



SOBRE O JOGO: O jogo AfricaNoArquivo foi elaborado a partir de documentos guardados no Arquivo Público do Estado do Rio Grande do Sul (APERS). Todos eles nos ajudam a compreender a história da Escravidão em nosso estado e país. Nesta caixa, há réplicas de um inventário, um processo-crime, duas cartas de liberdade, um testamento e um registro de compra e venda. Esses documentos colocarão vocês em contato com pessoas que foram escravizadas no Brasil, algumas trazidas da África, outras já nascidas aqui. Somente a partir da leitura desses documentos poderemos dar andamento ao jogo! Siga as instruções do(a) professor(a)!

REGRAS DO JOGO:

- A turma deverá dividir-se em dois grandes grupos.
- O(A) professor(a) entregará para cada grupo um tabuleiro, um dado, cinco peões e o cartão com as regras e as respostas do jogo.
- Cada grupo deverá escolher UM de seus integrante para ser JUÍZA ou JUIZ, que será responsável pela organização e leitura das respostas ao longo do jogo.
- Em seguida, cada grande grupo deverá dividir-se em grupos menores, formando de 2 a 5 equipes. A juíza ou o juiz deverá ficar de fora dos grupos, para coordenar a competição.
- Cada equipe será representada no jogo por um peão.
- Para a primeira rodada, um integrante de cada equipe deverá lançar o dado. Sai jogando a equipe que tirar o maior número, seguida pela equipe que tirou o segundo maior número, e assim sucessivamente.

COMO JOGAR:

- Com base na pesquisa histórica feita anteriormente nos documentos do Arquivo Público, as equipes devem responder as perguntas das casas em que caírem.
- Na vez de sua equipe, jogue o dado e ande o número de casas correspondentes.
- Respondam ao desafio. Se a equipe acertar a resposta, permanece na casa. Se errar, retorna à casa em que estava e aguarda a próxima rodada para jogar o dado novamente.
- **IMPORTANTE:** sempre que a movimentação terminar em uma casa que já esteja ocupada pelo peão de outra equipe, vá para a casa livre seguinte.
- O ganhador do jogo será aquele que chegar primeiro à LIBERDADE!

CADA CAIXA ACOMPANHA: 2 tabuleiros, 10 peões, 2 dados, 2 cartões-resposta, reproduções de 6 documentos, 1 glossário e 1 texto de apoio ao(a) professor(a).



SOBRE O JOGO: O jogo AfricaNoArquivo foi elaborado a partir de documentos guardados no Arquivo Público do Estado do Rio Grande do Sul (APERS). Todos eles nos ajudam a compreender a história da Escravidão em nosso estado e país. Nesta caixa, há réplicas de um inventário, um processo-crime, duas cartas de liberdade, um testamento e um registro de compra e venda. Esses documentos colocarão vocês em contato com pessoas que foram escravizadas no Brasil, algumas trazidas da África, outras já nascidas aqui. Somente a partir da leitura desses documentos poderemos dar andamento ao jogo! Siga as instruções do(a) professor(a)!

REGRAS DO JOGO:

- A turma deverá dividir-se em dois grandes grupos.
- O(A) professor(a) entregará para cada grupo um tabuleiro, um dado, cinco peões e o cartão com as regras e as respostas do jogo.
- Cada grupo deverá escolher UM de seus integrante para ser JUÍZA ou JUIZ, que será responsável pela organização e leitura das respostas ao longo do jogo.
- Em seguida, cada grande grupo deverá dividir-se em grupos menores, formando de 2 a 5 equipes. A juíza ou o juiz deverá ficar de fora dos grupos, para coordenar a competição.
- Cada equipe será representada no jogo por um peão.
- Para a primeira rodada, um integrante de cada equipe deverá lançar o dado. Sai jogando a equipe que tirar o maior número, seguida pela equipe que tirou o segundo maior número, e assim sucessivamente.

COMO JOGAR:

- Com base na pesquisa histórica feita anteriormente nos documentos do Arquivo Público, as equipes devem responder as perguntas das casas em que caírem.
- Na vez de sua equipe, jogue o dado e ande o número de casas correspondentes.
- Respondam ao desafio. Se a equipe acertar a resposta, permanece na casa. Se errar, retorna à casa em que estava e aguarda a próxima rodada para jogar o dado novamente.
- **IMPORTANTE:** sempre que a movimentação terminar em uma casa que já esteja ocupada pelo peão de outra equipe, vá para a casa livre seguinte.
- O ganhador do jogo será aquele que chegar primeiro à LIBERDADE!

