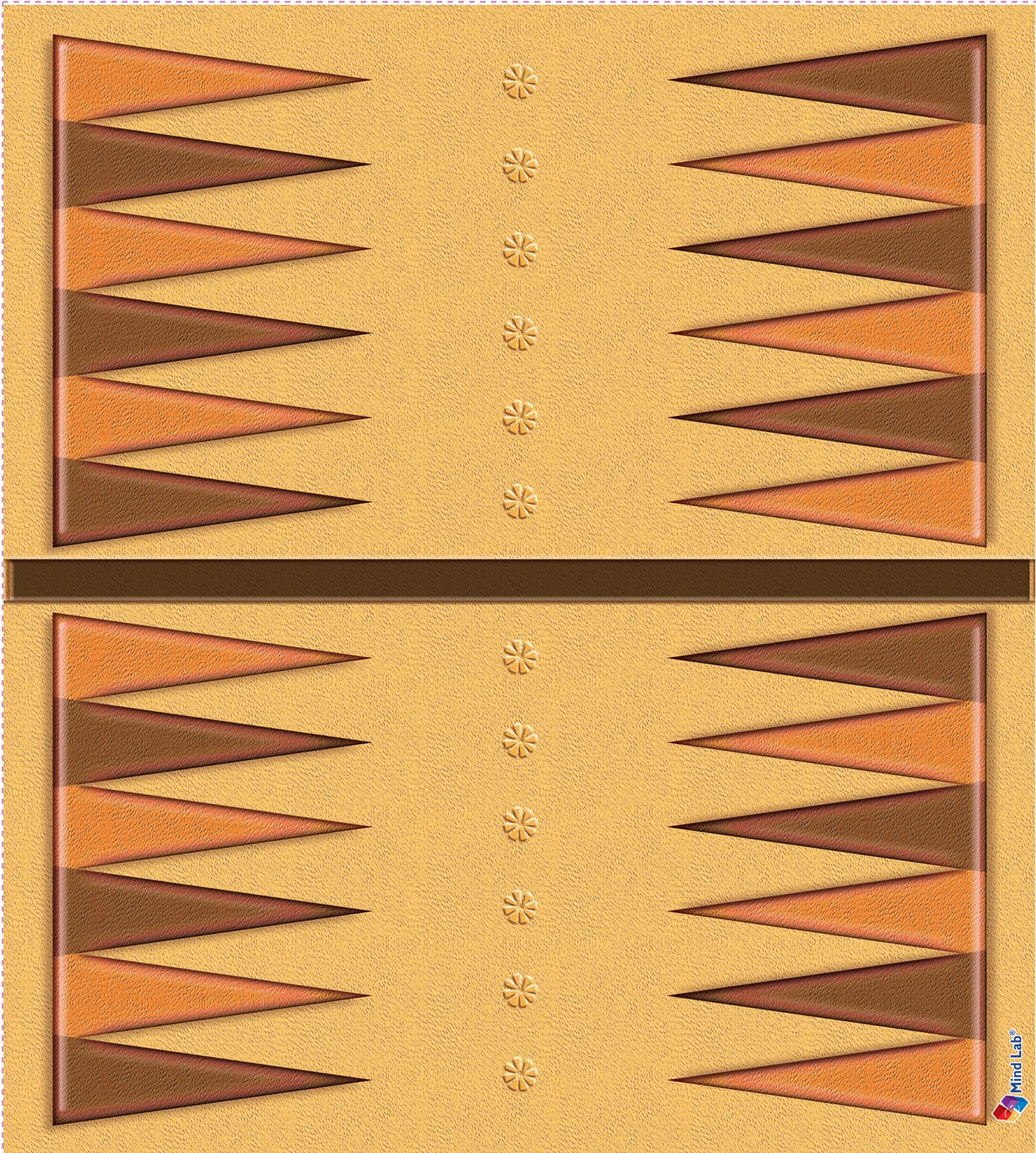
## 4. REFLETINDO UM POUCO

Leia as perguntas, reflita sobre elas e responda em seu caderno:

1. Como relacionamos o Método das Aves Migratórias com este momento que o mundo está passando com o Covid-19?
2. Quando estamos mais vulneráveis? Onde é a nossa "base segura"?
3. Como esse trabalho em equipe pode ser mais eficiente?

# JOGO - GAMÃO

Recorte nas linhas tracejadas.



# JOGO - GAMÃO

Recorte nas linhas tracejadas.

