



O JOGO DA ONÇA
Aprenda a Jogar

2016

Índice

1- O Tabuleiro	2
2- Como Praticar o Jogo da Onça	2
3- O Movimento e Captura das Peças	3
4- Encurralando a Onça	11
5- Início do Jogo	15
6- O Meio Jogo	17
7- Finais de Jogo	20
8- Caso de Empate	21
9- O Jogo da Onça e Internet	22
10- Referencial Teórico	23

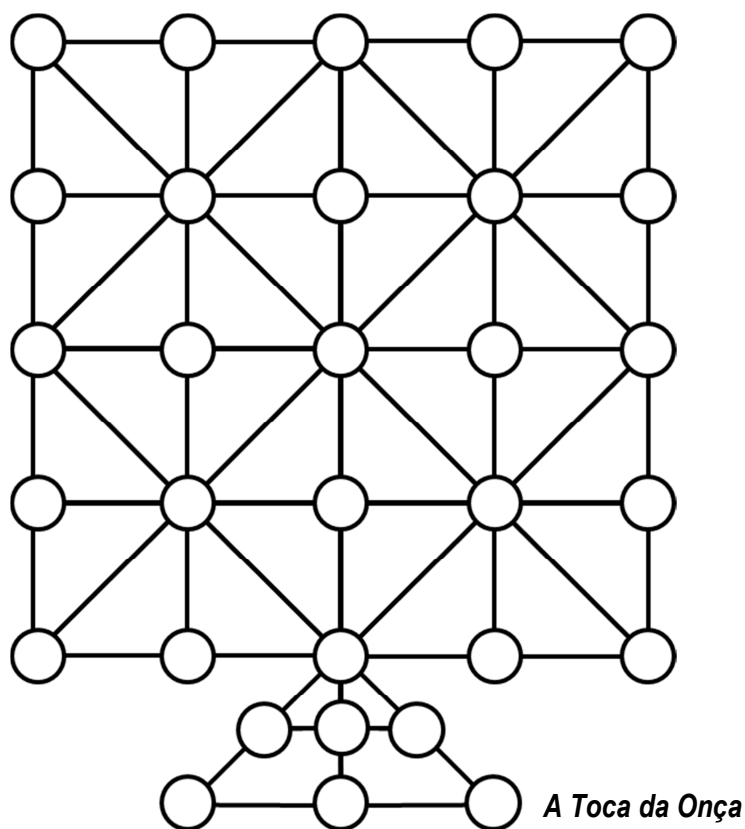
O JOGO DA ONÇA - Aprenda a Jogar

Mauricio Caetano dos Santos e Égnon Viana

1- O Tabuleiro

O Jogo da Onça ou Adugo é praticado sobre um tabuleiro composto de um triângulo que é chamado a “toca da Onça”, ligado a um quadrado principal. Essas duas figuras geométricas são cortadas por linhas retas – horizontais, verticais, diagonais, formando novos quadrados e triângulos no interior do tabuleiro.

As casas do tabuleiro são as intersecções das linhas, com um total de 31 casas, representadas com um círculo, como mostra a figura abaixo:

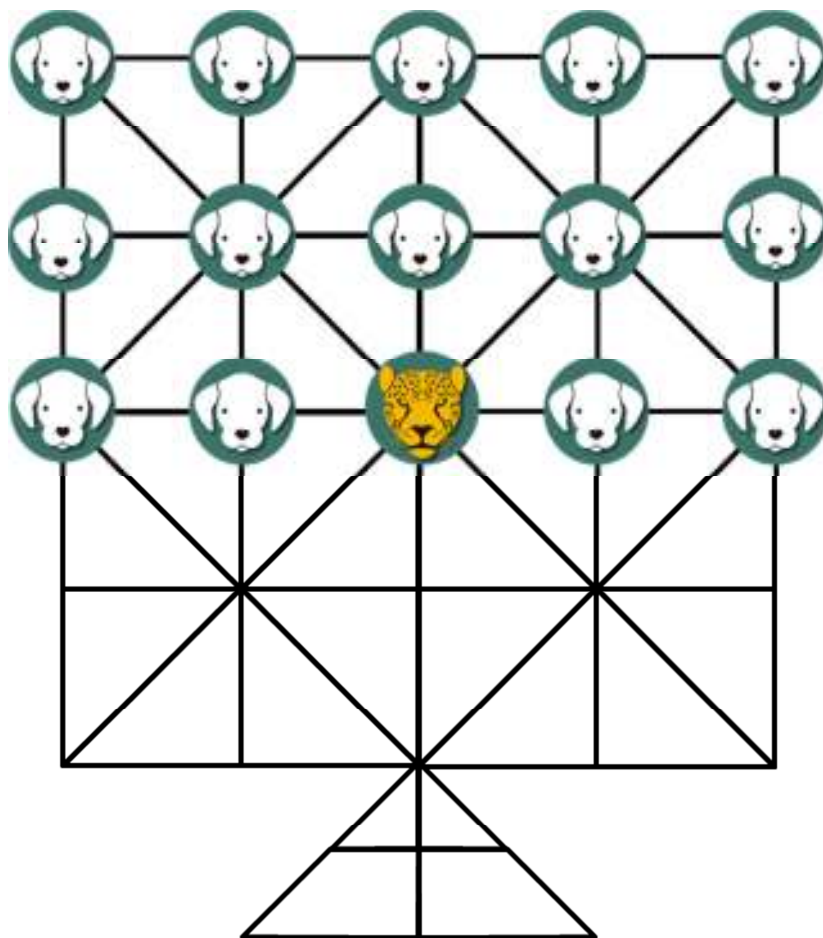


2- Como Praticar o Jogo da Onça

O Jogo da Onça é praticado entre dois jogadores. Um jogador fica com a Onça e o outro com os 14 cachorros. O lance inicial cabe ao jogador que estiver com a Onça, a partir daí os jogadores alternam as jogadas, um lance por vez.

Objetivo do jogo: o jogador com a Onça, quando consegue capturar 5 (cinco) cachorros, vence a partida. O jogador com os cachorros vence a partida, quando consegue imobilizar a Onça de tal maneira, que ela fique sem possibilidade de movimento no tabuleiro.

Ao começar o jogo, arrume o tabuleiro conforme mostra o diagrama abaixo. Use um tipo de peças que representarão os 14 cachorros e outra que representará a Onça.



IMPORTANTE SABER: Nas aldeias indígenas, o Jogo da Onça é feito com sementes e riscado no chão.

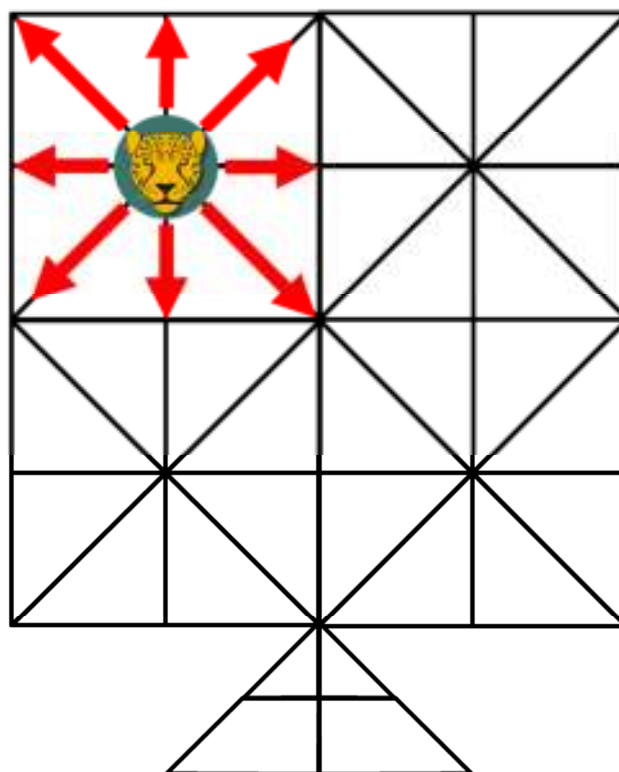
3- O Movimento e Captura das Peças

O movimento da Onça

A Onça se movimenta no tabuleiro em linha reta para qualquer casa adjacente que esteja vazia, em qualquer direção, uma casa por vez.

