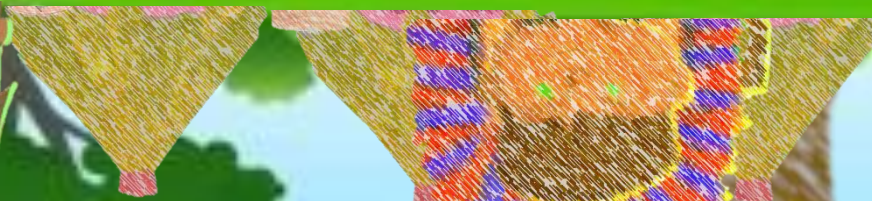


ARANDU

o JOGO ANCESTRAL DOS TUPEBAS



ARANDU



o JOGO ANCESTRAL DOS TUPEBAS

VERSÃO BETA 1.0



Produto Educacional integrante da Dissertação **ARANDU: O fazer saber e a ludicidade no ensino de filosofia** apresentada ao Programa de Pós-Graduação de Mestrado Profissional em Filosofia (PROF-FILO) da Universidade Federal do Amazonas (UFAM), como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Filosofia.

Acadêmico: Martinho Correia Barros

Orientador: Prof. Dr. Harald Sá Peixoto Pinheiro

Manaus / 2021

O que é Arandu, o jogo?

Arandu – O jogo ancestral dos Tupebas é o produto educacional desenvolvido no Mestrado Profissional de Filosofia (PROF-FILO) – Núcleo UFAM que busca estender os limites do mundo dos jogos de tabuleiro e os limites das aulas de filosofia até encontrar um filosofar lúdico, como limiar capaz de promover a construção do conhecimento escolar, por meio de elementos do design de jogos contextualizados em manifestações e práticas culturais amazônicas.

Partimos da ideia de Rubem Alves (2011) que existe uma dinâmica cognitiva, com requintes de ludicidade, capaz de promover a formação do conhecimento e as analogias dão o suporte necessário à imaginação neste processo, como que um salto criativo, para se filosofar brincando com conceitos. Explicando o que seriam as analogias e seu papel no desenvolvimento cognitivo, Rubem Alves (2011) vai apresentar, com uma fantástica maestria, histórias que fazem aflorar, da linguagem poética, o conhecimento sobre o que é a natureza do científico sob a perspectiva da Filosofia da Ciência, em um terreno relegado pela racionalidade ocidental ao qual toda poesia foi subjugada e marginalizada.

Usando tais analogias para galgar seus conhecimentos ao tabuleiro, criamos o jogo Arandu por meio de uma simbiose literária trazendo elementos socioculturais da cidade de Tefé-AM, cidade de nossa atuação no Ensino de Filosofia, para enriquecer a tessitura deste nosso artesanato intelectual. Com esta estratégia, apresentamos nossas diferentes tonalidades culturais sem que percamos a essência das analogias apresentadas por Rubem Alves (2011) colorindo nosso trabalho de *ethos* amazônico e propondo uma sequência didática para intentar o chão de nossas escolas de ludicidade nas aulas de filosofia. O jogo e as regras estão postos. Te convidamos a mergulhar neste mundo e círculo mágico dos Tupebas para filosofar brincando.

O que é o Arandu?

A antropóloga Ana Paula da Silva (2019) ao analisar a origem e os sentidos do termo “*mbya arandu*” traduziu o termo como autodeterminação (*mbya*) e saberes e práticas (*arandu*). O fazer-saber e o saber-fazer estão embutidos na ideia de *arandu* e na sua origem, tendo aspectos tangíveis e intangíveis, pensamento e ação dentro de uma casca de noz, ou melhor, de um ouriço de castanha.

A observação da natureza, seus ciclos e formas, leva o indivíduo a se aproximar dela, a acompanhar o que acontece e, em coletividade, o aprendizado é conduzido pela compreensão e apropriação do que se vê para, então, saber-fazer no dia a dia e fazer-saber adiante pelo conjunto de indivíduos.

Nesse contexto de aprendizado, o lúdico, o mágico e o material se misturam, e as atividades são feitas de forma colaborativa, dividindo tarefas. Na mata, caminhando e aprendendo, em parceria com outros membros da comunidade, praticam o “estar junto”, sendo essa prática crucial no aprendizado dos povos indígenas, desenvolvendo o “saber-fazer” e o “fazer-saber”.

Esta concepção de *Arandu* se torna essencial em nossa dinâmica didático-pedagógica de aplicação do nosso produto educacional, na medida que os fins didáticos na aprendizagem baseada em jogos necessitam da participação ativa do professor na condução do processo com as devidas contextualizações para que os aprendentes possam se sentir seguros com suas palavras e possam alcançar um nível de cognição desejável praticando e entendendo os conceitos de forma lúdica como que em um treinamento para o jogo da vida, dentro deste círculo mágico propiciado pelos jogos.

Que comecem os jogos...

Saudações lúdicas, professores de Filosofia!

Este Manual possui as regras dos 05 jogos que foram elaborados para aplicação durante um bimestre letivo, contemplando a temática de Filosofia da Ciência. Para que esta proposta de aprendizagem baseada no uso de jogos em sala de aula se consolide, trazemos algumas orientações essenciais ao seu desenvolvimento:

1 – O texto “O mundo sagrado dos Tupebas”, disponível neste manual, é indicado como leitura obrigatória aos alunos pois será fundamental para o diálogo entre os jogos e as aulas de filosofia;

2 – Ao professor é indicada a leitura do livreto “O que é científico? (ALVES, Rubem. São Paulo: Loyola, 2011) para aprofundamento da ideia do uso de analogias na compreensão do conceito de Conhecimento Científico, conforme a visão poética rubemiana acerca da Filosofia da Ciência;

3 –A dinâmica pensada para esta sequência didática contempla aulas expositivas alternadas por aulas com a utilização do jogo e atividade avaliativa extraclasse, totalizando 10 horas-aulas;

4 – Para a aplicação do jogo, o professor formará quatro mesas de jogos que serão as estações de aprendizagem, comportando 08 alunos cada. Recomendamos uma seleção de 08 alunos para monitorar essas atividades com jogos;

5 – Deve-se realizar reuniões preparatórias para que os monitores joguem e entendam a dinâmica do jogo para uma melhor atuação durante as aulas; Os monitores participarão apenas da jogada final, distribuídos nos quatro primeiros jogos para equalizar a partida, bem como manter o auxílio da monitoria durante a atividade;

Continuando as regras...

