

Costi Costi

HAPPY ELA





Sobre o jogo, a narrativa e os
baobás

Camila Neves Conti
Liliane Vieira da Costa Soares

2016
São Paulo

Este material, em conjunto com o protótipo do jogo **Cosí Cosí Iyaphela!**, é parte do Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de graduação em Bacharelado em Artes Visuais da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, como requisito para obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais.

Orientadora: Profa. Dra. Rita Luciana Berti Bredariolli

Sobre este caderno:

Projeto gráfico e ilustrações:

Camila Neves Conti

Pesquisa de conteúdo e textos:

Camila Neves Conti e Liliane Vieira da Costa Soares

Este caderno foi idealizado como necessidade de amarramento do processo de pesquisa e criação em torno de um jogo.

É uma narrativa ilustrada que representa os caminhos mentais percorridos até o objetivo final: a criação de um jogo. O jogo como potencial educativo, de experiência, imaginação, criação.

Ludicidade. Todos conceitos que podem ser abordados de maneira teórica, mas alguns deles apenas podem ser completamente compreendidos quando experienciados.

O jogo Cosí Cosí Iyaphela é um jogo que pretende proporcionar essas experiências e potencializar alguns conteúdos na aprendizagem principalmente de temáticas relacionadas à cultura africana e afro-brasileira. Por isso, o conteúdo que trazemos aqui refere-se às principais bases que nortearam a criação: África, Brasil, Baobá, narrativas e oralidade.

Esperamos que este material, portanto, seja um auxiliar na compreensão dos nossos objetivos com o jogo para quem o tiver em mãos e fortaleça a rede de diálogos possível com os conteúdos brevemente mencionados aqui.

Este material é também o resultado de uma pesquisa conceitual e visual sobre o jogo. Traz em suas páginas conclusões e inconclusões sobre todo este processo investigativo sobre o jogo, material didático e cultura afro-brasileira.

Olá! Esperamos que este material enriqueça o debate e a construção de novas histórias também dentro de sua aula, escola ou comunidade. O jogo vem como uma sugestão provocativa para o surgimento de questionamentos acerca da história do outro e da nossa. Uma provocação para a fala e para a escuta atentas, para a criação e apreensão, conhecimento e reconhecimento. Assim como um jogo não existe sozinho, mas na relação de muitos elementos, a proposta educativa de **Cosí Cosí lyaphela** não trabalha isoladamente, conta também com a iniciativa do educador em

abordar os temas além do momento da partida, aprofundando o debate com seus alunos.

Temos o costume de terminar nossas histórias com “fim”, como se a história não tivesse vida após aquele momento. Convidamos você para a experiência de dar vida às narrativas para além de seu aparente ponto final. Ao dizerem “Cosí, Cosí lyaphela!”, que traduzido livremente significa algo como **“e aqui termino/ descanso minha história”**, os contadores de história assumem a vida contínua da história, para além do findar de sua narração. Então, Cosí, Cosí lyaphela! Aqui descansamos nossa história e convidamos a contarem as suas!

Oi! Esse jogo que agora você tem em mãos foi criado com a intenção de fazer parte de um momento divertido. Sim, é um jogo educativo e nós sabemos que nem sempre aprender quer dizer diversão, por isso você chegou até aqui!

Nós fomos e ainda somos alunas e sabemos que quando nos divertimos o tempo passa voando e a gente quer ficar mais e mais... além do fato dos bons momentos gerarem ótimas lembranças e boas histórias para se contar. Então a gente pensou em como poderia juntar uma coisa com a outra: diversão e aprendizado.

Daí surgiu o jogo **Cosí Cosí lyaphela**, que vem para que você agora crie junto com seus amigos suas narrativas em grupo e entre em contato com culturas pouco discutidas e bastante interessantes, além de importantes para entendermos de onde viemos e quem somos! Chame seus amigos e junte-se a nós nessa história sem fim! **Vamos?**

Este jogo se constrói sobre uma proposta central: explorar a ludicidade possível através do ato de jogar, de modo que conteúdos sejam explorados de maneira acolhedora e agradável para os alunos. A ideia é que o jogo também possibilite uma exploração espontânea, ou seja, mesmo que não exista um educador para aprofundar esses assuntos, a criança pode se apropriar de seus conteúdos e jogar em conjunto com outras crianças livremente de maneira horizontalizada.

Apesar disso, foi pensado para complementar conteúdos, portanto, quando utilizado em sala de aula, espera-se que esses assuntos sejam aprofundados pelo educador em outros momentos, seja antes ou depois do ato de jogar. O jogo está colocado, portanto, exatamente no encontro dessas duas questões: a liberdade e a orientação do educador.

O jogo compreende ainda objetivos específicos no que se refere à sua temática, relacionada à cultura africana e afro-brasileira com a finalidade de abordar aspectos e conteúdos colocados na Lei nº 10.639/03.



O Baobá aparece aqui como uma porta de entrada simbólica conectando-se a diversos outros conteúdos a serem explorados. Em torno de suas simbologias, o jogo foi construído, e em torno também delas será jogado.

O segundo eixo explorado é a oralidade, elemento presente em culturas de todo o mundo, porém, de importância marcada para vários povos africanos, que pautam suas histórias na narrativa oral muito mais do que na escrita. Contar histórias, além de conter essa simbologia de preservação de memórias através das gerações, é também forte elemento da grande maioria dos povos pelo continente africano, que erguem suas histórias, suas memórias e a identidade de seus povos sobre a força da oralidade.

Acreditamos que a sensibilização através não apenas do jogo, mas também da exploração das simbologias já bastante conhecidas que o baobá carrega, como lendas, contos, crenças, e todas as diversas possibilidades proporcionadas pela relação do ser humano com a árvore seja uma rica porta de entrada para se abordar assuntos de maneira mais aprofundada posteriormente. Além disso, a narrativa, na esfera de desenvolvimento, estimula a imaginação e a criatividade nas crianças, a interação com o mundo, e explicita suas percepções desse mundo que a rodeia.