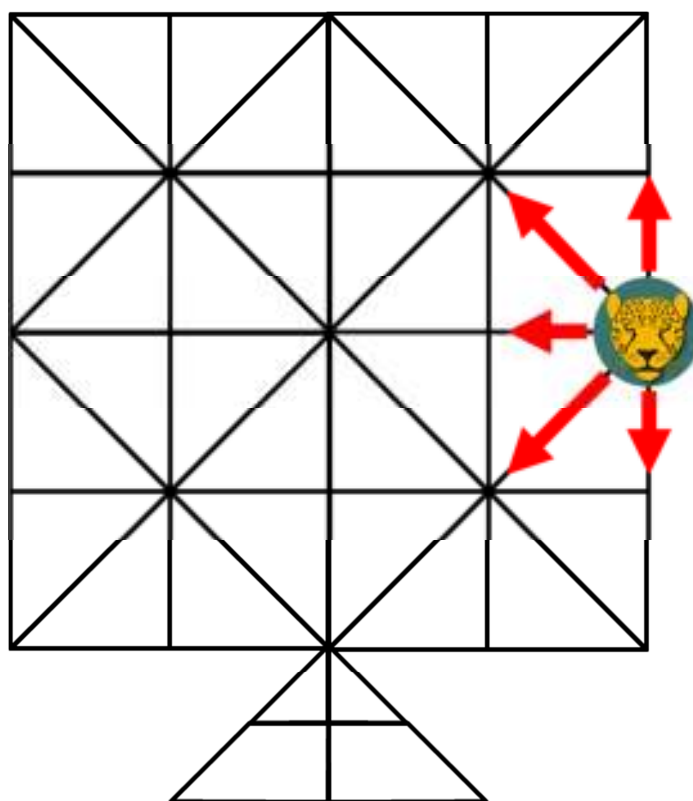
1º Exemplo - 8 casas para deslocamento

No diagrama seguinte, quando a Onça ocupa o centro de um dos quadrados menores, sua possibilidade de movimento é de 8 casas.



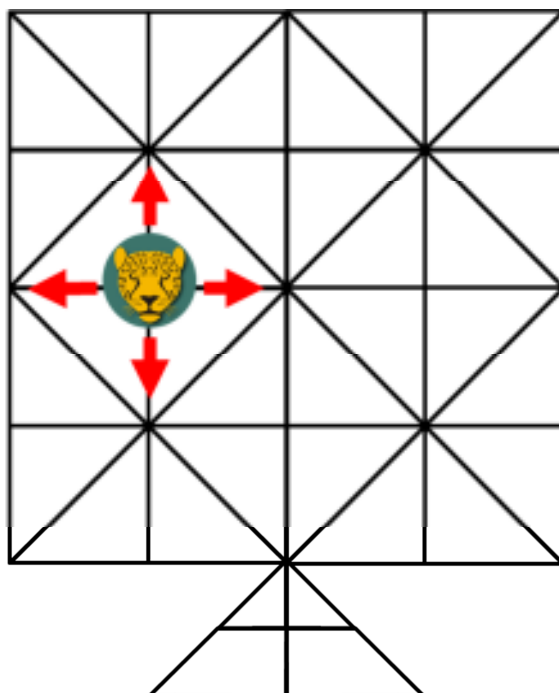
2º Exemplo – 5 casas para deslocamento

Existem casas onde é possível o movimento para 5 casas próximas. Elas estão ao lado do quadrado principal, como mostra o diagrama abaixo.