6 – Para as aulas expositivas deve-se utilizar textos filosóficos da preferência do professor, desde que faça ponte com cada Unidade Temática e seus objetos de conhecimentos a saber:

UNIDADES TEMÁTICAS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	PERGUNTA-DESAFIO
O que é o científico	A ciência e seus métodos	O que é o científico?
A verdade científica	A linguagem científica	O que é a verdade científica?
Os grilhões científicos	O dogma do método; Filosofia e Mitologia	O que é o dogma do método?
A Filosofia da Ciência	A filosofia e o filósofo da Ciência	O que é o filósofo da ciência?
Os tipos de conhecimento	As ciências e os tipos de conhecimento	O que são as ciências exatas e as ciências humanas?
Previsão de 10 horas/aulas		

7 – O professor inicia sua aula com a pergunta-desafio que será respondida pelo estudante como uma atividade avaliativa para assimilação das teorias e dos conceitos expostos;

8 – A atividade avaliativa busca desenvolver a capacidade de síntese dos textos e conceitos estudados por meio de um mapa mental, de um resumo ou de uma arte visual que deve ser entregue conforme planejamento do professor desde que antes da próxima Unidade Temática;

9 – O professor deve dar um feedback para cada atividade avaliativa: Se a próxima atividade precisar de mais atenção, o aluno receberá 01 Estrela; Se a atividade está dentro do padrão esperado, recebe 02 estrelas; Se a atividade surpreendeu pelo zelo e primor, recebe 03 estrelas;

10 – A nota final de cada aluno será o produto da soma das estrelas pelo seu valor de peso unitário que é 0,67, ou seja $NOTA\ FINAL = (soma\ das\ estrelas) \times 0,67$;

Sobre a contagem de estrelas...

11 – Com o objetivo de zelar pelo primor e excelência na participação das atividades avaliativas, criamos um ranqueamento que concede títulos honoríficos fictícios da Confraria Lúdica Arandu, conforme a disposição de cada aluno nas referidas avaliações. Sugerimos que o professor crie formas para a concessão de tais títulos, pelo menos em forma de um quadro de honra.

12 – O ranqueamento contempla o tipo de ferramenta utilizada por cada aluno e o número de estrelas alcançadas:

FERRAMENTA	05 ESTRELAS	06 ESTRELAS	08 ESTRELAS
ARTE VISUAL	Aprendiz das Belas Artes	Cavaleiro do Onirismo	Druida do Círculo Cromático
MAPA CONCEITUAL	Intérprete de Pergaminhos	Cartógrafo do Saber	Arquiteto do Pensamento
RESUMO	Encantador de Mentes	Pantaleão da Verdade	Cidadão do Mundo das Ideias

13 – Para incentivar o maior número de ferramentas a serem utilizadas pelos alunos, também temos outros tipos de reconhecimentos:

05 ESTRELAS EM 02 TIPOS DE FERRAMENTAS	ESTRELAS MÁXIMAS NAS 03 FERRAMENTAS
Mestre da Poiesis	Grão-Mestre da Confraria Lúdica

14 – **UMA ÚLTIMA OBSERVAÇÃO GERAL:** Os jogos foram planejados para até 08 alunos, na distribuição das estações de aprendizagem é necessário que cada aluno passe por cada jogo em preparação para a grande jogada final. O professor pode usar um mesmo jogo nas quatro estações durante aquela aula ou pode usar um jogo para cada estação.

Alea jacta est!

☉ MUNDO SAGRADO

DOS TUPEBAS...



No coração da floresta amazônica existe um grande lago sagrado, chamado Tefé, em que habitam seres misteriosos e divinos. Suas águas são calmas e furiosas, são vitais e mortais, fascinam e dão medo. Muitos desses seres misteriosos, repentinamente, saltam das águas, para logo depois mergulhar e desaparecer. Outros deles só se viam os dorsos que se mostravam na superfície das águas. E havia as sombras que podiam ser vistas deslizando das profundezas, sem nunca subir à superfície.

Os Tupebas cresceram à beira deste lago e ao redor da imponente castanheira que alimentara seus antepassados durante o grande ensinamento enviado por Jurupari. Sob a frondosa e histórica castanheira, os Tupebas erigiram sua linda praça chamada Remanso do Boto para a realização de seus escambos e de seus festivais que, por muito tempo, ajudaram a

educar gerações através das manifestações culturais cheias das narrativas poéticas sobre os seres das águas e da floresta e sobre os grandes feitos dos antepassados para manter a luta do bem contra o mal.

Foi assim que surgiu o Festival da Castanha para que toda sabedoria dos antepassados fosse festejada e aclamada. Os artistas se preparam

durante todo o ano para declamar seus poemas e entoar suas canções compostas sob o encantamento das águas-sem-fim do Lago Sagrado. Todos buscam maravilhados ouvir as histórias detalhadas dos agraciados com a visão dos seres divinos que habitam o Lago.



Certo dia, contam no festival, um sábio conhecido pelo codinome Velho Macaqueiro, pensou se tudo aquilo não passava de suposições e se, de fato, alguma das criaturas que habitava o lago tinha sido avistada ou tocada. Pensou, se com tantas magias e encantações, filosofias e religiões, tantos livros e tantas canções, por que ninguém nunca ousou fisgar uma criatura sequer daquelas águas sagradas.

Nesse mesmo dia, o velho sábio, imaginou um objeto jamais pensado. Tratava-se de uma porção de buracos amarrados por barbantes. Os buracos eram para deixar passar o que ele não desejava pegar: a água. Os barbantes eram para pegar uma das criaturas que ele tanto almejava.

Assim, ele criou e teceu uma rede de pescar.

O velho Macaqueiro era considerado um mistério para muitos. Ele não nasceu ali, mas já convivia muito tempo com os Tupebas, aprendendo seus ensinamentos sagrados. Quando foi pôr sua rede dentro do lago, próximo à grande praça, para testar sua invenção, uma grande multidão seguiu o velho sábio. Muitos rindo daquela loucura, outros dando apoio para que ele mostrasse como eram as aquáticas criaturas. O sábio armou seu objeto do jeito que imaginou e voltou para sua casa.



No dia seguinte, ao voltar para recolher seu artefato, encontrou presa uma linda criatura:
um peixe dourado.

Foi aquele alvoroço em plena praça... Uns ficaram com raiva por não terem tido o mesmo sucesso usando as fórmulas sagradas que dispunham. Até o ameaçaram por blasfêmia. Outra parte dos observantes ficaram felizes e quiseram aprender a arte de tecer redes. Surgiram, então, os pescadores-fabricantes que logo se multiplicaram e se tornaram importantes para toda comunidade porque as criaturas capturadas tinham poderes maravilhosos de diminuir a tristeza e aumentar o prazer. Podiam ser comidos, curavam doenças, aliviavam dores, serviam para fertilizar os campos, entre outros tantos benefícios. Os pescadores-fabricantes, que ganharam respeito e admiração pela sua arte de criar redes para pescar, resolveram, então, se organizar numa confraria em que todo postulante deveria provar sua competência tecendo uma rede e mostrando um peixe pego pelo seu apetrecho.

Formaram a Confraria Boca de Tefé.

E de tanto falarem em peixes e redes, os membros da confraria começaram a desenvolver um linguajar próprio e diferente dos demais membros da comunidade em geral. Adotaram, então, o *ictiolalês* (fala de peixe) como língua oficial da organização, levando a expulsão os membros que não a dominassem.