Você sabe: há sementes por toda parte.
Não só no chão, mas nos telhados das casas, no parapeito das janelas, nas calçadas das ruas, nas cercas e nos muros.
Milhares e milhares de sementes que não servem para nada. Estão ali esperando que um vento as carregue para um jardim ou para um campo. Muitas vezes elas morrem entre duas pedras, sem ter podido transformar-se em flor.
Mas, se um polegar verde encontra numa, esteja onde estiver, a flor brota no mesmo instante.

Maurice Druon em “O Menino do Dedo Verde”.

MULTI: multiplicar

O Brasil é conhecido pela inter-relação de diferentes culturas. Aqui viviam já os povos indígenas organizados em vários grupos com diferentes costumes e línguas, espalhados por toda a extensão desse território - que hoje conhecemos como Brasil - quando aportaram as primeiras caravelas portuguesas vindas do continente europeu em busca de novos produtos. Devido à forte influência dessa necessidade econômica e, por isso mesmo, de poder, esses mesmos portugueses e mais alguns outros povos europeus, como os espanhóis, trouxeram do continente africano dezenas de homens e mulheres para que aqui trabalhassem sob a condição de escravizados junto aos indígenas. Estava configurada a primeira mistura da terra brasilis: o índio, o europeu e o africano. À toda essa pluralidade de costumes, tradições e culturas, chamamos de multiculturalidade.

Multi de muito, de vários, de multiplicar, multiplicidade. Talvez a essa multiculturalidade toda se deva ao fato de ouvirmos que a cultura brasileira é muito rica, porque ela é uma multiplicação de várias outras culturas que em conjunto em um mesmo ambiente possibilitaram a criação de outras características nessa ampliação. Na verdade, essa não é uma característica apenas da cultura brasileira, mas da formação de todas as culturas ao longo dos anos. Logo, nossa cultura é também fruto dessa hibridização de culturas, derivando e influenciando umas às outras.

A vinda desses povos em nossas terras deixaram marcas presentes em nosso cotidiano que são as responsáveis por nos

caracterizar como brasileiros. Nossa língua oficial é um exemplo disso. Falamos Português devido à herança da época da colonização quando os portugueses aqui chegaram. Apesar de também falarmos Português, nosso idioma é diferente do idioma dos europeus. Nossa língua se transformou e se adaptou às línguas dos outros grupos que aqui também habitam, os índios e os africanos. Existem muitas expressões e palavras usadas no nosso Português que vieram dos idiomas desses povos. A língua é apenas uma das heranças culturais que herdamos.

Cultura é algo que é transmitido e construído coletivamente dentro de um determinado grupo social. Além da língua, temos outros hábitos, saberes, como por exemplo, as religiões, danças e outras manifestações culturais que pertencem ao conjunto cultural de um grupo. Essas transmissões são importantes para o entendimento de nossa posição dentro de determinado grupo social.

É através dessas transmissões, das histórias, que nos reconhecemos e nos sentimos pertencidos dentro de um círculo de pessoas, nos identificando com seus costumes e crenças. No caso do Brasil, podemos nos reconhecer como brasileiros: baianos, paulistas, cariocas, mineiros, paraibanos, pernambucanos, paranaenses, por habitaros determinados locais, dentro do nosso país e podemos também nos reconhecer de acordo com nossa origem ancestral, aqueles que vieram antes de nós, nossos pais, avós, bisavós; assim, podemos nos reconhecer como brasileiros descendentes de europeus, in-

dígenas e africanos. Podemos descender de mais de um desses grupos, somos também multi.

