



Professor de Educação Física – Paulo Ernesto Viviani Spanholi

4º e 5º ANO

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

SHISIMA – Jogo de origem africana


MATERIAL

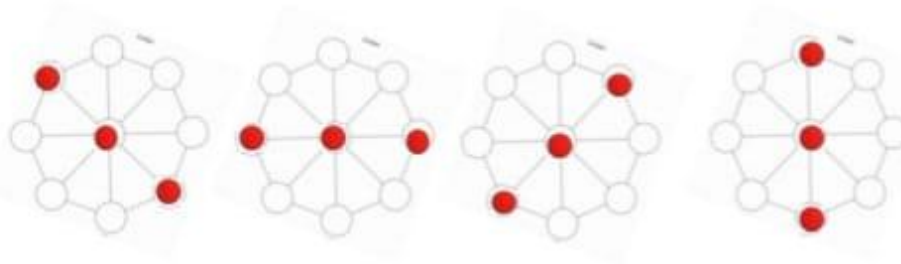
- Tabuleiro de Shisima (Fornecido na próxima página).
- 6 tampinhas (2 cores diferentes, 3 de cada cor)
Pode ser qualquer outro objeto, como botões por exemplo. Desde que tenham 3 de cada cor.

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.



Professor de Educação Física – Paulo Ernesto Viviani Spanholi

4º e 5º ANO

SHISIMA

