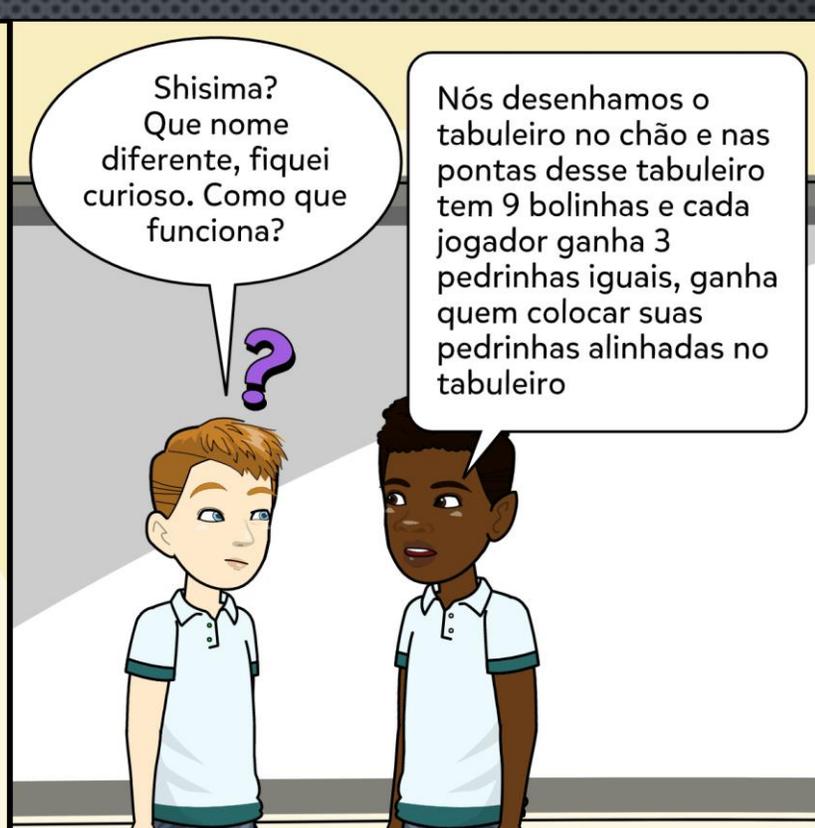




Muito bacana e o que vocês têm costume de fazer lá?

Eu gostava muito de jogar shisima com os amigos desenhando o tabuleiro no chão com giz e usavam tampas de garrafa como peças.



Shisima? Que nome diferente, fiquei curioso. Como que funciona?

Nós desenhamos o tabuleiro no chão e nas pontas desse tabuleiro tem 9 bolinhas e cada jogador ganha 3 pedrinhas iguais, ganha quem colocar suas pedrinhas alinhadas no tabuleiro