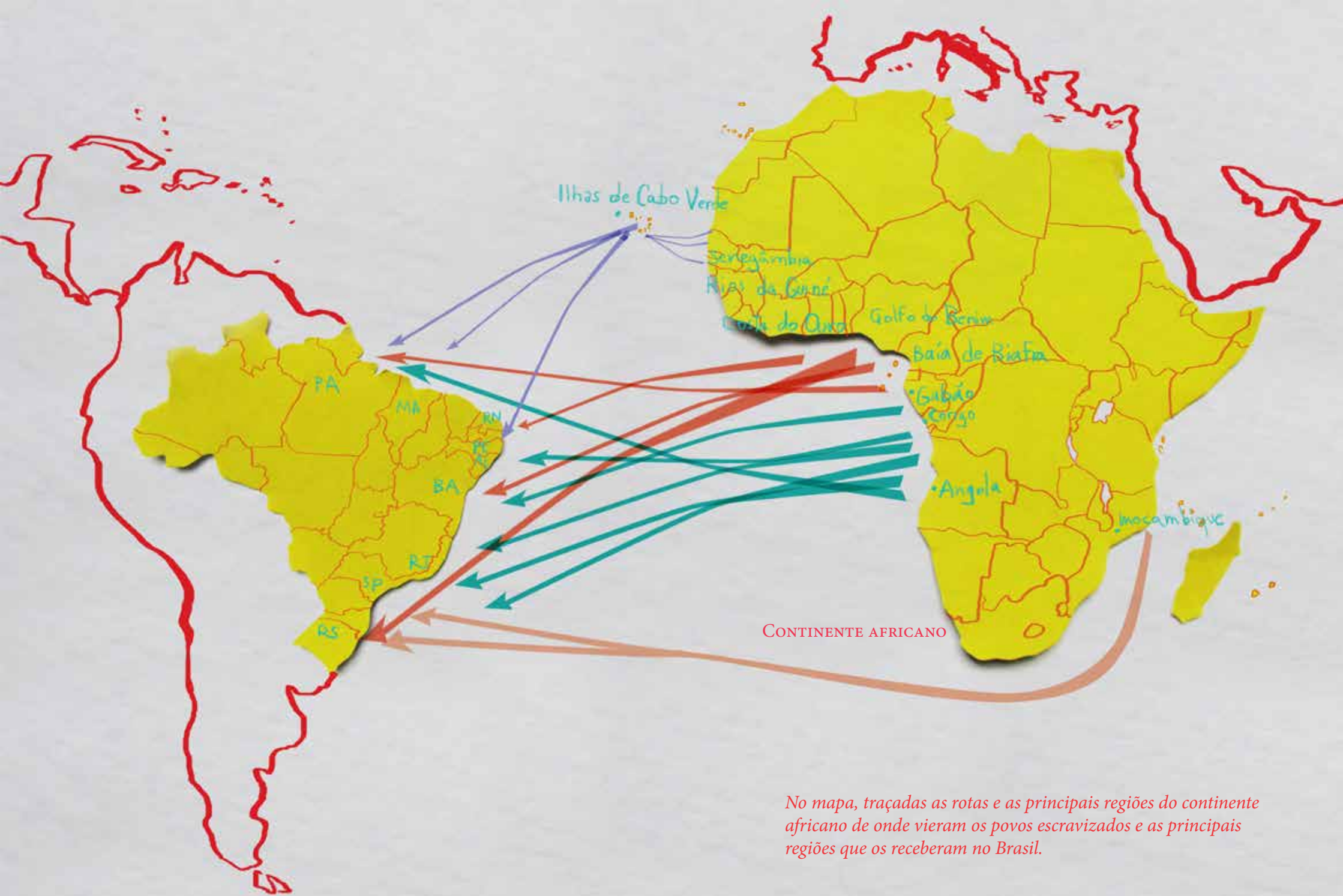
No caso dos descendentes de africanos, costumamos falar afrodescendentes, os afro brasileiros. A produção cultural desse povo é também chamada de cultura afro brasileira, já que é dos descendentes africanos aqui no Brasil. É sobre essa cultura e a cultura dos povos que para cá vieram, ou seja, da cultura afro brasileira e africana que iremos tratar neste jogo.

Já sabemos como os primeiros africanos chegaram ao Brasil trazidos forçadamente pelos portugueses na época colonial. Apesar de várias pesquisas arqueológicas afirmarem que o berço da humanidade é o continente africano, já que se encontram vestígios de que o primeiro homem surgiu naquelas terras e de lá se espalhou pelo mundo. Vamos considerar apenas a vinda desses africanos ditos como africanos por morarem já no continente africano como sabemos hoje no mapa seu desenho.

Para entendermos a chegada africana no Brasil precisamos começar na história desses povos em seu continente, sua terra natal. A África é um continente, um dos maiores e atualmente conta com 54 países, mas naquela época a organização do continente não era nesse mesmo número. Assim como no Brasil os índios habitavam essas terras sem as mesmas demarcações que conhecemos hoje como nossos estados, os povos africanos se organizavam de outra maneira. A organização do continente se baseava em grupos que

tinham seus próprios hábitos, línguas e crenças particulares. É a essa reunião de conjuntos de um determinado grupo de pessoas que nomeamos etnia. Logo, os povos africanos eram vários grupos de diferentes etnias e circulavam pelo continente de outra forma que não era a mesma das fronteiras traçadas pelas linhas dos mapas que contornam os atuais 55 países. A variedade étnica na África é tão grande que é estimada em mais de 1000 etnias! É muita multiplicidade! De toda essa multiplicidade étnica, algumas chegaram até nós através dos africanos que para cá vieram nas caravelas portuguesas.

Tem-se uma estimativa de quais grupos étnicos vieram para o Brasil nos navios europeus, mas mesmo assim o número de etnias diferentes continua grande. No total vieram africanos dos atuais países de Mali, Guiné, Guiné-Bissau, Burkina Faso, Costa do Marfim, Gana, Benin, Nigéria, Camarões, República Democrática do Congo, Tanzânia, Moçambique, Angola, Senegal, Mauritânia, Gâmbia, Serra Leoa, Libéria, Togo, Níger, Chade, Gabão, Quênia, Malauí, Zâmbia, Zimbábue, África do Sul e Madagascar! Imagine que na época em que foram arrancadas de suas terras, essas pessoas pertenciam a grupos que habitavam muitas vezes um território imenso, maior do que as divisões dos países conhecidas atualmente, subdividindo-se em várias áreas pelo vasto continente africano ou povoando extensas áreas conquistadas durante diferentes impérios! Assim, a cultura africana é também bastante rica como a cultura brasileira e a cultura afro brasileira que ela ajudou a criar com os elementos que trouxe do outro lado do Oceano Atlântico.



No mapa, traçadas as rotas e as principais regiões do continente africano de onde vieram os povos escravizados e as principais regiões que os receberam no Brasil.

Ao contrário, respondo, quem somos nós, quem é cada um de nós senão uma combinatória de experiências, de informações, de leituras, de imaginações? Cada vida é uma enciclopédia, uma biblioteca, um inventário de objetos, uma amostragem de estilos, onde tudo pode ser continuamente remexido e reordenado de todas as maneiras possíveis.

Ítalo Calvino

A África é um grande continente formado atualmente por 54 países e uma variedade étnica, cultural, social e política imensa. Apesar de tamanha diversidade algumas coisas são comuns para grande parte desses povos, como a forte tradição na narrativa oral de suas histórias. A cultura e a memória de cada povo permanece viva principalmente pela permanência da transmissão oral desde os tempos antigos até hoje.

