


Escola Municipal Maria Siqueira de Paula

Nome do aluno:		Semana: 32	
Professor: Wilson	Quarta-Feira		Turmas: 2º Ano
Componente Curricular: 2 aulas de Educação Física		Entrega: Foto/vídeo/ Atividade impressa 	

Conteúdos/Atividade: JOGO de DARA

Assista os vídeos:

Construindo o Tabuleiro: <https://youtu.be/8Y0QSDUNu9Q>

Regras do jogo : <https://youtu.be/ekfsBjH6ypQ>

Aula Prática (Roteiro da atividade conforme vídeo)



Dara Histórico: Jogo africano de origem **Nigeriana**. Bons jogadores de Dara são altamente considerados. Eles viajam de aldeia em aldeia, desafiando os jogadores locais. Segredos do jogo são passados de geração em geração.

MATERIAL: Tabuleiro e 24 peças (12 de cada cor)

OBJETIVO: Posicionar três peças em uma linha.

REGRAS:

1. Cada jogador posiciona uma peça de cada vez no tabuleiro até completar o total das 24 peças.
2. O jogador da vez movimenta suas peças para um espaço vazio nos sentidos para cima, para baixo ou para os lados, mas não nas diagonais.
3. Quando um jogador consegue posicionar três peças em uma linha, ele elimina uma peça de seu adversário. Isso é conhecido como "comer" o inimigo.

Regras Especiais:

4. Os jogadores não podem ter mais de três peças em uma linha a qualquer momento. Uma linha feita no início do jogo, quando as peças estão sendo posicionadas, não vale. Somente uma peça por vez pode ser removida do jogo, mesmo que tenham sido feitas mais de uma linha com apenas um movimento.
5. Quando um jogador não pode mais fazer linhas, perde o jogo.

Aula Teórica

A – Qual o nome da atividade?

() Jogo de Dama () Jogo de DARA

B – Quantas peças de cada cor precisam para jogar:

() 05 peças () 24 peças () 12peças