O hábito da linguagem fez com que os membros da Confraria Boca de Tefé pensassem que só era real aquilo que podia ser falado em *ictiolalês* e o que podia ser capturado por suas redes.

Para eles, seu mundo real era aquilo que se podia falar com propriedade e experiência.

Se alguém falasse sobre as nuvens, eles perguntavam:

‘Com que rede esse peixe foi pescado?’

Se a resposta fosse: ‘Não foi pescado, não é peixe’.

A conversa era logo finalizada: ‘Não é real’.

O mesmo se dá com os sentimentos, a música, a poesia, o amor, a felicidade,
pois não há rede que os capture:

‘Se não foi pescado em águas com rede aprovada, não é real’.

Contam que com o tempo foram surgindo outras confrarias especializadas em outros tipos
de tessituras formando uma grande rede de saberes e conhecimentos.

Essa rede de confrarias passou a ser chamada *Arandu* pois já era uma escola da vida amazônica, do jeito de ser amazônida, mantendo as tradições sagradas e integrando-se com outros povos com as bênçãos de Tupã.

Jogo nº 01 - Confraria Boca de Tefé

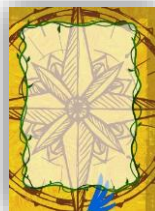
Era seu grande desejo aprender, com os pescadores-fabricantes da Confraria Boca de Tefé, a arte de tecer redes para aperfeiçoar as técnicas de pesca e proporcionar à sua comunidade mais saberes, mais desenvolvimento e mais fartura de alimentos.

No dia da revelação dos aprendentes escolhidos para esta grande jornada de conhecimento no coração da floresta amazônica, seu nome estava lá... Parabéns, você vai ingressar neste mundo mágico, e também sagrado, de riqueza ancestral. Você é a peça fundamental neste jogo do saber!

Desenvolva teorias e crie técnicas para capturar 03 peixes dourados e vença este grande desafio: Ser mestre da Confraria Boca de Tefé!

Professor, use a narrativa para contextualizar e explicar o jogo! Ela dialoga com os elementos estéticos e a mecânica...

ENTENDENDO O TABULEIRO:



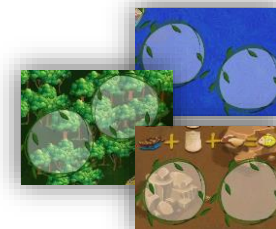
1 – Confraria: Local de onde os aprendizes (peões) partem para buscar recursos; Cada jogador inicia com 01 peão e durante o jogo pode conquistar até mais 02 peões. Cada peão dá direito a uma ação.

2 – Marcador de recursos: Cada recurso adquirido será contabilizado com o reposicionamento da face do dado. O máximo de cada recurso é a face 06 do dado.



3 – Porto: Com sua ampliação o jogador ganha mais uma ação (peão) e protege seus peixes dourados.

4 – Lago, Floresta e Barreira: Locais destinados às ações do jogo. O peão ao ser movido para este local, após efetuar o custo da ação, leva para a confraria o recurso adquirido;



Jogando “Confraria Boca de Tefé”...



01 – PARA O INÍCIO DO TURNO:

Lança-se os dados para definir primeiro jogador;
Desempata-se com lançamento de dados;
Distribui-se a carta de jogador da vez que gira no sentido horário.

02 - DURANTE O TURNO DO JOGADOR:

FASE DE EVIDÊNCIA:

Lança-se os dados para definir o recebimento de Fibra e Madeira;
Atualiza-se o marcador de recurso com os dados.

FASE DE ANÁLISE:

Anuncia-se as ações (*Eu tenho isto e vou para tal lugar fazer tal coisa*);

Movimenta-se o peão ou peões para o lugar da ação;

FASE DE SÍNTESE:

Paga-se a ação atualizando os dados no marcador de recursos;

Recebe-se a bonificação das ações e atualiza-se o marcador de recursos;

FASE DE ENUMERAÇÃO:

Negocia-se recursos um por um; Passa-se a vez.

03 – ANOMALIAS NAS AÇÕES:

REINVINDICAÇÃO DE EVIDÊNCIA:

No seu turno, o jogador solicita o relançamento de dados;
Zera o marcador de recursos da Fibra e da Madeira;
Lança-se os dados e recebe-se os recursos;
Repasse imediato da carta de jogador da vez.



ENXURRADA: Quando a soma dos dados for igual a 07, não haverá distribuição de recursos; Todos jogadores perdem seus peixes dourados; Repasse imediato da carta de jogador da vez.



AMPLIAÇÃO DO PORTO COM ARGILA:

Aquisição de peão extra com ação imediata no lago;
Cada peão dá uma ação ao jogador;
Limite de duas ações no mesmo lugar;
Cada ampliação do Porto protege 01 peixe dourado da enxurrada.



1:1

Elementos que compõem a “Confraria Boca de Tefé”



08 Tabuleiros (01 por jogador)



12 peões



12 peões



17 peixes



**16 marcadores de ampliação
de porto**



**06 dados D6 por jogador
(recomendamos cada jogador ter
seu conjunto de dados)**

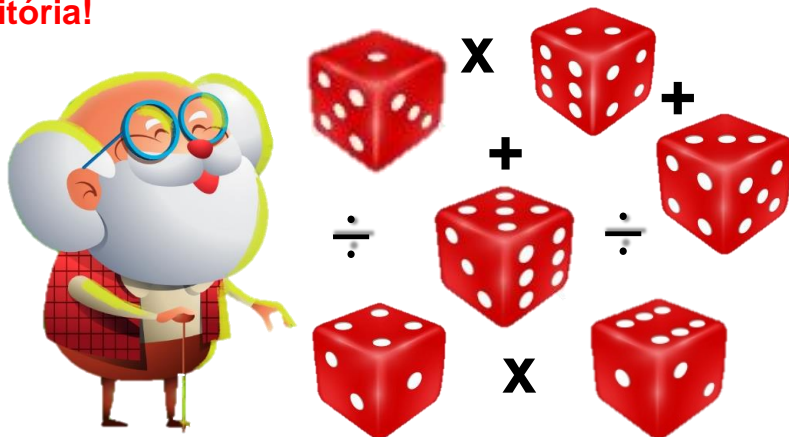


**01 carta de
Jogador da vez**

Jogo nº 02 - Ictiolalês

O festival da Castanha chegou e os Tupebas estão em festa. Todos os brincantes já ensaiaram seus papéis e já criaram suas indumentárias. O time das Araras Vermelhas e das Araras Azuis já definiram seus territórios e já dividiram suas tarefas para garantirem o grande espetáculo que narra as aventuras de Caboré, a grande heroína do povo do Lago Tefé. Qual time terá mais empenho e mais êxito: Os vermelhos ou os azuis? Vista sua camisa e vamos brincar com a matemática e com as palavras...

Ganha a equipe que fizer mais pontos de vitória!