Muitos elementos desses povos se espalharam pelo mundo através, principalmente, da diáspora africana causada pelas ações escravagistas, forçando os povos africanos a saírem de seu continente para desempenhar o trabalho escravo nos tempos das colônias. O Brasil foi um dos países que mais recebeu africanos escravizados por volta do ano 1500 durante a conquista das Américas. Tiradas de suas culturas, essas pessoas tiveram suas histórias e vivências muitas vezes desprezadas nas novas terras. Aqui, suas etnias se misturaram, costumes foram escondidos, mas a narrativa oral proporcionou que muitas memórias não se perdessem com o passar dos tempos. A narrativa oral é elemento importante na história da humanidade estando presente não apenas nas culturas africanas, na verdade, ela é elemento parte da memória de muitas culturas pelo mundo e responsável pela construção das identidades dos sujeitos.

É por esses motivos que o principal eixo do jogo é ela: **a narrativa, a criação de histórias**. Através de imagens, propo-

mos que relações sejam traçadas e que histórias sejam contadas. As imagens são estáticas, compreendem as mesmas formas sempre mas sua leitura proporciona várias interpretações. Da união de várias imagens, cria-se a possibilidade de se imaginar histórias infinitas que terão vida naquele momento de reunião proporcionado pelo jogo. **A imagem é estática?** As histórias, no entanto, nascem e morrem em conjunto com o jogo, mas permanecem na memória. **As histórias morrem?**

É através dessa união de imagens e palavras que propomos a reflexão inicial dessas histórias. Das que serão contadas e das que serão vividas.

A chegada dos povos africanos ao Brasil possibilitou que nossa experiência como brasileiros também se tornasse uma combinatória de leituras e imaginações de mundo, criando uma **identidade múltipla**: multicultural, multifacetada e multicolorida. Uma imensa rede de multiplicidades cujos elementos e camadas podem se encontrar em alguns momentos e se distanciar em outros. O jogo também proporciona um momento para esses encontros e afastamentos, onde é possível e provável que outros elementos, impossíveis de se prever, sejam originados, constituindo parte dessa rede de proximidades e distâncias.

Também possuímos essa multiplicidade dentro de nós, interagimos com o mundo e com o que existe nele, de maneira a explorar a sua pluralidade, ainda que não nos

demos conta disso. Em cada caminho que escolhemos para seguir estaremos expostos a uma narrativa diferente cujos desdobramentos são imprevisíveis em certa medida, pois todos esses elementos constitutivos dessa realidade estão sujeitos a se chocar, produzindo novos micro-universos de interação e possibilidades.

Um jogo, um *puzzle*. Costuma-se traduzir *puzzle* como quebra-cabeças mas consideramos que essa não é exatamente a tradução mais fiel, ou a mais pertinente. Quebra-cabeças, geralmente, possuem apenas uma linha narrativa. A imagem é predeterminada e a única coisa que nos resta fazer é juntar as suas peças. É um novo com uma longa linha e muitos nós, mas duas únicas pontas, o início e o fim.

Puzzle permite um entendimento mais amplo. Pode ser considerado um enigma, para o qual poderemos assumir uma infinidade de caminhos, e nem sempre o seu fim é previsto. As possibilidades de narrativas contidas num *puzzle* são tantas quanto as possibilidades de se perder em seus caminhos.

É sob essa perspectiva que idealizamos o jogo. Não para ser um quebra-cabeças, feito apenas para que se junte as peças e se atinja um mesmo final. Mas um *puzzle*, pequenos fragmentos que juntos possibilitam vários caminhos e vários finais. É incerto, arrisca-se a se perder por esses caminhos, mas se perder por determinados caminhos pode significar encontrar outros.

Nas tradições africanas - pelo menos nas que conheço e que dizem respeito a toda a região de savana ao sul do Saara -, a palavra falada se empossava, além de um valor moral fundamental, de um caráter sagrado vinculado à sua origem divina e às forças ocultas nela depositadas. Agente mágico por excelência, grande vetor de “forças etéreas”, não era utilizada sem prudência.

Hampaté Bâ



Embondeiro, imbondeiro, calabaceiras, xibuio, xumuio, ou simplesmente baobá. Ao todo, existem oito espécies de baobás pelo mundo, estando sete delas presentes no continente africano (a que sobra está presente na Austrália). São consideradas árvores símbolo do continente africano, apesar de serem encontradas em várias partes do mundo atualmente.

Acostumada a ambientes hostis, cresce na Austrália, nas regiões semi áridas de Madagascar e nas **estepes** africanas. Típica dos climas mais quentes, gosta de solos arenosos e argilosos, secos, áridos. Seu tronco pode atingir 25 metros de diâmetro e de altura. Paciente, demora dez anos para germinar, e muitos mais para atingir a fase adulta. Por isso, os baobás gigantes que existem pelo mundo já estão por aqui há muitos séculos, talvez milênios.

Sua grandiosidade não está apenas em suas formas. As simbologias do baobá são muitas, relacionando-se com diversos elementos da vida das pessoas que moram em seus entornos. Diz-se que a árvore é comum palco de rituais religiosos, principalmente para os Yorubás, que acreditam que esta liga-se com a vida e com a morte. Muitas lendas e histórias foram e continuam sendo contadas até hoje sobre a existência do baobá. Dizem, por exemplo, que a árvore é sagrada, protegida por divindades, e que à sua volta realizam-se rituais religiosos. Conta a lenda, também, que ela é a árvore da vida e, por isso mesmo, não pode ser cortada nem arrancada.

Mia Couto, escritor moçambicano, em seu conto *“O embondeiro que sonhava pássaros”*, com certo tom melancólico, diz que o embondeiro é uma árvore de grandes tristezas. Poucas vezes observada com folhas em sua copa, e com uma flor que só floresce uma vez por ano durante apenas um dia, seus galhos mais parecem raízes secas do que galhos cheios de vida.

