

Realizado através dos projetos de extensão universitária do Museu de Arqueologia e Etnologia da UFPR: "Acesso em diálogo: novas estratégias para a divulgação de conhecimentos indígenas", "Mão indígena e Mão UFPR: Brincando no museu", "Mão indígena e Mão UFPR: Brincando no museu".



Curitiba - Paraná - Brasil

Agradecimentos
Benilda Vergilio Kadivier, Flôrencio ReKayg Fernandes,
Juliana Kereux Mirim Mariano e Lucía Van Velthem

Design Gráfico
Fábio L. G. Marcolin, Amanda N. S. Falcon Wriedekehr,
Pedro B. Kreuzer e Mateus C. Santos

Produção Cultural
Gabriela de Carvalho Buzanello, Letícia Zanini Kayamori e Tamara Evangelista

Game Design
Gabriela de Carvalho Freire, Fábio L. G. Marcolin,
Juliana Ribeiro Buzanello, Letícia Zanini Kayamori e Tamara Evangelista

Revisão
Laura Pérez Gil

Pesquisa e Redação
Gabriela de Carvalho Freire, Juliana Ribeiro Buzanello e
Letícia Zanini Kayamori

Coordenação do Projeto
Gabriela de Carvalho Freire

COBRA-CANOA

Introdução: Anna Kereux Mariano - CBIA 01/18

Cobra-Canoa [jogo]: jogo da memória de grafismos indígenas / coordenação do projeto, pesquisa / Gabriela de Carvalho Freire - [Curitiba] : Ed. UFPR, 2022. 1 jogo [66 cartas] : em caixa + 1 mapa e 1 folheto.
Conteúdo: 46 cartas, 6 Cartas dos Povos, 1 Mapa mais 1 texto de apoio.
Idade: 5 anos ou mais.
As regras do jogo estão inseridas na caixa.
1. Arte indígena - Estudo e ensino. 2. Jogos educativos. I. Freire, Gabriela de Carvalho. II. Universidade Federal do Paraná. Museu de Arqueologia e Etnologia. III. Título. CDD: 795.4 CDD: 795.4

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
SISTEMA DE BIBLIOTECAS
BIBLIOTECA CENTRAL - SEÇÃO DA REPOSITÓRIO DA INFORMAÇÃO

- O(a) primeiro(a) jogador(a) deve virar uma carta com verso sem dicas;

- Com a ajuda das dicas no verso das outras cartas, busque pelo par correspondente. Se os dois grafismos forem idênticos, guarde o par e passe a vez ao próximo jogador.

- Caso as imagens não sejam correspondentes, deixe as cartas onde estavam, viradas para baixo, e passe a vez ao próximo jogador;

- Ganha quem tiver encontrado o maior número de pares quando as cartas sobre a mesa acabarem.

É possível jogar **Cobra-Canoa** de diferentes formas: individualmente, em duplas, em colaboração com os outros jogadores, ou de outras maneiras que os participantes encontrarem. Quando os(as) jogadores(as) já estiverem familiarizados com o jogo, é possível até definir um limite de tempo para cada turno e cronometrar as rodadas, tornando o jogo mais dinâmico (nesse caso, recomendamos começar com turnos de 1 minuto e ir reduzindo conforme o número de cartas diminuir!). Sugerimos acima uma maneira de jogar, mas sinta-se livre para exercitar sua criatividade e criar suas próprias regras!

NÍVEL INTERMEDIÁRIO

Sugestão de Jogo em Grupo

- Embaralhe as cartas e coloque-as sobre a mesa, com os grafismos voltados para baixo. Separe as cartas em dois grupos: as que têm dicas no verso e aquelas que não têm.

Cobra-Canoa pode ser jogado como um jogo de correspondência entre duas cartas, para garantir a dinâmica do jogo. adversário mesmo quando aceitar a o(a) jogador(a) deve passar a vez para seu iguais. Se estiver jogando com mais pessoas, acerta quando vira duas cartas com imagens da memória comum, onde o(a) jogador(a) de **Cobra-Canoa** pode ser jogado como um jogo

NÍVEL FÁCIL

REGRA OPCIONAL: "Cartas dos Povos"