ENTENDENDO O JOGO:

Este é um jogo de **VAZA** e **TRUQUE**.

VAZA – é o conjunto de cartas formado durante o turno em que todos os jogadores lançam obrigatoriamente uma carta;

TRUQUE – é o valor do poder de cada carta jogada e será definido pelo lançamento de dois dados;

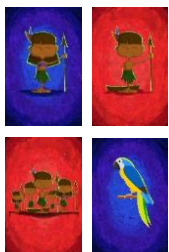
O **OBJETIVO** do jogo é fazer pontos de vitória com as vazas conquistadas. Ganha a equipe que fizer maior pontuação.



Na contagem de pontos usaremos este marcador de recursos para contabilizar os recursos e depois transformá-los em pontos de vitória. Utilizaremos as faces dos dados em cada recurso/alimento para nossa contabilidade. O máximo de recursos será 12 já que poderemos usar até 02 D6.

Jogando “Ictiolalês”...

01 – PARA O INÍCIO DO TURNO



Define-se as equipes e personagens;
Forma-se um círculo com equipes alternadas;
Distribui-se 09 cartas entre os jogadores;
A carta Caboré define apenas o primeiro jogador;
As “vacas” devem ser jogadas no final da vaza.



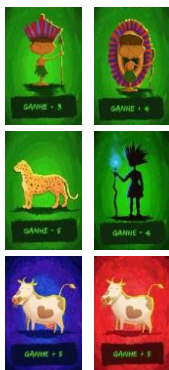
Não há empate dos truques, o ultimo jogador sempre será considerado o maior truque;
Quando a carta **CABORÉ** for lançada, então ninguém recebe aquela **VAZA** que fica disponível para ser dividida igualmente entre aqueles que não conseguiu capturar alguma vaza.

02 - DURANTE O TURNO DO JOGADOR:



Lança-se os dados e define-se o truque;
Lança-se as cartas para formar a vaza;
Define-se o vencedor da vaza;
Quem lança Caboré começa o novo turno;
O vencedor da vaza começa o novo turno.

03 - O VENCEDOR DA VAZA:



Ganha a carta lançada pelo jogador de maior truque;
Se a carta for de tecnologia ou especial, então ganha quem jogou a carta;
Do contrário, ganhará o jogador/personagem correspondente a carta de maior truque, independente de quem a jogou;

04 - A CONTAGEM DE PONTOS:

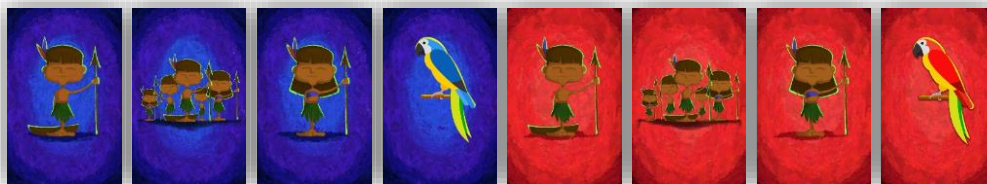
O jogador descarta todas as cartas que não pertencem ao seu time;
Recebe-se os recursos e alimentos previstos nas cartas da cor de seu time e na carta de tecnologia;
Troca-se os recursos ou alimentos por pontos de vitória previstos nas suas cartas;
E por último, recebe-se 01 ponto de vitória por cada carta da cor de seu time;

01 ponto de vitória é representado pela estrela;
Cada ponto de vitória adquirido será contabilizado pelos marcadores numéricos;

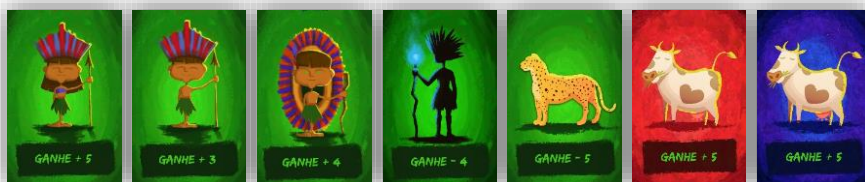


Quer dizer 06 pontos de vitória

Elementos que compõem o “Ictiolalês” – parte 1



08 Cartas de personagens para definir os jogadores e suas equipes



12 Cartas especiais (sendo 06 cartas de onça pintada)



20 Cartas de tecnologias



02 marcadores de recursos



05 dados D6 para contagem dos recursos



02 dados D6 por jogador para definir o truque

Elementos que compõem o “Ictiolalês” – parte 2

Cartas dos personagens para embaralhar



10 Cartas de tribais



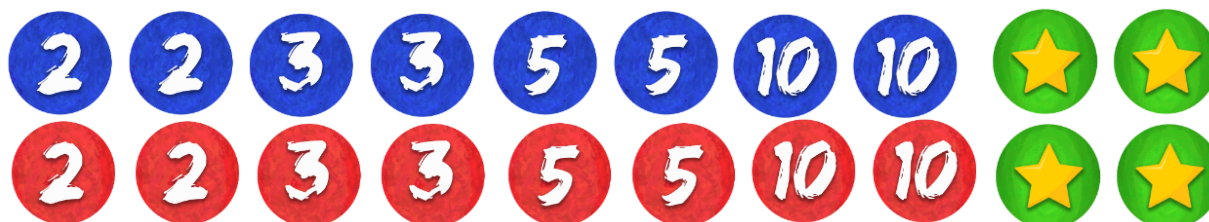
10 Cartas de galera masculino



10 Cartas de galera feminina



10 Cartas de araras



Marcadores de pontos de vitória

Jogo nº 03 – Caboré e a Castanheira

Na sagrada castanheira mora a Sábia Coruja Arandu, ela é espírito guardião de toda história dos Tupebas. Sempre muito ocupada organizando seus pergaminhos e catalogando os seus saberes, vez por outra chama as araras para ajudar nas arrumações e que terminam escutando suas histórias e saberes ancestrais no final da limpeza como recompensa.

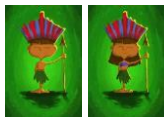
Ahhh, você é uma dessas araras!

Será que você lembra onde está cada pedaço da história contada pela grande guardiã Arandu?

Bem vindo ao nosso jogo da memória, ganha quem conseguir mais pontos de vitória!



Jogando “Caboré e a castanheira”...



01 – PARA O INÍCIO DO TURNO

Define-se as duas equipes: Caboré e Apiá;

Forma-se um círculo de equipes alternadas;

Posiciona-se o tabuleiro da castanheira ao centro;

Embaralha-se as peças dos puzzles e distribui-se 03 nos espaços determinados;

Posiciona-se os marcadores das araras em **TEFÉ**;

Inicia-se com o jogador mais novo de todo grupo.