Muitas lendas contam que o embondeiro ficou assim pois irritou os deuses com suas reclamações, fazendo com que eles a arrancassem do chão e a replantassem de cabeça para baixo.

Outras lendas complementam que, dessa forma, sua boca ficou fincada na terra, e sua comunicação com os humanos, mais próxima. Porque estão com as raízes para cima, retiram suas energias do **céu** e a transportam para a **terra**. Além disso, o baobá é uma árvore que vive tanto que é até difícil de dizer o quanto **(de séculos a longos milênios)**, presenciando ao longo dos anos muitas histórias de muitos povos diferentes. É por isso que diz-se que se pode sentar à sombra de um embondeiro e pedir-lhe conselhos sobre a vida, já que sua boca está na terra e sua sabedoria é imensa. E com as histórias do passado, é possível entender o presente e se preparar para o futuro. As histórias se repetem de tempos em tempos, e o baobá é símbolo dessa coletânea formada ao longo dos séculos.

Mas não só de melancolias e lendas vive o embondeiro.

Além de ser uma árvore longeva, é também muito produtiva. Do tronco às sementes, quase tudo se aproveita. Alimento, água, medicamentos, objetos e até mesmo abrigo dentro de seu tronco oco ela oferece. A madeira de seu tronco é também muito apreciada para a construção de instrumentos, mas diz-se que um baobá não pode ser cortado a menos que não haja outra solução. Assim, além de ser símbolo de resistência, é também símbolo de uma apropriação respeitosa da natureza pela humanidade.

Para os povos o embondeiro vive e se expande através dos séculos e milênios como um palco aberto de experiências e trocas entre humano e natureza. Mesmo quando esses povos partem dali, o embondeiro fica, guardando todas as reminiscências dessa relação do passado. Não à toa, ditos **testemunhas dos tempos imemoriais**.

Não satisfeito em representar tamanha importância no continente africano, o embondeiro se espalhou também por outros países. Diz a lenda que os povos trazidos para as Américas na época da escravidão eram obrigados a darem voltas em torno do baobá e ali depositar suas crenças e vivências, para então serem trazidos e batizados sob uma nova crença e costumes. Seria então o baobá a árvore do esquecimento, que ficou para trás junto com as memórias

e identidades de um povo. O que não se sabia, no entanto, é que esses povos trouxeram consigo sementes da árvore símbolo de sua cultura, aqui as plantando e se desenvolvendo próximos a suas heranças culturais, perpetuando-se assim por todo o continente e contribuindo para a diversidade cultural que aqui se formou.

Obrigados a esse novo continente que nada tinha de sua cultura anterior, como sementes de baobás, aqui se fixaram, germinando uma grande diversidade cultural.

Por isso, a força do Baobá não está mais apenas no continente africano. No Brasil a árvore se tornou um forte símbolo da resistência e da luta dos afro-descendentes pelo respeito a sua origem e aos costumes trazidos para cá, principalmente no que diz respeito às suas religiões.

Na luta contra o racismo, o baobá representa, entre muitas coisas, justamente a resistência contra o apagamento dessa memória e o reencontro com elementos pertencentes à identidade de gerações de descendentes de africanos.

Jali, jeli, griot, griô na grafia abrigada, ou griotte, seu correspondente no feminino, são pessoas responsáveis por guardar e transmitir as histórias, os mitos e sabedorias do povo africano, educar e entreter. Por guardarem e disseminarem esses saberes, os griots são considerados bibliotecas vivas. Assim, além de comunicadores, são também guardiões dos saberes, das histórias. Constituem também uma casta, seu casamento acontece entre outros griots e griottes.

À sombra de árvores como o baobá, os griots passam horas narrando histórias através de versos musicados às vezes acompanhados de instrumentos ou apenas oralmente. Os muitos instrumentos que podem acompanhá-los durante suas apresentações são variados e vão desde a harpa africana, a "kora" ou o balafone (algo semelhante ao xilofone), até diferentes guitarras africanas, como o akonting (ancestral do banjo moderno), o ngoní, bappe, diassaré, duru, gambaré, garaya, gumbale, gurumi, hoddu, keleli, koubour, molo, n'déré, taherent, tidnit, xalam e guembri.

Alguns acreditam que o termo griot seria derivado da transliteração da palavra guiriot em francês da palavra criado em português. Outros já acreditam que a palavra seria uma re-

criação dos portugueses ao verem os griots narrando feitos, algo como gritadores, por espalharem em alto e bom som suas palavras aos interessados.

Respeitados na comunidade em que vivem, no passado, os griots eram convidados por reis e príncipes para apresentar e enaltecer os feitos da realeza em cerimoniais, mas, ao mesmo tempo que poderiam engrandecer, poderiam tecer sábias críticas aos governantes. Ao mesmo tempo em que eram respeitados, eram também temidos por acreditarem que toda essa sabedoria e habilidade artística para poetizar e cantar histórias sem nenhum erro eram devido seus poderes mágicos, ocultos. Na crença de tais poderes, quando os griots morriam, não se enterrava seus corpos na terra, mas seu cadáver era colocado dentro de uma árvore de tronco oco coberta com ramos, para se evitar de contaminar a terra com seus poderes mágicos.

Os griots são encontrados principalmente na parte ocidental do continente africano. A atividade do griot, o griotismo, está presente em diversos grupos, ou seja, espalhados por vários países da África, desde a Mauritânia até a Guiné ou ao Níger mais ao sul, nas etnias mande, fula, songhai, wolof, hausa, entre outras. O griot além do

papel de mantenedor da cultura do passado, deve também desempenhar o papel de uma espécie de jornalista, sempre atualizando e acrescentando elementos em suas narrativas acompanhando os acontecimentos.