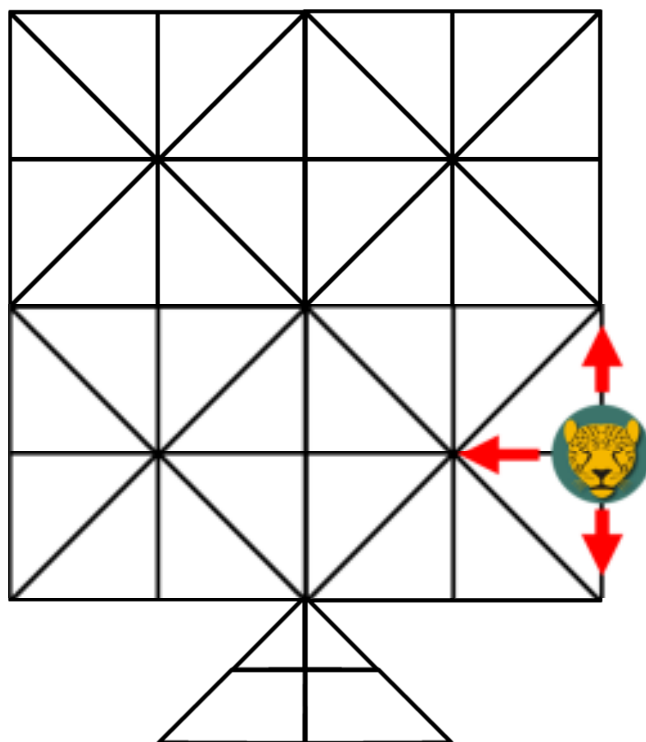
3º Exemplo – 4 casas para deslocamento

Quando a Onça ocupa casas onde não passam as linhas diagonais, a possibilidade de movimento cai para 4 casas, conforme ilustra o diagrama abaixo.



4º Exemplo – 3 casas para deslocamento

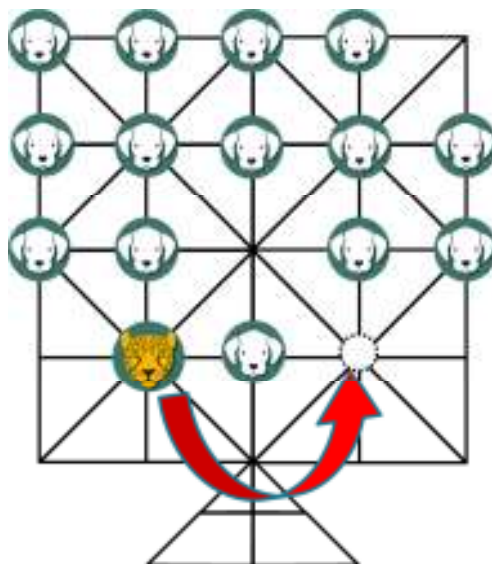
Quando a Onça estiver em casas conforme mostra o diagrama abaixo, sua possibilidade de movimento cai para apenas 3 casas.



A Captura com a Onça

A Onça pode capturar um cachorro quando salta sobre ele e o movimento final for para uma casa vazia. Dessa forma o cachorro é retirado do tabuleiro como parte da mesma jogada. A captura pode ocorrer em todos os sentidos: para frente, para trás, para as diagonais ou para os lados do tabuleiro, somente em linha reta.

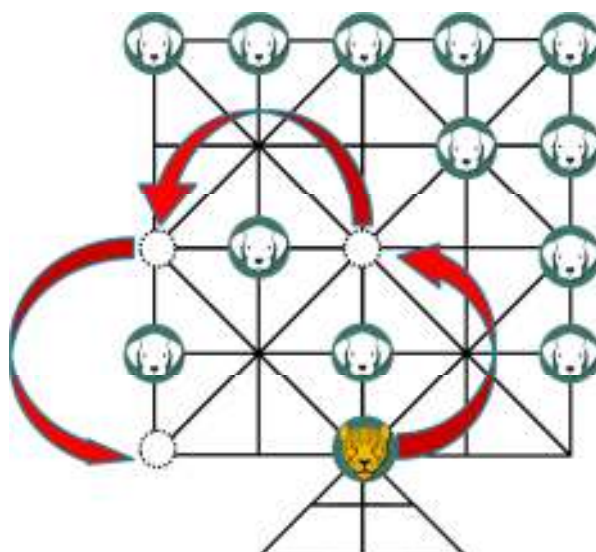
1º Exemplo – a captura simples



IMPORTANTE: Como mostra o diagrama acima, para capturar, a Onça deve saltar sobre o cachorro e o movimento final for para uma casa vazia, como indica a seta.