02 - DURANTE O TURNO DO JOGADOR:

Avança-se três espaços com a arara de sua equipe e:

FASE 01: Abre-se a primeira carta daquele local e ganha-se 01 ponto de vitória (PV) para a equipe; Passa-se a vez; Os jogadores se movimentam um a um até abrirem uma carta em todos os ambientes;



FASE 02:

- Ou coloca-se a carta aberta em jogo (construção dos puzzles) e abre-se outra carta no local;
- Ou desvira-se a carta para abrir outra no mesmo local;
- Ou às cegas, põe-se uma carta em jogo e ganha-se 02 PV se no puzzle correto, do contrário perde; **Se a carta**



não corresponder ao Puzzle, as cartas daquele local são embaralhadas e repostas com uma aberta.

03 - HABILIDADES DE CADA JOGADOR:

CABORÉ: Forma somente o puzzle do **PAJÉ**.

Mas equilibra as cores nos puzzles.

APIÁ: Forma somente o puzzle de **CABORÉ**.

Mas equilibra as cores nos puzzles.

ARARAS: Iniciam os puzzles com a peça número 01;

Coloca o máximo de peças no puzzle de sua equipe.

04 - A CONTAGEM DE PONTOS:

CABORÉ E APIÁ:

Puzzle com equilíbrio das cores – 02 PV;

Cada 02 peças no mosaico Pajé ou Caboré, 01 PV imediato para Caboré e Apiá, respectivamente;

ARARAS:

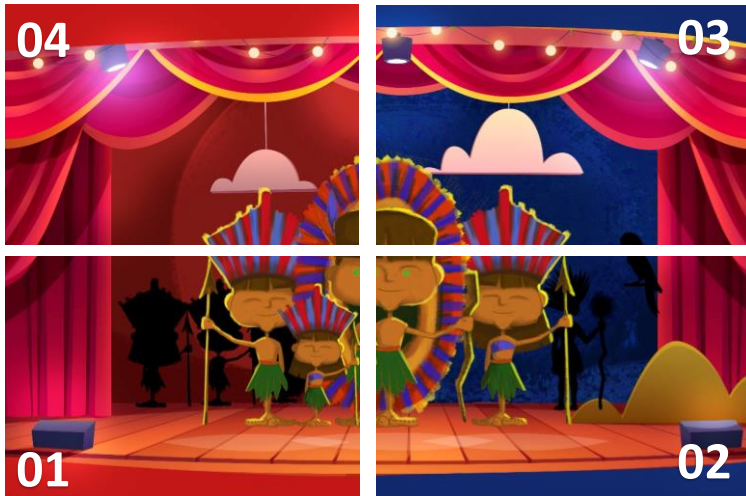
Puzzle com maioria de peças na cor da equipe: 01 PV;

Puzzle numa só cor: 03 PV para a equipe;

Cada 02 peças no mosaico da cor da equipe: 01 PV imediato;

Sobre os puzzles...

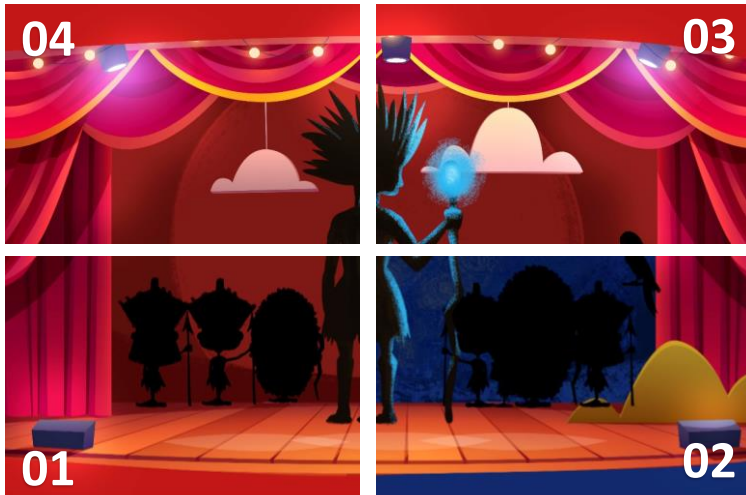
Puzzle com cores equilibradas



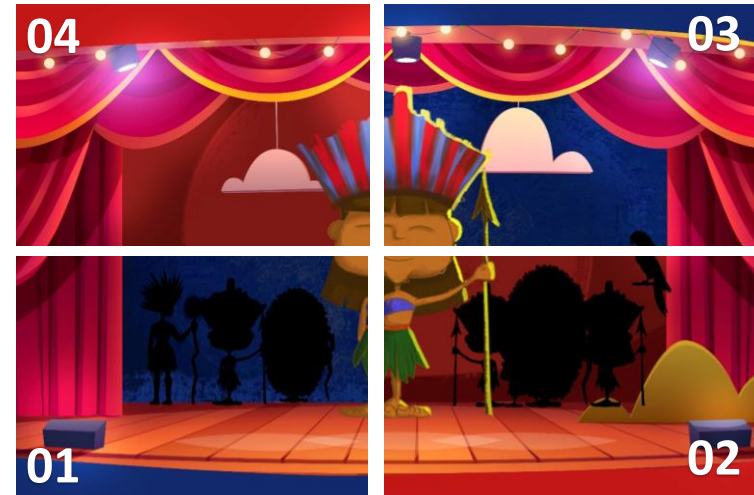
Puzzle com uma só cor



Puzzle com maioria de cor



Puzzle com cores equilibradas



Elementos que compõem “Caboré e a castanheira”

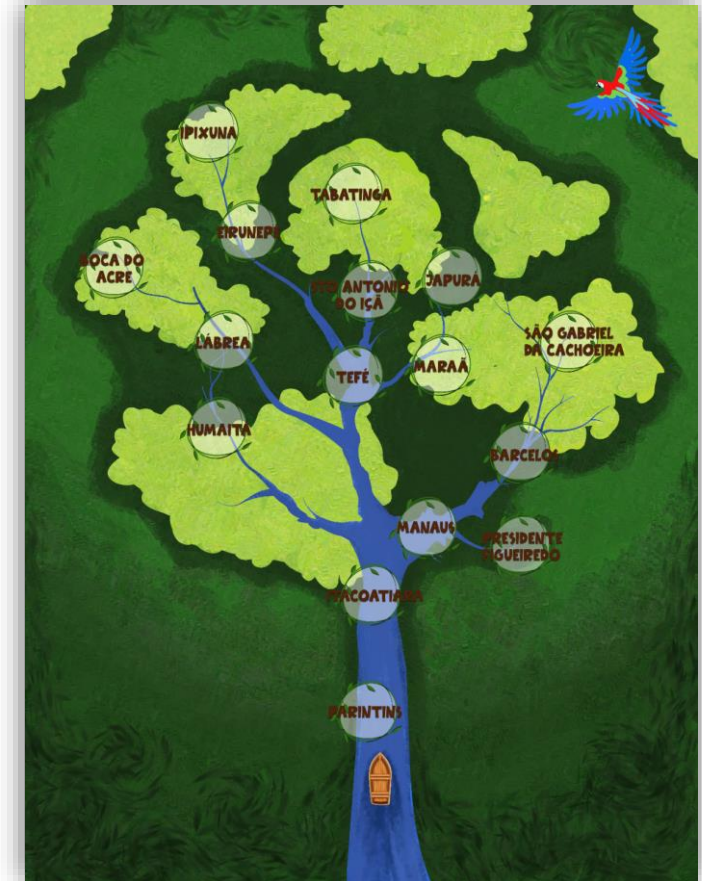


48 peças que formam 06 puzzles
vermelhos e azuis

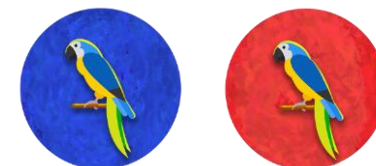


08 Cartas dos
jogadores

Marcadores de pontos de vitória



01 Tabuleiro da Castanheira



02 peões de araras

Jogo nº 04 – Remanso do boto

Vimos que as redes que outrora foram criadas e aprovadas pelo nosso mestre Macaqueiro te tornaram um grande especialista em pescar peixes.