“A escrita é uma coisa, e o saber, outra. A escrita é a fotografia do saber, mas não o saber em si. O saber é uma luz que existe no homem. A herança de tudo aquilo que nossos ancestrais vieram a conhecer e que se encontra latente em tudo o que nos transmitiram, assim como o baobá já existe em potencial em sua semente”.

Tierno Bokar

ORIENTAÇÕES GERAIS

NÚMERO DE PARTICIPANTES: de 2 a 6 pessoas. Em sala de aula pode-se trabalhar também com equipes a fim de abarcar um maior número de pessoas, por exemplo: 6 equipes formadas por 4 pessoas cada. **Número máximo de equipes:** 6.

FAIXA ETÁRIA: a partir de 10 anos.

DURAÇÃO: incerta.

KIT:

ESTE CADERNO CONTENDO REGRAS e informações complementares aos elementos simbólicos do jogo.

ELEMENTOS DO JOGO: 18 cartas de imagens; 48 cartas de palavras; 24 cartas Baobá com comandos de quantidade de peças; 1 carta Griot; um **Baobá** e suas peças para serem montados durante a narrativa.

ELEMENTOS DO BAOBÁ: 3 peças tronco a serem montadas conforme orientação na página (...). 6 peças semente; 6 peças flor; 6 peças fruto; 12 peças galho; 18 peças folha.

REGRAS:

OBJETIVO DO JOGO: Construir uma narrativa coletiva e completar o baobá.

FUNÇÃO DO BAOBÁ: é um marcador de tempo. É ele que vai determinar o fim da história. Simbolicamente, ele reúne todas as histórias contadas ao seu redor.

FUNÇÃO DA CARTA-BAOBÁ: orientar o jogador sobre a quantidade e tipo de peça a ser adicionada ao Baobá.

FUNÇÃO DA SEMENTE: é sinalizar a conclusão de um galho da narrativa. O grupo ganha uma semente a cada galho completo.

FUNÇÃO DAS CARTAS-IMAGEM: constituir uma base visual para a construção da narrativa.

FUNÇÃO DAS CARTAS-PALAVRA: complementar a base da narrativa verbalmente.

FUNÇÃO DA CARTA GRIOT: demarcar o Griot da rodada e orientá-lo nos seus questionamentos para o Narrador.

FORMAR AS EQUIPES E COMEÇAR O JOGO:

Organize um lugar para começar o jogo. Na sala de aula, você pode sentar com os alunos (ou seus amigos) em roda no chão, afastando as cadeiras, ou dispô-las em círculo na sala de modo que todos possam sentar ao redor.

Se forem jogar com um grande número de participantes, vocês deverão se dividir em equipes (no máximo 6 equipes). **Sugestão:** máximo de 4 participantes por equipe. Essas equipes podem ser sorteadas ou escolhidas pelos jogadores antes do início do jogo da maneira como preferirem.

INÍCIO DO JOGO: Sorteia-se o **Griot**. Ele iniciará o jogo junto com o **Narrador**, que será o participante ou equipe à sua esquerda. As rodadas continuam em sentido horário daí em diante.

DINÂMICA DE JOGO 1: Após sorteado o **Griot**, cada participante/equipe deverá sortear **3 cartas-imagem** que serão sua principal base para a construção da história. A cada rodada, poderá também sortear uma **carta-palavra** se assim achar necessário. A partir dessa configuração, o Griot começa seu trabalho de incentivar a história do **Narrador**. Uma vez satisfeito, o Griot pode encerrar a rodada deste Narrador. O Narrador, então, poderá retirar uma carta-baobá para verificar quantas e quais peças ele poderá adicionar ao Baobá central. Finalizada toda essa sequência de ações, a rodada termina e uma nova se ini-

cia, sempre em sentido horário. **O jogador Griot será agora o novo Narrador e o jogador à sua esquerda será o novo Griot.**

DINÂMICA DE JOGO 2: Após sorteada a carta **Griot**, o próximo jogador deve retirar uma **carta-imagem** e uma **carta-palavra** e delas partir a construção de seu trecho na história. Depois de concluída sua jogada, o participante deve colocar a carta em outro monte, um monte de descarte, retirar uma carta-baobá e verificar quantas e quais peças deverá colocar no Baobá central. **Feito isso, a rodada estará terminada, faz-se o giro no sentido horário, sendo o jogador Griot o novo Narrador e o jogador à sua esquerda o novo Griot.** Ao fim das cartas-imagem ou cartas-palavra, surgirá um novo monte onde todas as cartas já foram usadas. Caso o jogo não tenha terminado, deve-se continuar a partir desse novo monte formado até o fim da partida. Quando os elementos se repetirem, os jogadores devem inseri-los novamente na história retomando sua participação anterior e contexto. Deve-se estar com ouvidos bem atentos durante o jogo.

O QUE É O GRIOT: o Griot em cada rodada é o perguntador. A função dele é questionar o **Narrador** da rodada para ajudar a construir a história. Para isso, ele pode se basear nas perguntas sugeridas na **Carta Griot**, ou criar novas. Como um detetive, ele **investiga** os elementos criados pelo Narrador e ajuda a detalhá-los. O participante narrador da rodada será sempre o jogador que está à esquerda do **Griot**.

O NARRADOR: o Narrador, orientado pelo Griot, deverá criar uma parte da história se baseando nas **cartas-imagem** e na **carta-palavra** (caso ele tenha optado por sorteá-la na sua rodada) que ele possui.

O QUE DETERMINA O FIM DA RODADA: o Griot decidirá se aqueles elementos adicionados à história são suficientes. Se decidir que sim, o **Narrador** pode pegar uma **Carta Baobá** e verificar quantas peças ele deverá colocar na árvore nesta rodada, seguindo a progressão correta. Assim, a rodada termina e uma nova inicia. O participante que foi o Narrador nesta rodada, será agora o Griot, e o participante **à sua esquerda** será o novo Narrador.