2º Exemplo – a captura múltipla

Também é possível a Onça realizar duas ou mais capturas no mesmo lance. É o que chamamos de captura múltipla. O jogador poderá executar o lance que capture todos os cachorros ou não.



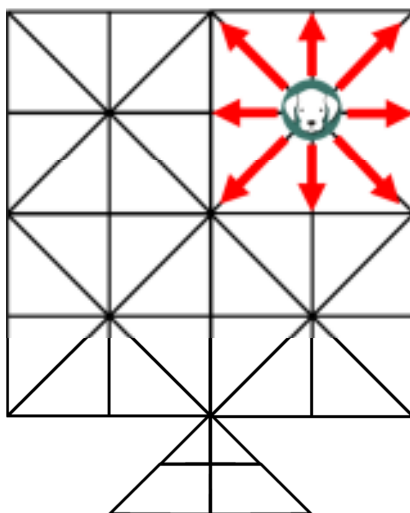
IMPORTANTE: A captura pela Onça não é obrigatória, se numa mesma jogada se apresentar mais de uma possibilidade de capturar os cachorros, como mostra o diagrama anterior, o jogador poderá executar o lance que capture todos os cachorros ou não.

O movimento do cachorro

O cachorro se movimenta no tabuleiro em linha reta para qualquer casa adjacente que esteja vazia, em qualquer direção, uma casa por vez.

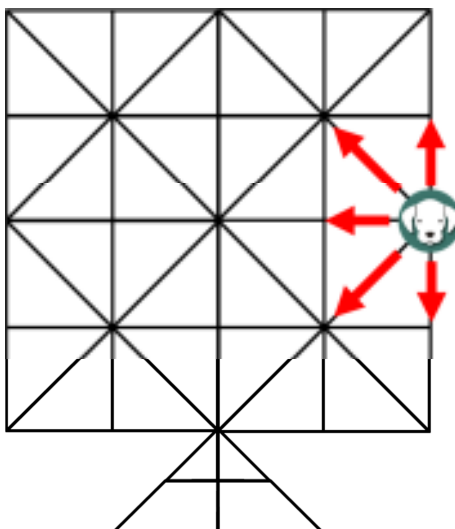
1º Exemplo - 8 casas para deslocamento

No diagrama abaixo, quando o cachorro ocupa o centro de um dos quadrados menores, sua possibilidade de movimento é de 8 casas.



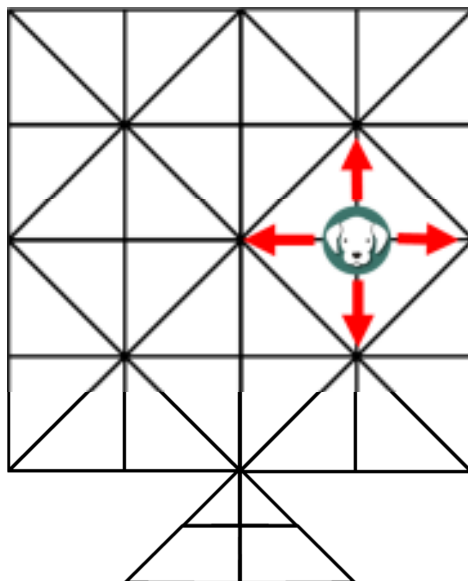
2º Exemplo – 5 casas para deslocamento

Existem casas onde é possível o movimento para 5 casas próximas. Elas estão ao lado do quadrado principal, como mostra o diagrama abaixo.