Precisamos agora unir nossos conhecimentos e saberes para desenvolvermos o Festival da Castanha e com ele mantermos a chama de nossa tradição acesa por gerações.

Parece que já se formaram duas fortes equipes denominadas Araras Vermelhas e Araras Azuis para narrar o espetáculo da luta do bem contra o mal que nos deu a Sagrada Castanheira de Caboré. Sua ajuda é fundamental para fortalecer nossa cultura amazônida!

**É um jogo em
equipe que vence quem
conseguir alocar
primeiro todos os seus
especialistas no Festival!**

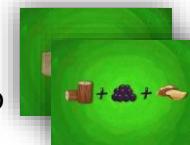


01 – PREPARANDO O INÍCIO DO TURNO



Distribui-se os 32 peões (especialistas) no tabuleiro auxiliar;

Distribui-se as cartas de contratos no tabuleiro auxiliar;



Define-se o primeiro jogador com lançamento de dados;

Distribui-se para cada equipe:



- Marcadores numéricos



- 10 cartas de especialistas



- 10 cartas de tecnologias



- 08 marcadores de recursos;



Entendendo o tabuleiro principal...



POSIÇÃO DOS ESPECIALISTAS NO REMANSO DO BOTO: Após a primeira inserção do peão/especialista no tabuleiro principal, os demais peões deverão tomá-lo como referência sempre expandindo de duas em duas interseções ou bordas de cada hexágono. Alguns hexágonos estão separados, mas o “possível” encaixe das formas indicam os limítrofes a serem considerados no tabuleiro.

POSIÇÃO DOS MARCADORES NUMÉRICOS: Apenas os números 02 e 12 tem lugares definidos no Tabuleiro; Os demais serão colocados conforme a vontade dos jogadores na fase de construção.



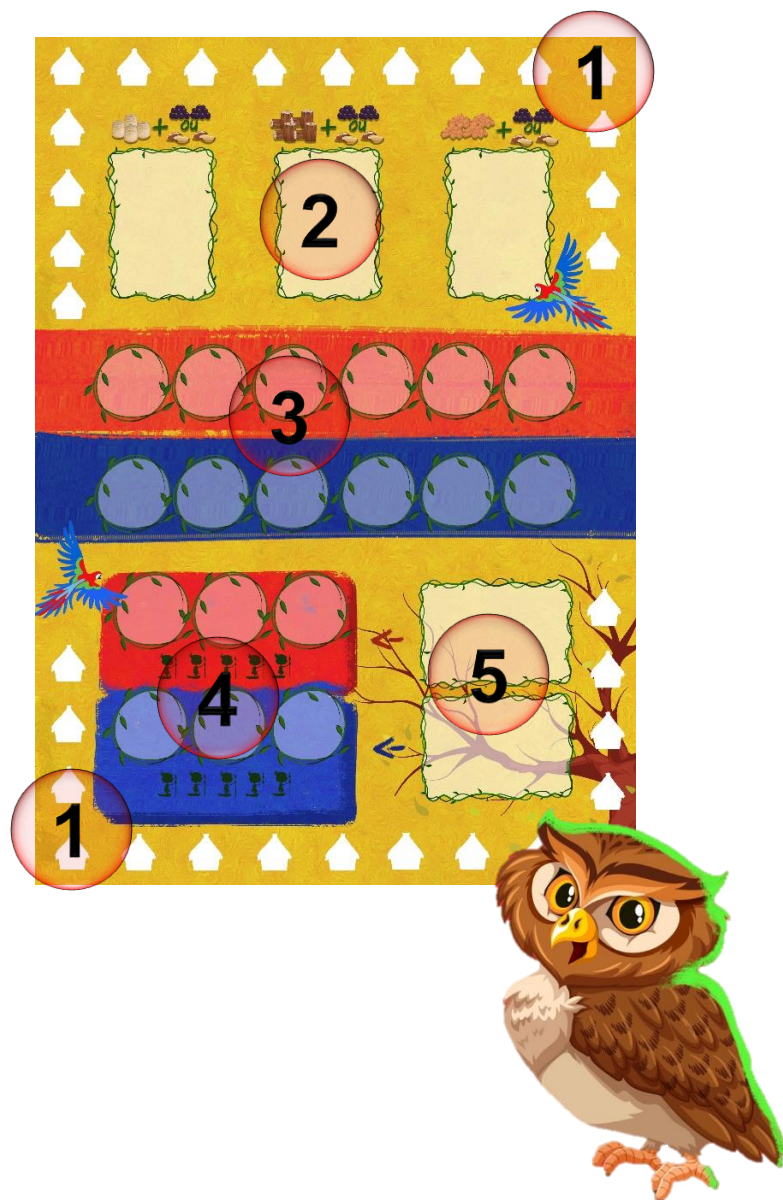
PORTOS E TROCAS DE MERCADORIAS: Na fase de construção, o uso dos portos são coletivos. Quando tem um peão/especialista alocado nos portos, acontece troca de recurso na proporção 1:1.

Por exemplo, o porto localizado na casa da madeira permite a troca de uma madeira por qualquer outro recurso. A negociação na proporção 2:1, na enxurrada, nesta fase só é ativada com peão/especialista no porto principal, bem como a proporção 3:1 para troca de recursos. Não há trocas entre jogadores, só na enxurrada!



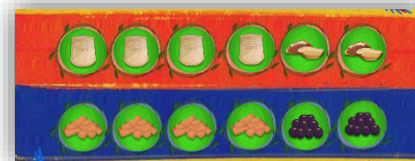
BONIFICAÇÃO DOS RECURSOS: Quando acontece o sorteio do número de bonificação de recursos, será contado os especialistas ao redor do número. Esse valor multiplicado pelo número de cartas especialistas de cada jogador é a bonificação devida. Para as cartas de tecnologias segue a mesma ideia só que bonificação é em dobro e multiplicada pela quantidade de cartas. **Por exemplo, foi sorteado o número 02 que tem três especialistas em sua volta. Um jogador com uma carta especialista de açaí recebe 03 açaís. Com carta de tecnologia receberia o dobro, ou seja 06 açaís.**

Entendendo o tabuleiro auxiliar...



