

NOME: _____

PROFESSOR (A): PAULO VIVIANI DATA: ____/____/____

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

SHISIMA – Jogo de origem africana

MATERIAL

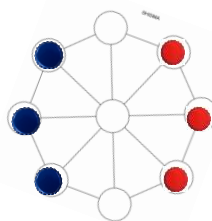
- Tabuleiro de Shisima (Fornecido na próxima página).
- 6 tampinhas (2 cores diferentes, 3 de cada cor)
Pode ser qualquer outro objeto, como botões por exemplo. Desde que tenham 3 de cada cor.

OBJETIVO

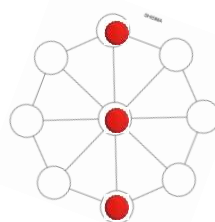
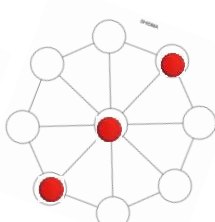
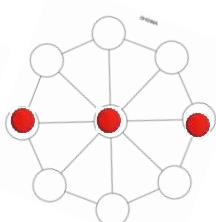
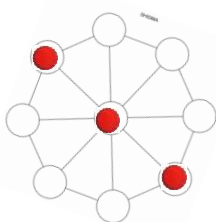
Colocar três peças em linha reta.

REGRAS

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-se revezando-se.
3. Não é permitido saltar-se 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. Se a mesma sequência de movimentos for repetida três vezes, o jogo acaba empatado, isto é, não há vencedor nem perdedor.

SHISIMA