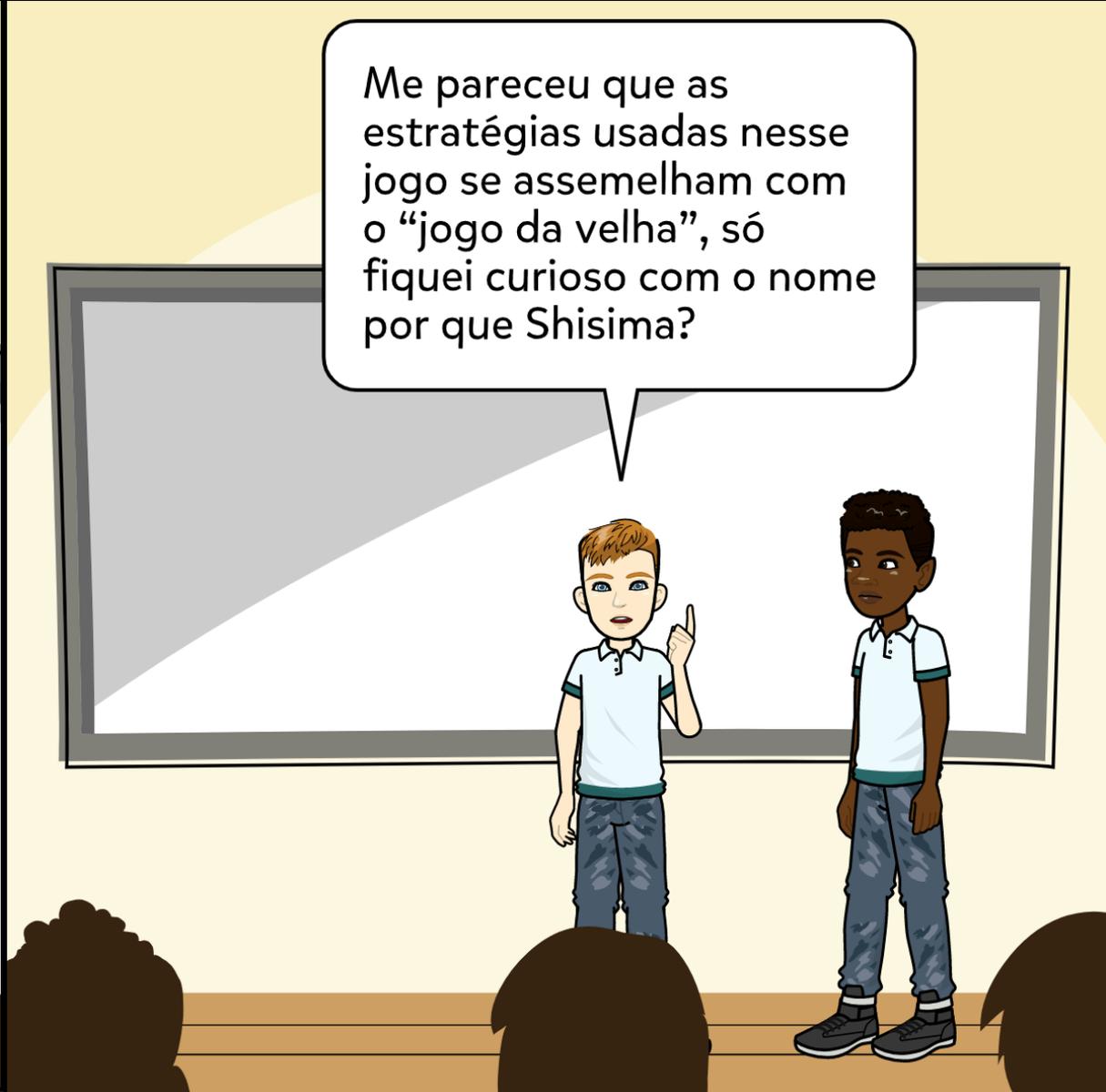
Mas qual é o formato desse tabuleiro?

O formato é de um octógono (um polígono de oito lados) e traçamos as suas diagonais.



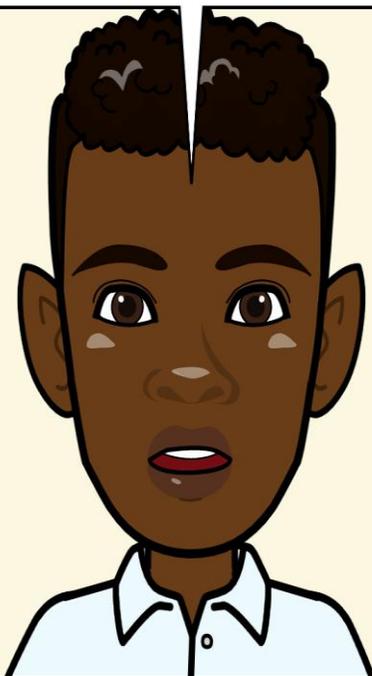
Você me ensina a jogar?

Sim! É bem simples, a ideia é impedir que o adversário alinhe suas peças em uma das diagonais do tabuleiro. É um jogo que envolve estratégia, raciocínio e antecipação.

