

# LUDUSFIDELIS

Os jogos têm sido, desde tempos remotos, fonte lúdica e meio de desenvolver actividades estimulantes em todas as culturas. Parafraseando os professores Jorge Nuno Silva e João Pedro Neto, o termo jogar “*é usado para descrever duas actividades distintas: a brincadeira, desenvolvida a partir de um conjunto de acções sem regras fixas, e o jogo propriamente dito, onde as regras são essenciais na sua definição*”.

O jogo é uma excelente fonte de educação matemática e um recurso que permite envolver professores e alunos numa actividade que incrementa processos intelectuais lógicos e criativos ao mesmo tempo que reforça os laços afectivos.

O Ludusfidelis é um jogo de estratégia criado para desenvolver capacidades de raciocínio. É um jogo transversal a todas as faixas etárias e estratos sociais, contribuindo para fortalecer os laços entre gerações ao uni-las num gosto comum.

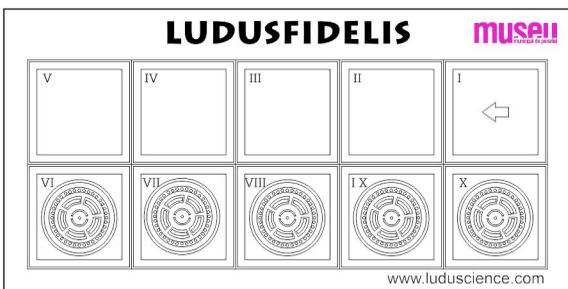
Criado com base em dois dos múltiplos artefactos encontrados nas escavações do Castro de Monte Mozinho (um dado e uma moeda - testemunho material de épocas e civilizações passadas, mais concretamente a romana) pretende ser veículo de divulgação do rico espólio do Museu Municipal de Penafiel e realçar o seu património histórico-cultural.

É um jogo que alia uma componente aleatória a uma forte componente estratégica. A sua aparente simplicidade e a particularidade do seu dado possuir dois dos lados com quatro marcas (à semelhança do encontrado e que esteve na génese da sua criação) confere-lhe uma dinâmica, rapidez e incerteza aliciante.

Em cada jogada o jogador é confrontado com a necessidade de avançar tentando expulsar as peças do adversário mas também tendo o cuidado de se proteger. Dando razão à máxima muito conhecida “a união faz a força”, a forma de evitar que a peça seja expulsa é, sempre que possível, mantê-la junto de outra. Nem sempre o dado determina o número de casas necessário para que tal ocorra devendo o jogador escolher o movimento que o deixa menos desprotegido. Quando o dado determina várias casas o jogador é confrontado com a possibilidade ou necessidade de mover várias peças na mesma jogada.

Este processo exercita aspectos da competência de cálculo e do sentido do número contribuindo para o desenvolvimento de operações com procedimentos não formais de cálculo e aplicação flexível de estratégias, incluindo estratégias de cálculo mental. Organizar as expressões numéricas de uma forma estruturada exercita a descoberta de todas as combinações e os padrões daí resultantes. Desenvolver o sentido do número e a sua decomposição faz com que se use o número de forma flexível e se escolha a forma de decompor mais adequada a cada situação desenvolvendo a capacidade de decisão.

## Tabuleiro do jogo:



*As cinco imagens são a reprodução da Caetra-escudo indígena da moeda (Asse-Augusto, NO Hispânia, 26-25 a.C) em bronze de Augusto, proveniente das escavações de 1982 no Castro de Monte Mozinho.*

*A moeda e o dado encontram-se no Museu Municipal de Penafiel*

## Material utilizado:

1. Um tabuleiro como o da figura acima;
2. Dez peças (5 circulares e 5 hexagonais).
3. Um dado cúbico com as faces numeradas com 1,2,3,4,4 e 5.

## Objectivo:

Trata-se de um jogo de corrida entre dois jogadores ao longo de um percurso de 10 casas. O objectivo é colocar todas as 5 peças nas casas assinaladas com uma moeda (lado oposto ao início do percurso). Ganha o jogador que primeiro posicionar as suas cinco peças nas referidas casas.

O tabuleiro em cima mostra, através da numeração Romana, o trajecto que as peças devem efectuar, quando se deslocam, não sendo permitido inverter o sentido.

## As Regras:

1. No início do jogo são distribuídas as 10 peças. As 5 circulares para um jogador e os 5 hexagonais para o outro.
2. É lançado o dado por cada jogador para determinar quem começa. Inicia o jogo o jogador que tiver maior pontuação.
3. As peças entram no jogo pela casa assinalada com 1 da numeração Romana, deslocando-se de acordo com a figura acima, conforme o número conseguido pelo jogador no lançamento do dado que definiu ser o primeiro a jogar.
4. Um jogador pode ter no máximo duas peças na mesma casa.
5. Em cada jogada o jogador pode movimentar mais do que uma peça de cada vez, desde que a soma dos movimentos efectuados por cada uma das peças perfaça a pontuação obtida no lançamento do dado.

## Exemplo de uma primeira jogada:

Caso o jogador tenha obtido um cinco, pode colocar uma ou mais peças que correspondem a decomposição do cinco: 5, 4+1, 3+2, 3+1+1 ou 2+2+1.

6. As jogadas sucedem-se alternadamente com o lançamento do dado. Só passa a vez ao outro quando lhe é impossível, com o número determinado pelo dado, ocupar a(s) casa(s) por esta(s) se encontrar(em) ocupada(s) por duas peças do adversário. Caso contrário, o jogador é sempre obrigado a mover a(s) sua(s) peça(s) até perfazer o total de casas determinadas pelo dado.
7. Podem-se introduzir novas peças no tabuleiro em qualquer jogada, tudo depende da estratégia do jogador.
8. Quando se obtém a face quatro no dado (podendo teoricamente ser um número ilimitado de vezes), o jogador não passa o dado ao adversário e joga de novo, excepto quando está apenas a lançar o dado para definir o jogador a iniciar.
9. Uma peça que se encontre isolada é expulsa se uma peça adversária cair na mesma casa. Apenas produz efeitos de expulsão se for a casa final da jogada. As peças podem passar pelas casas ocupadas sem qualquer efeito.
10. As peças expulsas têm de recomeçar o seu trajecto do início.
11. Ganha quem colocar todas as suas cinco peças na zona assinalada com as moedas, independentemente da forma como se distribuem pelas casas (cada casa pode ter 0, 1 ou 2 peças).
12. Para ganhar o jogo é necessário que o número obtido pelo dado seja exactamente o necessário para a última jogada, isto é, não podem sobrar pontos do dado.

LuduScience, Ideias e Ciências, Lda  
4560-547 Penafiel, Portugal  
[www.luduscience.com](http://www.luduscience.com)



Não é recomendável para crianças menores de 3 anos.  
Not suitable for children under 3 years.  
No es conveniente para niños menores de 3 años.