O objetivo é construir o Baobá à medida que se cria a história. Os participantes poderão construir vários galhos ao mesmo tempo, não é necessário seguir uma única linha de construção. Porém, a hierarquia das peças deverá ser respeitada: **1º galho, 2º folhas, 3º flor e 4º fruto.**

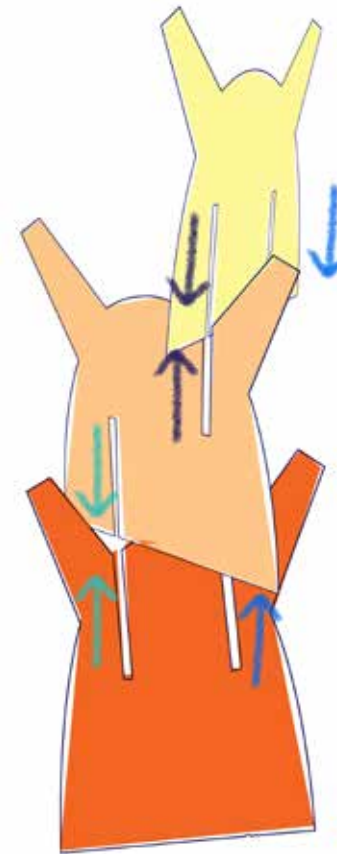
Caso a carta retirada contenha um elemento que ainda não segue essa sequência, por exemplo, se você tirou a peça "fruto" mas a árvore ainda não tem folhas, essa peça não poderá ser utilizada nesta rodada, devendo ser **descartada** (coloque-a no fim do monte das cartas Baobá). Cada galho estará finalizado quando completos todos os elementos, ou seja, no mínimo 1 galho, 3 folhas, uma flor, um fruto. O galho estando completo,

o grupo poderá coletar uma **semente**.

O fim da história será determinado com a construção do Baobá. Uma vez completo e conquistada todas as **6 sementes**, a história deverá ser finalizada. Os participantes devem, portanto, estar atentos ao andamento da história para finalizá-la.

Se preferirem um jogo com uma duração mais curta, o grupo poderá decidir, antes do início do jogo, determinar uma quantidade menor de galhos a serem completos para **finalizar a história**. Ao invés dos 6, por exemplo, utilizar apenas 4 ou 3, pois quanto mais galhos utilizados, mais longo e demorado o jogo será. Não se esqueça que o número de sementes a serem conquistadas deve ser igual ao número de galhos utilizados.

Não há um vencedor. O objetivo do jogo é construir histórias e montar o Baobá de maneira coletiva, visando principalmente os diálogos e as interações entre os participantes e apresentar mais uma maneira de trabalhar conteúdos dentro da temática aqui explorada.



COMO MONTAR O BAOBÁ





“A sabedoria é como o tronco de um Embondeiro,
uma pessoa sozinha não consegue abraçá-lo.”

Provérbio Moçambicano



Fig. 1 - O Baobá pode atingir até 25 metros de altura e de diâmetro de tronco. Por ter o tronco oco, torna-se difícil determinar a sua idade, já que não possui os anéis característicos que ajudam nessa contagem da idade das árvores comuns pelo mundo.

VOCÊ JÁ VIU UM BAOBÁ DE VERDADE?



Fig. 3 e 4 - Seu nome científico é *Andasonia Digitata*, pois dizem que suas folhas parecem mãos, dedos, digitais.



Fig. 2 - Vários Baobás em estrada no Senegal, no continente africano. Seus galhos, na maior parte do tempo, não possuem folhas.

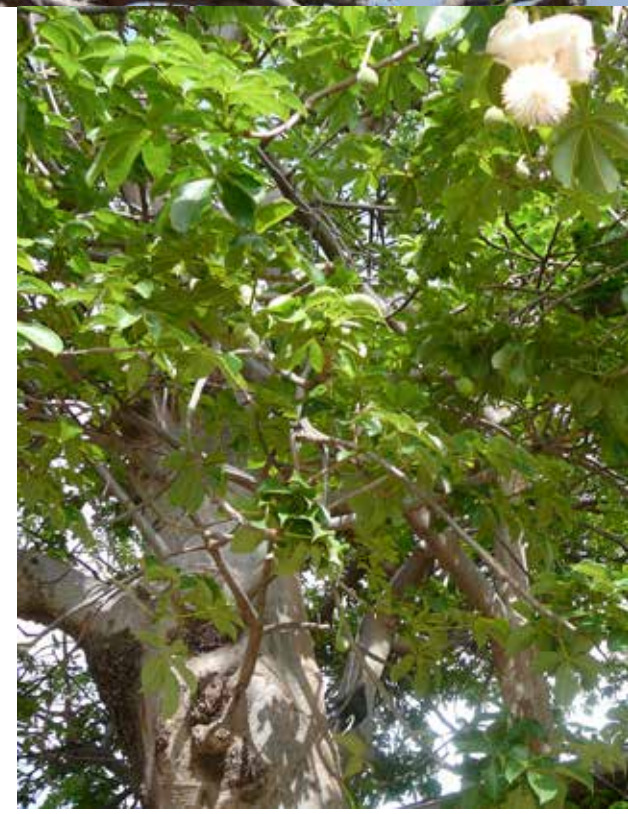




Fig. 5 e 6 - Suas flores, assim como seus frutos, e assim como o próprio Baobá nas muitas lendas e mitos pelo mundo, nascem de cabeça para baixo. Sua flor parece um sino!



Fig. 8 - A semente do Baobá é pequena, atingindo no máximo 1 cm de comprimento.



Fig. 9 e 10 - Também há Baobás no Brasil. À direita, um Baobá localizado em Recife, no estado de Pernambuco, à beira do Rio Capibaribe. Abaixo, um que se encontra na cidade de Nísia Floresta, no Rio Grande do Norte.