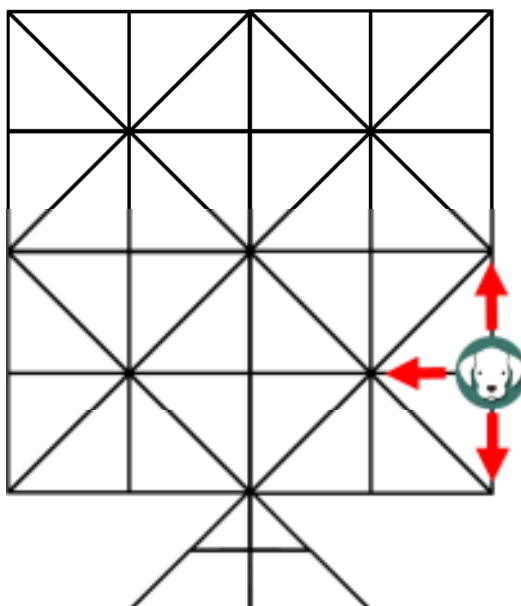
3º Exemplo – 4 casas para deslocamento

Quando o cachorro ocupa casas onde não passam as linhas diagonais, a possibilidade de movimento cai para 4 casas, conforme mostra o diagrama abaixo.



4º Exemplo – 3 casas para deslocamento

Quando o cachorro estiver em casas conforme mostra o diagrama abaixo, sua possibilidade de movimento cai para apenas 3 casas.



IMPORTANTE: O jogador com os cachorros não pode capturar a Onça e nem pode pular peças. Vale lembrar também, que no jogo - tanto a Onça quanto os cachorros podem ir e vir no tabuleiro, sem manter um sentido único.

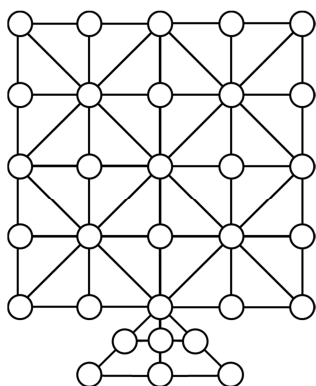
Exercícios de revisão (1)

Analisar essas possibilidades o ajudará a pensar nas estratégias durante o jogo:

Para o jogador com a Onça - é importante analisar em que casas a Onça é mais forte ou quais casas ela deve evitar, pois seu campo de atuação é restrito.

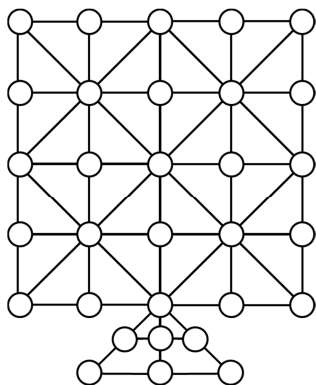
Para o jogador com os cachorros - analisar em que casas ele deve evitar que a Onça chegue e quais casas ela será mais vulnerável para ser encurralada.

Nos exercícios a seguir, observe o tabuleiro à esquerda e responda:



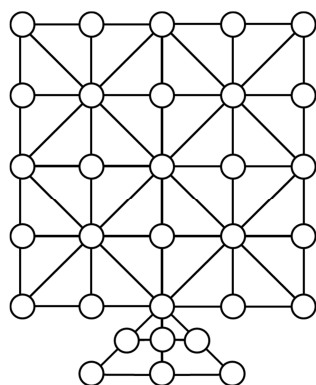
- 1- Pinte nas casas do tabuleiro e responda:
Quantas casas existem no tabuleiro que possibilitam o movimento, tanto da Onça quanto do cachorro, para até 8 casas?

R: _____



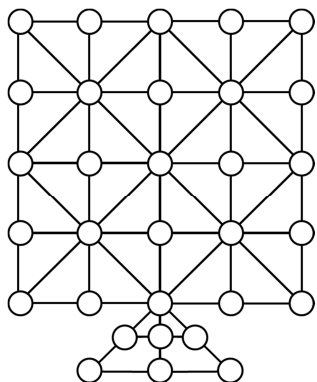
- 2- Pinte nas casas do tabuleiro e responda:
Quantas casas existem no tabuleiro que possibilitam o movimento, tanto da Onça quanto do cachorro, para até 5 casas?

R: _____



- 3- Pinte nas casas do tabuleiro e responda:
Quantas casas existem no tabuleiro que possibilitam o movimento, tanto da Onça quanto do cachorro, para até 4 casas?