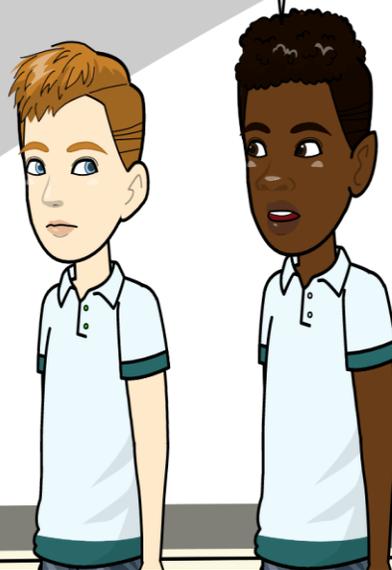


Me pareceu que as estratégias usadas nesse jogo se assemelham com o “jogo da velha”, só fiquei curioso com o nome por que Shisima?

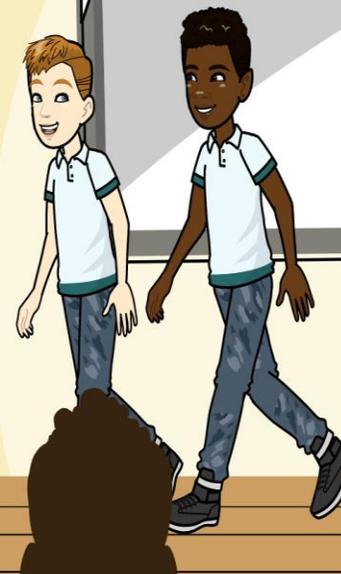
Na língua tiriki, a palavra Shisima quer dizer “extensão de água”. As peças chamam imbalavi, ou “pulgas d’água”. As pulgas d’água se movimentam tão rapidamente na água que é difícil acompanhá-las com os olhos.



É com essa mesma velocidade que os jogadores de Shisima move. É com essa mesma velocidade que os jogadores de Shisima movem as peças no tabuleiro.



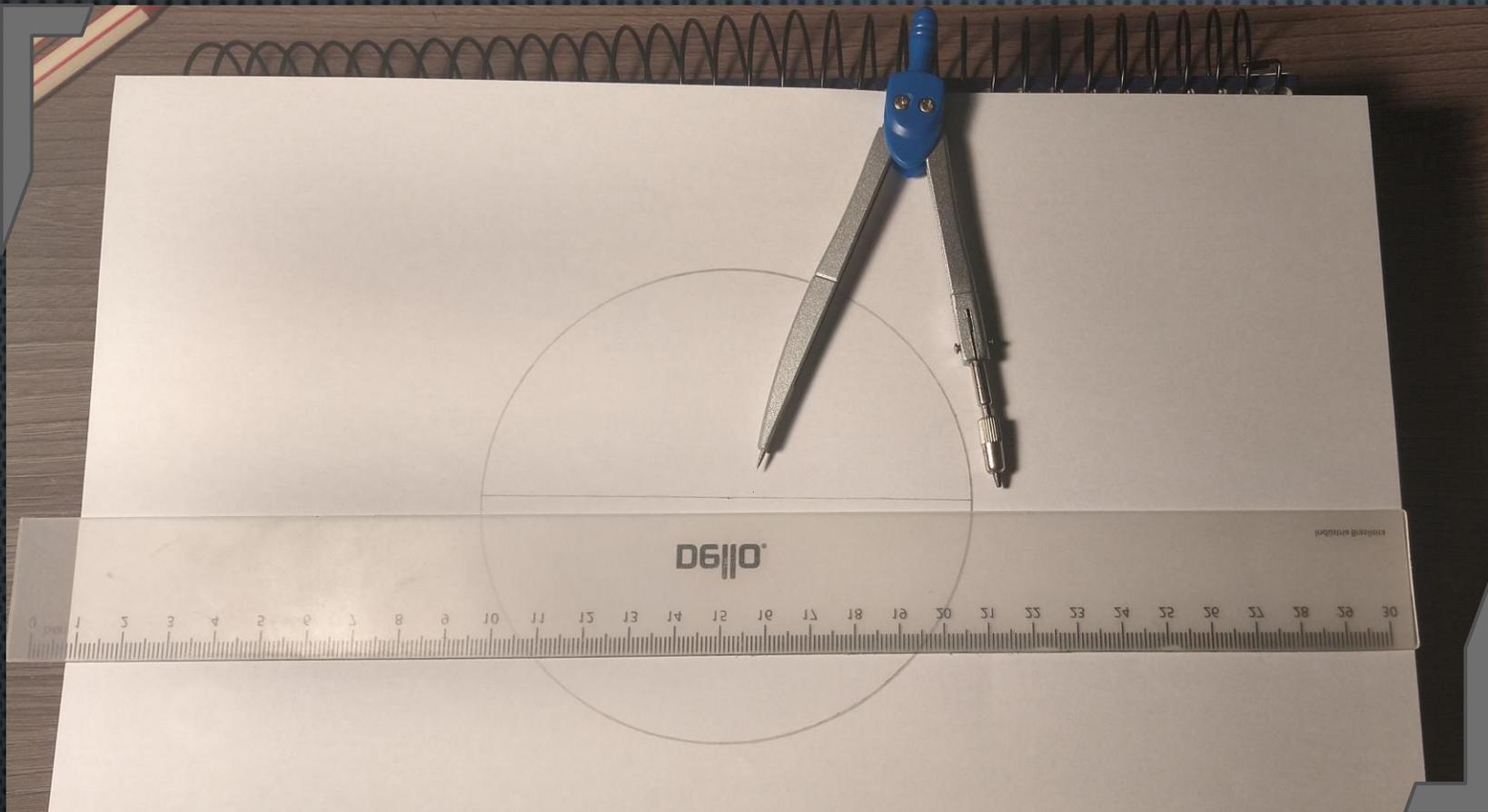
Que legal! Nossa Kito, hoje aprendi muito com você, além do jogo, aprendi que é importante respeitar as diferenças e que temos muito a aprender com a cultura africana!