Fig. 7 - Fruto do Baobá aberto



Lei 10.639/03: é a lei que foi criada para garantir o ensino da história e da cultura afro-brasileira e africana nas escolas. Um de seus objetivos é que nas salas de aulas se fale mais sobre a cultura afro-brasileira e africana do que a escravidão negra no Brasil.

Etnia: Grupo de pessoas que se caracteriza por uma identificação sociocultural como a língua falada, a religião e os modos de agir; grupo étnico.

Diáspora: Deslocamento forçado; dispersão de um povo em consequência de preconceito ou perseguição política, religiosa ou étnica.

Estática: sem movimento, parada, imóvel.

Pluralidade: diversidade.

Estepe: é um tipo de vegetação presente em regiões temperadas ou subtropicais. Essa formação vegetal se estabelece em planícies e não possui árvores, sendo constituída apenas por gramíneas, gramas.

Yorubas: um dos maiores grupos étnicos da África. Vivem nas áreas onde se encontram os países Togo, Benim e principalmente a Nigéria. É também uma religião, atualmente presente em outras partes do mundo que carrega as crenças originais e práticas religiosas do povo Yoruba.

Longeva: algo que dura muito tempo, duradoura.

Castas: forma de organização social hereditária, separada em diferentes grupos nos quais a condição do indivíduo passa de pai para filho e seus integrantes só podem se casar com pessoas do mesmo grupo.

COSÍ COSÍ IYAPHELA!

Referências

ARAÚJO, Emannel (curador). *Uma visita ao Museu Afro Brasil: Material educativo do Museu Afro Brasil*. São Paulo: Imprensa oficial. 2006.

HAMPATÉ BÂ, Amadou. *A tradição viva*. In: História Geral da África, I: Metodologia e pré-história da África. Editado por Joseph Ki-Zerbo. 2.ed. rev. – Brasília : UNESCO, 2010. p. 181 - 218.

CALVINO, Ítalo. *Seis propostas para o próximo milênio*. 3ª ed. - São Paulo: Companhia das Letras. 1990.

COUTO, Mia. *A menina sem palavras* - Histórias de Mia Couto. E-book. Ed. Boa Companhia. Sem ano.

DRUON, Maurice. *O menino do dedo verde*. Tradução de D. Marcos Barbosa. 60ª ed. - Rio de Janeiro: José Olympio. 1997.

FELINTO, Renata (org.). *Culturas africanas e afro-brasileiras em sala de aula: saberes para os professores, fazeres para os alunos: religiosidade, musicalidade, identidade e artes visuais* - Belo Horizonte, MG. Fino Traço Editora, 2012.

LIMA, Heloisa Pires; GNEKA, Georges; LEMOS, Mário. *A semente que veio da África*. São Paulo: Salamandra. 2005.

MHLOPHE, Geina. *Contos Africanos*. Ed. Ciranda Cultural. Sem ano.

SOUZA, Marina de Mello e. *África e Brasil africano*. 3ª ed. - São Paulo: Ática. 2012.

WALDMANN, Maurício. *O Baobá na paisagem africana: singularidades na conjugação entre o natural e o artificial*. África: Revista do Centro de Estudos Africanos. USP, São Paulo, número especial 2012: 223-236 Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/africa/article/viewFile/102638/100902>> Acesso em: 27 de novembro de 2016.

GELEDÉS. *Baobá* – árvore símbolo fundamental das culturas africanas tradicionais. Disponível em: <<http://www.geledes.org.br/baoba-arvore-simbolo-fundamental-das-culturas-africanas-tradicionais/#gs.krRqHYI>> Acesso em: 27 de novembro de 2016.

PENSAMENTO VERDE. *Você sabe o que é Baobá? Conheça esta impressionante árvore africana*. Disponível em: <<http://www.pensamentoverde.com.br/meio-ambiente/voce-sabe-o-que-e-baoba-conheca-esta-impressionante-arvore-africana/>> Acesso em: 27 de novembro de 2016.

INFO ESCOLA. *Griot*. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/curiosidades/griot/>> Acesso em: 27 de novembro de 2016.

LEI GRIÔ NACIONAL. *O que é Griô?* Disponível em: <<http://www.leigrionacional.org.br/o-que-e-grio/>> Acesso em: 27 de novembro de 2016.

SÓ HISTÓRIA. *Rotas da escravidão*. Disponível em: <<http://www.sohistoria.com.br/ef2/culturaafro/p5.php>> Acesso em: 27 de novembro de 2016.

Imagens

Fig. 1 - Autor: **Kuma303**. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:99580313_8bd9940e6a_o.jpg>

Fig 2 - Autor: **T. K. Naliaca**. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Baobab_trees.jpg>

Fig. 3 e 4 - Autor: **Atamari**. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Adansonia_digitata_0002.jpg> e <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Adansonia_digitata_0015.jpg>

Fig. 5 - Autor: **Atamari**. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Adansonia_digitata_0012.jpg>

Fig. 6 - Autor: **Marco Schmidt** - renomeado e toacionado por Patricia.fidi. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Adansonia_digitata_2004-09-23.JPG>

Fig. 7 - Autor: **Roger Culos**. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Adansonia_digitata_graines_MHNT.jpg>

Fig. 8 - Autor: **Emoc**. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Seed_adansonia_digitata.jpg>

Fig. 9 - Autor: **Paulo Camelo**. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Baoba_Recife_Ponte_Duchoa.jpg>

Fig. 10 - Autor: **Patrick-br**. Disponível em: <<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:N%C3%ADsia-Floresta-baob%C3%A1-2.jpg>>

TODAS AS IMAGENS SÃO LICENCIADAS EM CREATIVE COMMONS, PORTANTO TÊM SEU USO LIBERADO.