R: _____

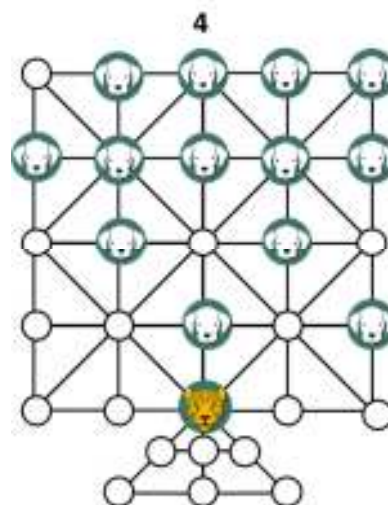
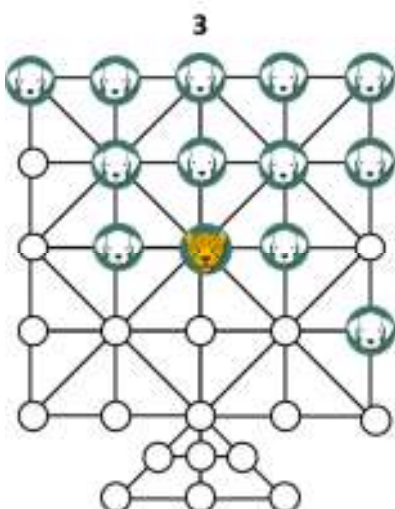
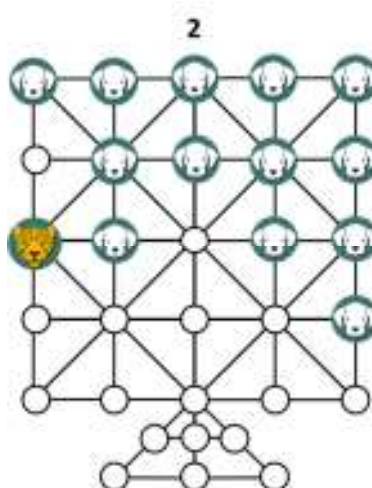
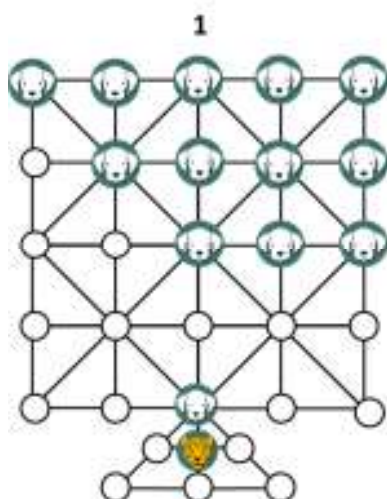


- 4- Pinte nas casas do tabuleiro e responda:
 Quantas casas existem no tabuleiro que possibilitam o movimento, tanto da Onça quanto do cachorro, para até 3 casas?

R: _____

Exercícios de revisão (2)

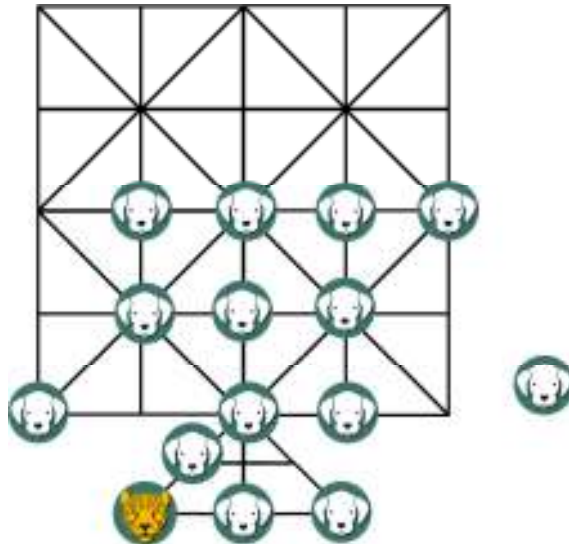
Nos exercícios abaixo, é a vez do jogador com a Onça jogar. Anote no tabuleiro com uma seta, o lance que possibilita a Onça de capturar os cachorros. Escolha sempre a melhor jogada!