A utilização das Cartas dos Povos serve como um bônus nos casos em que **Cobra-Canoa** é jogado em dupla ou em grupo, e pode acontecer tanto no Nível Fácil quanto no Intermediário. Quando o(a) jogador(a) não conseguir localizar um par, ele(a) ganha a chance de jogar mais uma vez se ler em voz alta uma das Cartas dos Povos. Cada Carta só pode ser lida uma vez e, portanto, só há possibilidade de ganhar bônus 6 vezes durante o jogo inteiro. Para que os bônus sejam equilibrados entre os jogadores, siga as seguintes regras:

- 2 jogadores/duplas: Cada jogador(a)/dupla pode ler até 3 cartas;
- 3 jogadores/duplas: Cada jogador(a)/dupla pode ler até 2 cartas;
- 4 ou 5 jogadores: Cada jogador(a) pode ler 1 carta (uma ou duas ficam de fora);
- 6 jogadores: Cada jogador(a) pode ler 1 carta.

OBJETIVO

Coletar o maior número de pares de cartas enquanto aprende sobre os grafismos e os povos indígenas apresentados no jogo.

COMPONENTES

- 46 cartas de jogo da memória (23 pares).*
- 6 Cartas dos Povos.
- 1 Mapa de Localização dos Povos Indígenas + Texto de Apoio para o/a Mediador(a) ou Professor/a
- Este Manual.

ESPECIFICAÇÕES

- Individual ou em duplas/grupo.
- De 1 a 4 jogadores (jogando individualmente) ou até 6 jogadores (jogando em duplas).
- A partir de 5 anos (escolha o nível de dificuldade de acordo com o(a) jogador(a)).

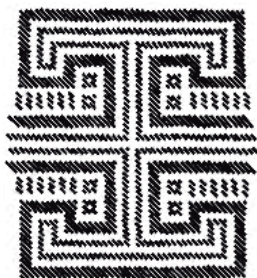
*O jogo possui 23 pares de cartas, mas o(s) jogador(es) é (são) livre(s) para escolher(em) quantos pares estarão na rodada.

TÍTULO

GRAFISMO

VERSO

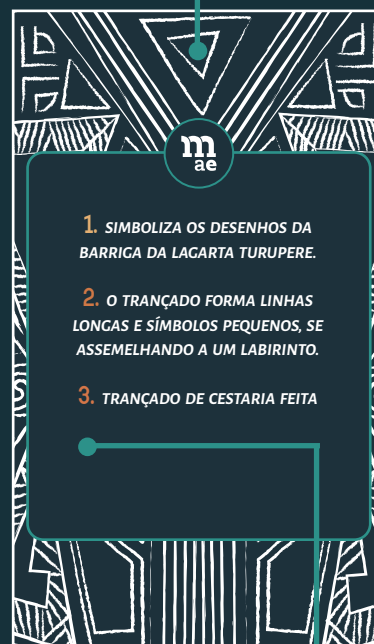
GRAFISMO DA TURUPERE



SUPORTE: **CESTARIA**
POVOS: **WAYANA E APARAI**
REGIÃO: **NORTE DO PARÁ**
FONTE: VELTHEM;LINKE (2010)

DESCRIÇÃO

FONTE



1. SIMBOLIZA OS DESENHOS DA BARRIGA DA LAGARTA TURUPERE.
2. O TRANÇADO FORMA LINHAS LONGAS E SÍMBOLOS PEQUENOS, SE ASSEMBELHANDO A UM LABIRINTO.
3. TRANÇADO DE CESTARIA FEITA

DICAS

TÍTULO

Nome do grafismo na língua indígena ou descrição do grafismo.

SUPORTE

Refere-se aos diferentes suportes sobre os quais são feitos os grafismos (como o corpo, cerâmica, madeira, entre outros).

POVO

Segundo o último censo do IBGE (2010), no Brasil habitam aproximadamente 256 povos indígenas, com línguas e culturas diferentes entre si. Neste jogo, estão representados apenas seis deles. O(a) jogador(a) deve prestar atenção nesta informação para o uso da Regra Opcional de "Cartas dos Povos".

REGIÃO

Local em que estão estabelecidas atualmente as Terras Indígenas em que habitam esses povos.

FONTE

Local de onde foi retirada a imagem do grafismo e/ou as informações sobre ele.

DICAS

Apenas utilizadas no nível de dificuldade Intermediário, as Dicas trazem informações que ajudam os(as) jogadores(as) a identificarem a carta, mesmo que ela esteja virada para baixo.