01 – Marcadores de Especialistas: Em cada ícone ficará 01 (peão) especialista que será integrado no Tabuleiro principal; Cada equipe terá 16 especialistas.

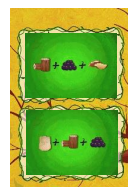
02 – Baralho de tecnologias: Local das cartas que dobram o valor da colheita de recursos; Acima temos os recursos necessários para sua aquisição;



03. Banco de recursos: Serve para depósito colaborativo de recursos para aquisição das cartas de tecnologias;

É um banco para cada equipe e servirá para dividir o tabuleiro: Especialistas da parte superior são da equipe vermelha e inferior, da equipe azul).

04 – Banco de contrato: Local comum das duas equipes para depósito colaborativo de recursos necessários à alocação de especialistas;



05: Tabela de contratos: As cartas aqui indicam os recursos necessários ao contrato de especialistas.

Jogando “Remanso do boto” – parte 1

PARA O INÍCIO DO JOGO



Cada jogador associa o marcador numérico a uma cartas;

Carta de tecnologia dá o dobro do recurso sorteado;

Carta Especialista dá o recurso da habilidade.

01 – FASE DA COLETA:



- Lança-se os dados e soma seus lados para ter o NÚMERO sorteado;

- Bonifica-se o jogador com o numeral sorteado conforme suas habilidades, atualizando o marcador de recursos;

(No exemplo ao lado, se o número sorteado fosse 06 a Tecnologia IBIRATIBA daria duas madeiras ao jogador, se fosse 11 receberia a argila que é especialidade da carta, nesta fase.)

- Aloca-se especialista por 01 argila, 01 madeira, 01 fibra e 01 comida (açaí ou castanha) no tabuleiro principal;

- Atualiza o marcador de recursos e passa a vez.



GATILHOS NA SOMA DA FACE DOS DADOS:

Se a soma for 02 ou 12, aquele jogador trocará entre dois jogadores suas cartas;

Se 07, enxurrada, aquele jogador perde metade de seus recursos e alimentos (arredondamento para cima); Antes da perda dos recursos, o jogador faz negociação de seus recursos na proporção 2:1.

02 – FASE PLANEJAMENTO:

Quando todos jogadores chegam ao fim da Fase da Coleta ou alguma equipe aloca 05 especialistas, recolhem-se as cartas de tecnologias e de especialistas dos jogadores, depois de embaralhas são distribuídas nos seus respectivos espaços do tabuleiro auxiliar.

- O jogador à direita do último jogador colocará um de seus números no tabuleiro principal;

- Segue no sentido anti-horário até chegar o último jogador que lançará dois números seus e inverte no sentido horário a distribuição numérica com os demais jogadores.

Jogando “Remanso do boto” - Parte 2

03 - FASE DA CONSTRUÇÃO:

É o momento do jogo que se repete as ações de jogador em jogador até termos uma equipe vencedora. O jogo acaba quando uma equipe inserir no tabuleiro principal seu último especialista. Nesta fase a aquisição de tecnologias e especialistas é coletiva, ganha a carta o último jogador a depositar recurso/alimento. Não depositar significa perder dois recursos/alimentos para o próximo jogador que fará a escolha.

- Lança-se os dados;

(Se enxurrada, negociação de recursos na proporção 2:1 caso tenha peão no porto principal; Perda da metade dos recursos e passa a vez)

- Conta-se o número de especialistas em torno do marcador numérico sorteado;
- Bonifica-se com recursos os contemplados;
- Faz-se as trocas de recursos;
- Faz-se depósito de recurso para aquisição de cartas de tecnologias ou especialistas;
- Faz-se depósito de recurso coletivo e passa a vez;

ENTENDENDO A AQUISIÇÃO DE TECNOLOGIAS E ESPECIALISTAS NO MERCADO



Quando houve o traçado das cartas no final da fase da coleta, as cartas de especialistas ficaram na pilha de cartas de tecnologia. O banco de recurso só faz aquisição cartas de tecnologias.

Essas cartas de especialistas só saem da pilha de tecnologias, com recursos do banco de contrato.



O banco de recurso pertence a cada equipe, portanto completar os recursos significa que sua equipe será a beneficiada.

Já com o banco de contrato, o ultimo jogador a fazer o depósito do recurso é o que poderá alocar um peão/especialista ou adquirir uma carta de especialista.

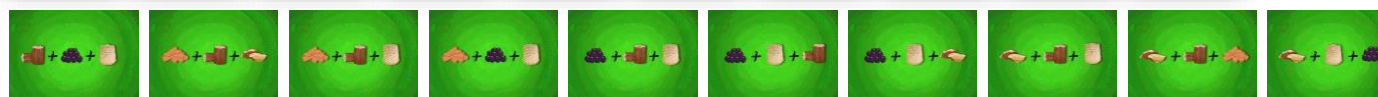
Elementos que compõem o “Remanso do boto”



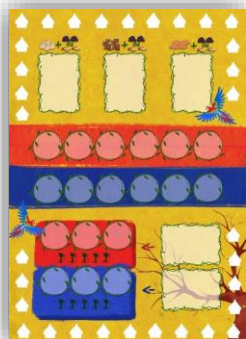
20 Cartas de especialistas



20 Cartas de tecnologias



30 Cartas de contratos



01 Tabuleiro auxiliar



32 peões especialistas



10 marcadores de recursos



02 marcadores numéricos



01 Tabuleiro principal



02 Dados D6



08 marcadores de recursos com dados

Jogo nº 05 – Arandu

Contam que Jurupari queria saber a lealdade dos Tupebas ao grande deus Tupã e mandou um castigo para testá-los: De uma hora para outra, secou toda a imponente de seu Sagrado Lago de Águas Profundas, afastando toda fartura de alimentos e secando toda a alegria do povo.

Quando souberam, as tribos irmãs se puseram a subir e descer os rios que davam caminhos para o Lago Tefé com o intuito de ajudar a deter toda força do mal sobre os Tupebas.

Numa agitada noite, a jovem Caboré saiu para conversar com a Sábua Arara, a guardiã de toda sabedoria tupeba, afim de interpretar a mensagem de seus antepassados para aquele momento.

No caminho se deparou com espíritos malignos cuspidos fogo e pedras incandescentes contra o poderoso Jurupari. Se não fosse a rapidez e pontaria certa das lanças arremessadas pela jovem, seria um momento fulminante para o grande deus legislador do reino do trovão. A decisão de Caboré teve alto preço pago com a própria vida...

Naquele momento em que Jurupari voava ao encontro do todo poderoso Tupã para pedir pela vida de Caboré, Apiá na companhia do Pajé dos pajés encontram o corpo desanimado da jovem guerreira sobre as areias brancas daquele lago triste e vazio.