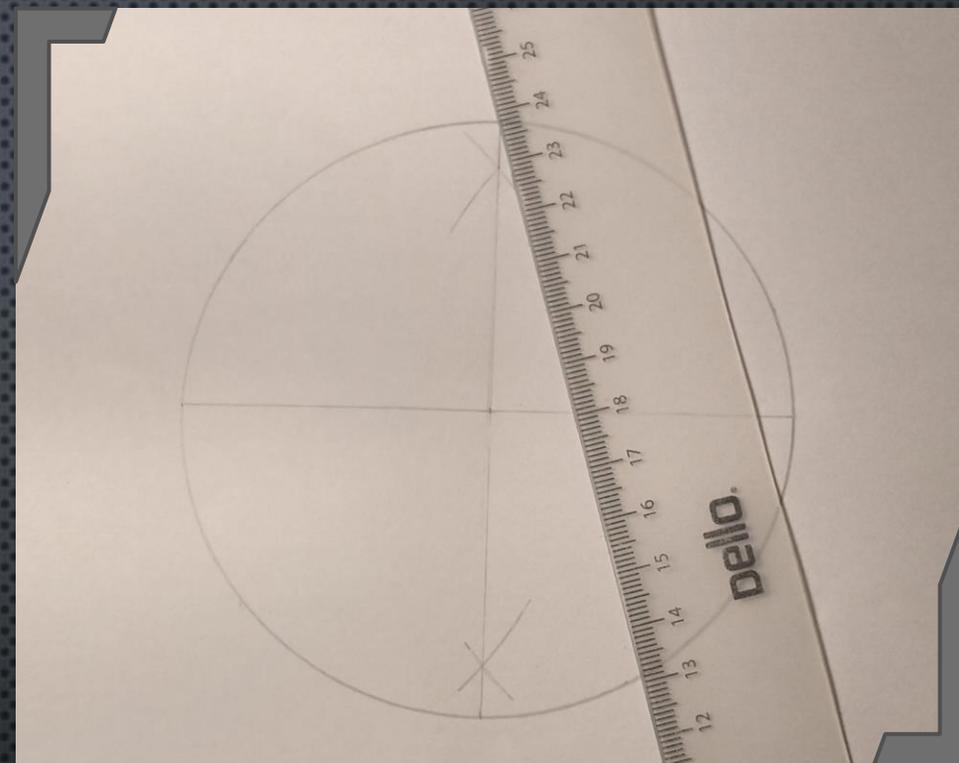
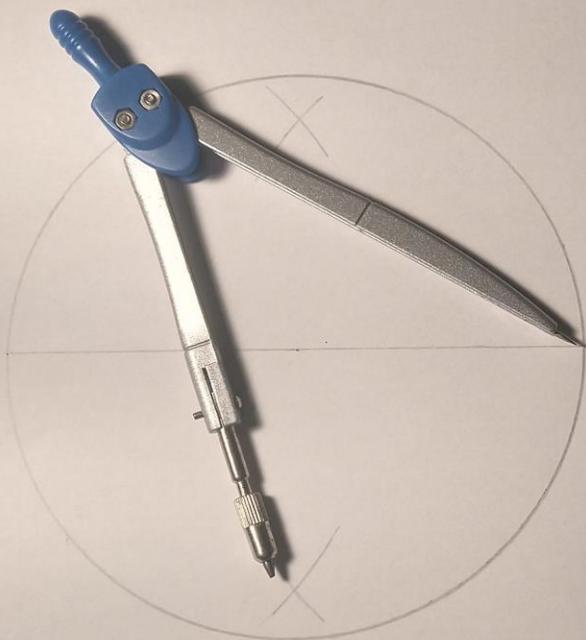
## Como construir o jogo:

A construção do jogo pode ser feita utilizando os mais diversos materiais e, quanto mais diferenciado for o material, melhor será o resultado final.

Uma maneira simples de construir o tabuleiro é utilizar folha A4, compasso, régua e canetas coloridas.

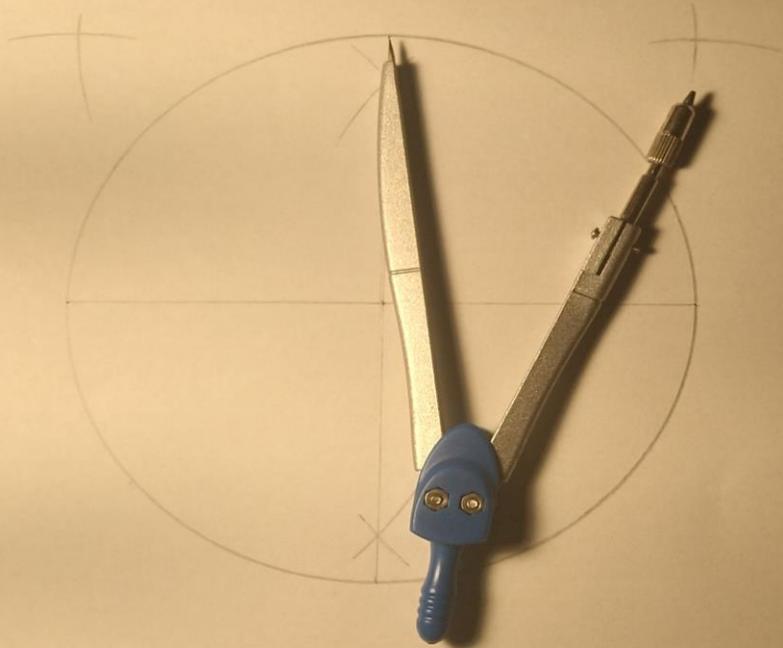


Com o auxílio do compasso e da régua: faça um círculo, com 6cm raio (abertura do compasso) e, trace o diâmetro da circunferência (reta que liga dois pontos da circunferência passando pelo centro).



Agora o nosso objetivo é traçar outra reta, mas esta deve ser perpendicular a primeira (como a primeira está “deitada”, essa deve ficar em “pé”) e passando pelo centro. Uma maneira de fazer isso é: colocar a ponta seca do compasso na circunferência, abrir um pouco mais o compasso e traçar um pequeno risco. Fazendo isso dos dois lados um pequeno “X” será formado.