CADA CAIXA ACOMPANHA: 2 tabuleiros, 10 peões, 2 dados, 2 cartões-resposta, reproduções de 6 documentos, 1 glossário e 1 texto de apoio ao(a) professor(a).

Respostas do Jogo de Tabuleiro

1. 18 anos.	21. Quatro contos e duzentos mil réis (4.200\$000).
2. Ama de leite.	22. Quem trouxesse mais gente para o levante seria o chefe.
3. Quatro escravos.	23. Quatrocentos mil réis.
4. Nove escravos.	24. Jaguarão, em 1866.
5. Em 1863, na Freguesia de Nossa Senhora dos Anjos d' Aldêa.	25. Pelotas.
6. Antonio Gaia.	26. Trezentos e cinco mil e seiscentos réis (305\$600).
7. Honório José Gonçalves.	27. Iria (70 anos)
8. Vendendo quitandas.	28. Produção de charque / Charqueada
9. Felizarda, Francisco, Antonio e Felisbino.	29. Todos os móveis e roupas que existiam dentro de sua moradia.
10. Carneador.	30. Anna Bernardina de Barros.
11. Bento, 23 anos.	31. No ano de 1798.
12. Antônio Gaia.	32. João, 20 anos.
13. Servir como voluntário em um corpo do Exército.	33. Para o Pinhal.
14. Zeferina e Leopoldina.	34. Existem circunstâncias atenuantes a favor do réu? Não existem.
15. José Correa Guimaraens e Ignacia Joaquina de Jesus.	35. Sim. Cinco armas de fogo, porretes e facas.
16. É um escravizado que nasceu na África.	36. Foi condenado a 50 açoites e carregar um ferro no pescoço por 30 dias.
17. Natasso Lubi Marinho.	37. Diogo José Augusto.
18. Em 21 de julho de 1835.	38. Escravos crioulos.
19. Doze anos.	39. Escritura de compra e venda (1), Inventário (2), Testamento (3)*.
20. Manoel Sylveira dos Santos	40. Músicas, danças, palavras em nossa língua, comidas, técnicas de cultivo e na produção do charque, construção de grandes prédios e outras obras, entre outras.

* 1. Felizbina e seus filhos são vendidos, 2. Registra a existência de várias crianças nascidas na propriedade, 3. Antonio Gaia reconhece a filha que teve com a companheira Leopoldina.

Respostas do Jogo de Tabuleiro

1. 18 anos.	21. Quatro contos e duzentos mil réis (4.200\$000).
2. Ama de leite.	22. Quem trouxesse mais gente para o levante seria o chefe.
3. Quatro escravos.	23. Quatrocentos mil réis.
4. Nove escravos.	24. Jaguarão, em 1866.
5. Em 1863, na Freguesia de Nossa Senhora dos Anjos d' Aldêa.	25. Pelotas.
6. Antonio Gaia.	26. Trezentos e cinco mil e seiscentos réis (305\$600).
7. Honório José Gonçalves.	27. Iria (70 anos)
8. Vendendo quitandas.	28. Produção de charque / Charqueada
9. Felizarda, Francisco, Antonio e Felisbino.	29. Todos os móveis e roupas que existiam dentro de sua moradia.
10. Carneador.	30. Anna Bernardina de Barros.
11. Bento, 23 anos.	31. No ano de 1798.
12. Antônio Gaia.	32. João, 20 anos.
13. Servir como voluntário em um corpo do Exército.	33. Para o Pinhal.
14. Zeferina e Leopoldina.	34. Existem circunstâncias atenuantes a favor do réu? Não existem.
15. José Correa Guimaraens e Ignacia Joaquina de Jesus.	35. Sim. Cinco armas de fogo, porretes e facas.
16. É um escravizado que nasceu na África.	36. Foi condenado a 50 açoites e carregar um ferro no pescoço por 30 dias.
17. Natasso Lubi Marinho.	37. Diogo José Augusto.
18. Em 21 de julho de 1835.	38. Escravos crioulos.
19. Doze anos.	39. Escritura de compra e venda (1), Inventário (2), Testamento (3)*.
20. Manoel Sylveira dos Santos	40. Músicas, danças, palavras em nossa língua, comidas, técnicas de cultivo e na produção do charque, construção de grandes prédios e outras obras, entre outras.

* 1. Felizbina e seus filhos são vendidos, 2. Registra a existência de várias crianças nascidas na propriedade, 3. Antonio Gaia reconhece a filha que teve com a companheira Leopoldina.