Num só pranto do Guerreiro Apiá, o Pajé inicia seu ritual para afastar todas as forças malignas e com a chegada das tribos irmãs, as forças dos antepassados são intensificadas e começa a brotar uma grande árvore do corpo de Caboré.

Naquele momento uma voz brada dos quatro cantos da floresta com toda força de um trovão ensurdecedor:

- *Apiá pelo reflexo do pequeno córrego verás que Caboré transformou-se numa linda e frondosa Castanheira, tão forte quanto já era! Como símbolo de fidelidade a você, será solitária e sua reprodução será através das suas sementes que, como um delicioso fruto, também alimentará seu povo e retomará o ciclo da vida!*



Conhecendo o jogo Arandu

Arandu é um jogo em equipe que tem todas as suas ações engatilhadas por meio dos outros jogos aqui apresentados. Para que suas ações se concretizem serão necessários os peixes dourados produzidos pela “Confraria Boca de Tefé”, os pontos de vitórias conquistados no “Ictiolales” e no jogo de memória “Caboré e a castanheira”, bem como os recursos e especialistas do “Remanso do Boto”.

Ganha a equipe que primeiro conseguir um dos objetivos definidos nas cartas de personagens em jogo.



ENTENDENDO A RECONFIGURAÇÃO DO TABULEIRO:

Com o conglomerado dos jogos em torno desta etapa chamada Arandu, temos algumas novas considerações para o tabuleiro:

BLOCO 1 – Chamaremos de APRESENTADORES e terão contratos válidos recolhendo 01 peão do hexágono, pagando 01 peixe dourado e 01 açaí; **Contrato válido significa mudar a cor verde do marcador numérico para a cor de sua equipe;**

BLOCO 2 – Serão os TRIBAIS e terão contratos válidos recolhendo 01 peão do hexágono, pagando 01 peixe dourado e o recurso exigido no hexágono;

BLOCO 3 – Será a BATUCADA e terão contratos válidos com 01 peão do hexágono, 01 peixe dourado e 01 castanha;

BLOCO 4 – Será a RESERVA DE PEIXES DOURADOS depositados pelos jogadores do Jogo 01 – Confraria Boca de Tefé que devem ser ativados com 02 cartas iguais e 01 diferente;

BLOCO 5 – Será a RESERVA DE RECURSOS E COMIDAS vindas do Jogo 04 – Remanso do Boto. Os recursos serão ativados com 02 cartas diferentes, já os alimentos serão ativados com 02 cartas iguais.

Jogando “Arandu”...



01 – PARA O INÍCIO DO JOGO

Montamos todos os jogos de acordo com suas regras;
Dividimos as equipes **VERMELHA** e **AZUL**;

Os jogos “Confraria Boca de Tefé”, “Ictiolalês” e
“Caboré e a castanheira” acontecem conforme suas
regras.

O jogo “Remanso do Boto” começa com a **FASE DE PLANEJAMENTO** com o primeiro jogador definido,
na hora da demarcação numérica o jogador recebe
dois recursos/alimentos presente no lugar do depósito
do marcador;

02 – PARA O JOGO ARANDU:

- Distribui-se 04 cartas de ação para cada jogador;
- Forma-se uma reserva de 05 cartas abertas para que os jogadores efetuem trocas;
- Abre-se todas as cartas de personagens Arandu;
- Forma-se uma pilha com todas as cartas de ação que sobraram.

NO TURNO DOS JOGADORES:

- Ativa-se recursos ou alimentos;
- Contrata-se especialistas;
- Leiloa-se personagens;
- Repete-se as ações possíveis até passar seu turno ao próximo jogador.
- O jogador encerra sempre seu turno completando sua mão com 05 cartas de ação da pilha.

LEILÃO E AQUISIÇÃO DE PERSONAGENS:

Lança-se pontos de vitória demarcando a carta do personagem a ser adquirida em um turno;
Efetua-se em um outro turno a aquisição da carta conforme seu valor, por qualquer jogador da equipe;
Deixa-se a carta demarcada com a diferença dos pontos de vitórias nos lances dados por cada equipe;
Reinicia-se um leilão desde que o jogador oferte pontos de vitória, mesmo numa carta já adquirida por outro jogador.

Conhecendo as cartas personagens Arandu



CABORÉ custa 03 castanhas e 01 especialista.

Habilidade: Não paga castanhas no contrato de especialistas para a Batucada; **Vitória:** Batucada e Tribais adjacentes com especialistas contratados;



APIÁ custa 03 dourados. **Habilidade:** Escolhe as cartas de um jogador no início de seu turno;

Vitória: Adquirindo a carta de Caboré;



ARANDU custa 01 dourado e 04 cartas iguais.

Habilidade: Carta de gatilho para encerrar o jogo a ser adquirida por outro personagem; **Vitória:** Batucada e Tribais adjacentes com especialistas contratados;



TRIBAIS: custa 01 dourado e 04 cartas tribais da cor da equipe contrária. **Habilidade:** Dispensa 01 recurso de cada ação; **Vitória:** Conquistar carta Apiá e ter um lado dos tribais (esquerdo ou direito) completo de contratos;

JURUPARI: custa 04 cartas tribais da cor da equipe contrária. **Habilidade:** Confisca cartas no início do turno; **Vitória:** Batucadas com as mesmas cores;



MACAQUEIRO: custa 01 dourado e 01 ponto de vitória. **Habilidade:** Não paga por dourados nas ações; **Vitória:** Apresentadores da mesma cor;



PAJÉ: custa 02 cartas tribais azuis e vermelhas e 01 especialista. **Habilidade:** Muda a posição de especialistas contratados; **Vitória:** Batucadas e Tribais completos com especialistas contratados;



TUPÃ: custa 04 cartas tribais iguais e 01 especialista. **Habilidade:** Compra carta-ação extra no final do turno e usa no início de turno a escolha; **Vitória:** Adquire carta personagem Caboré;

Elementos que compõem o jogo Arandu



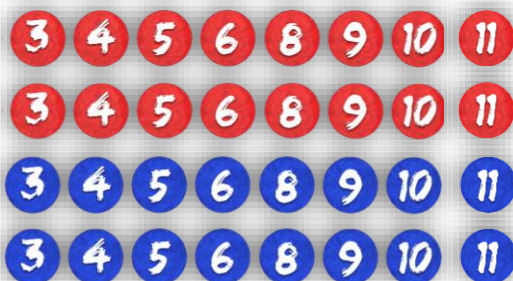
40 Cartas azuis de ações



40 Cartas vermelhas de ações



08 Cartas de personagens



04 conjuntos de marcadores numéricos

REFERÊNCIAS...

ALVES, Rubem. **O que é científico?** São Paulo: Loyola, 2011.

SILVA, Ana Paula da. **Saberes tradicionais tupi: estar junto, aprender, *nhembojera***. Caderno CEDES. v. 39, n. 109 (2019). Disponível em: < <https://doi.org/10.1590/CC0101-32622019216679>>. Acesso em 05 de Maio de 2021.