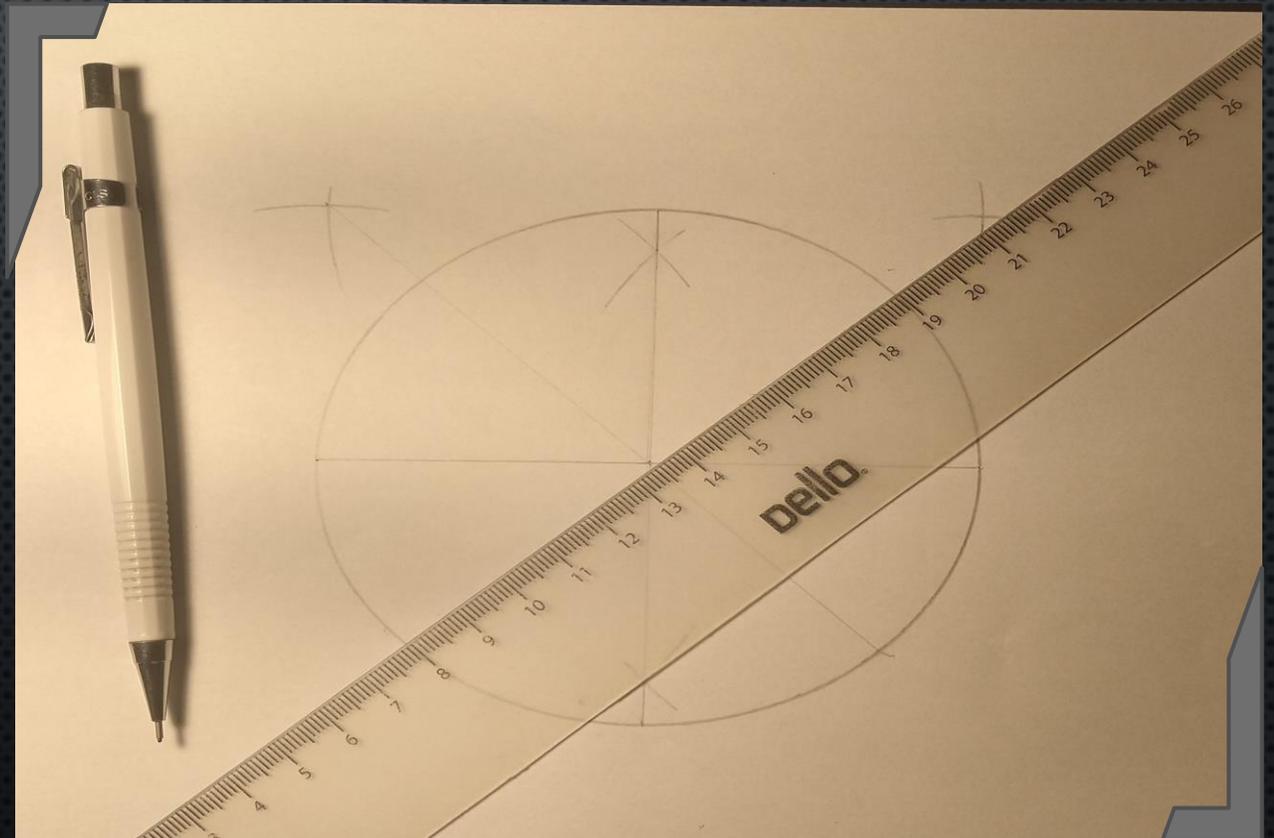
Feito a etapa ao lado, basta traçar uma reta que passe pelos “X” feito com o compasso e o centro da circunferência.



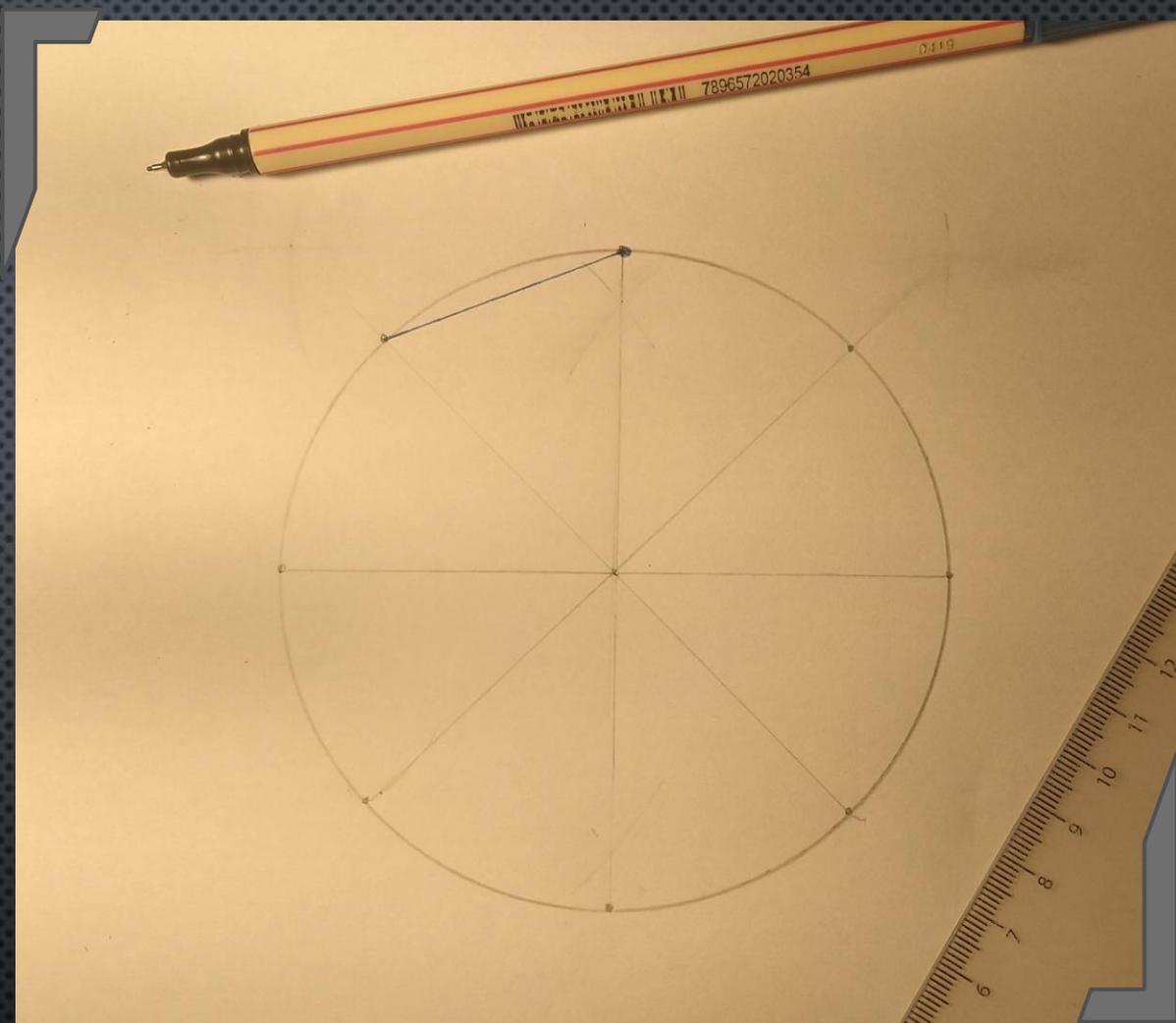
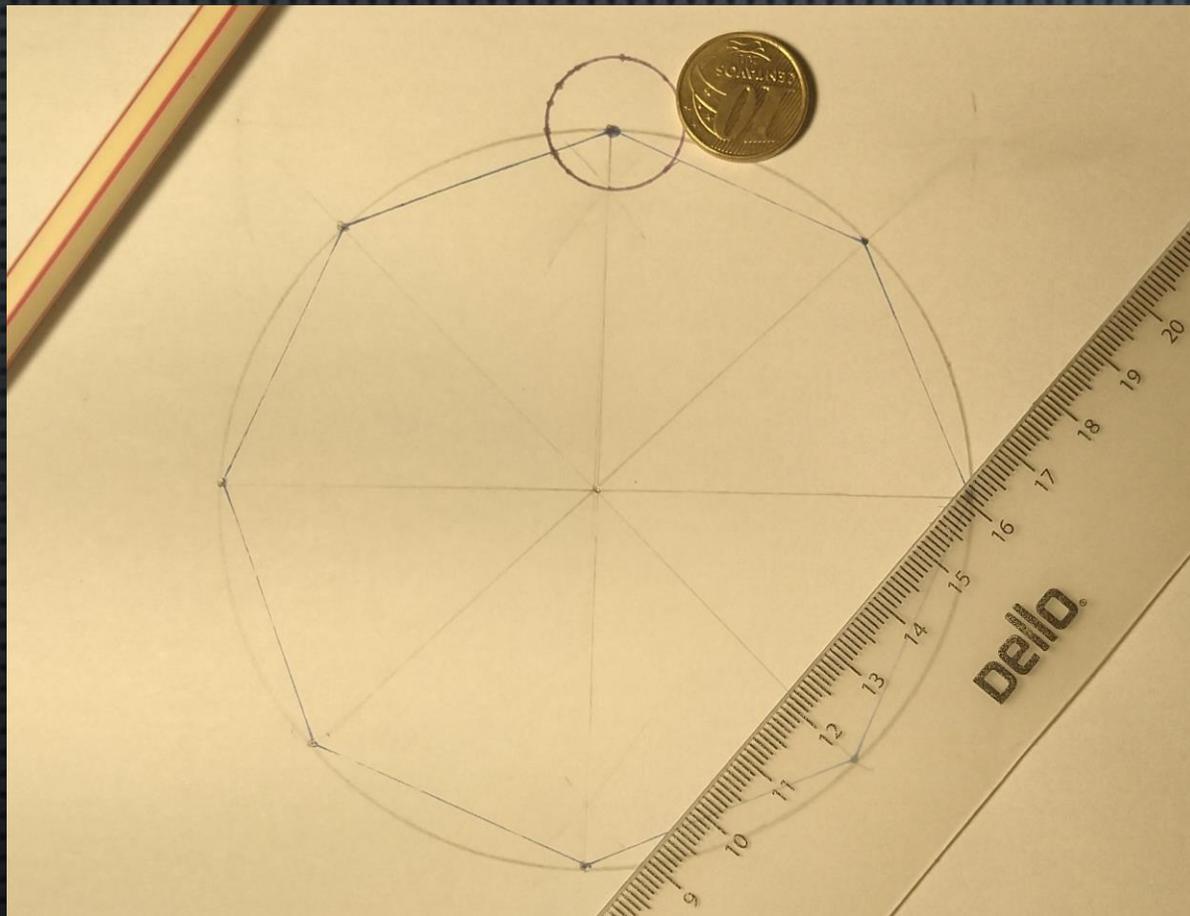
Quase lá! Como nosso objetivo é formar um octógono regular, devemos dividir a figura novamente e, para isto, vamos formar mais dois "Xs".

Desta vez colocaremos a ponta seca do compasso (com abertura igual a do raio) na parte superior da circunferência, fazendo um risco na parte de fora. Repetindo o processo, mas com a ponta seca na extremidade do diâmetro, o "X" será formado.

Falta pouco! Traçado uma reta que passe por nossos "Xs" encontrados e o centro da circunferência, temos uma circunferência dividida em 8 partes.



Com a nosso círculo dividida, basta destacar os pontos em que as retas tocam a circunferência e ligar os pontos; assim nosso octógono estará formado.



Ultima etapa! Para terminarmos nosso tabuleiro, basta fazer pequenos círculos em cada ponta do octógono. E não se esqueça de centro da circunferência!!!

E aqui está, o tabuleiro de Shisima. Personalize seu tabuleiro e parta para a jogo! BOM JOGO À TODOS 😊

Minhas peças foram feitas de papelão, mas caso você tenha peças de outros jogos, como DAMA, ou 6 tampinhas de garrafa, utilize.