4- Encurralando a Onça

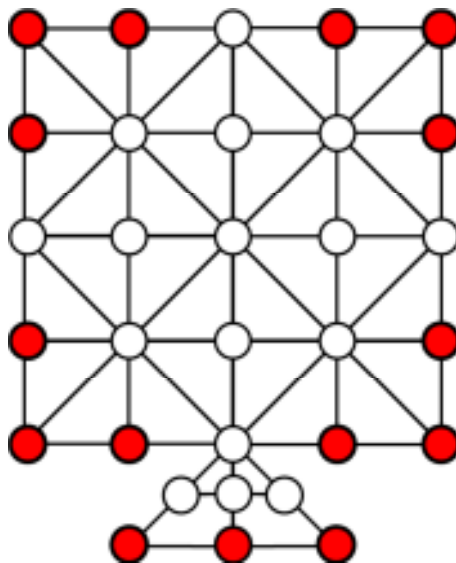
Para que o jogador com os cachorros vença a partida, é necessário encurralar a Onça, de tal maneira que não deixe casas onde a Onça possa fugir ou capturar um cachorro.

1º Exemplo – no diagrama abaixo, é a vez do jogador com a Onça jogar. E como podemos observar, não há casas livres que a Onça possa se movimentar e nenhum cachorro para ser capturado. Fim de partida! A Onça foi encurralada em sua toca e o jogador com os cachorros venceu a partida.



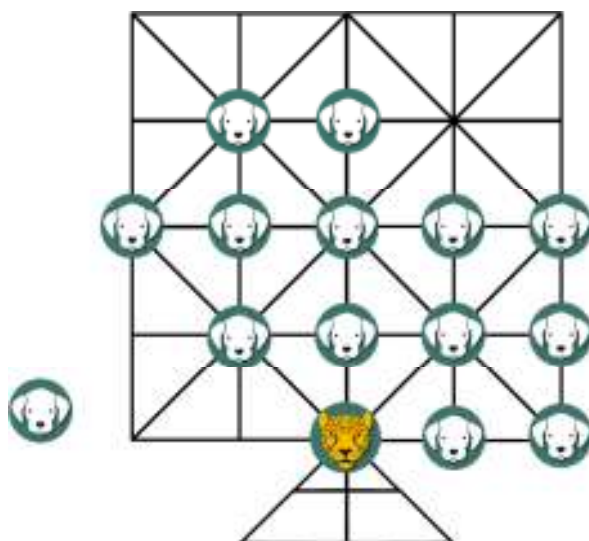
As melhores casas para encurralar a Onça:

São as casas que possibilitam apenas 3 movimentos. Elas estão nos cantos do quadrado principal e também na “toca da onça”. Vejamos no diagrama abaixo:

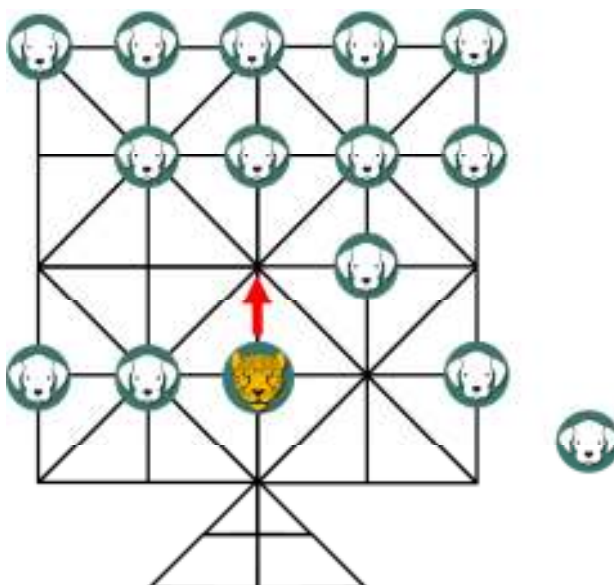


IMPORTANTE: O jogador com os cachorros deve ocupar as casas que possibilitam mais movimentos, restringindo ao máximo os movimentos da Onça.

2º Exemplo – no diagrama abaixo, a Onça tem poucas casas para se movimentar e todas as casas que possibilitam 8 movimentos, estão tomadas pelos cachorros. O ataque dos cachorros foi coordenado, não deixando cachorros desprotegidos.

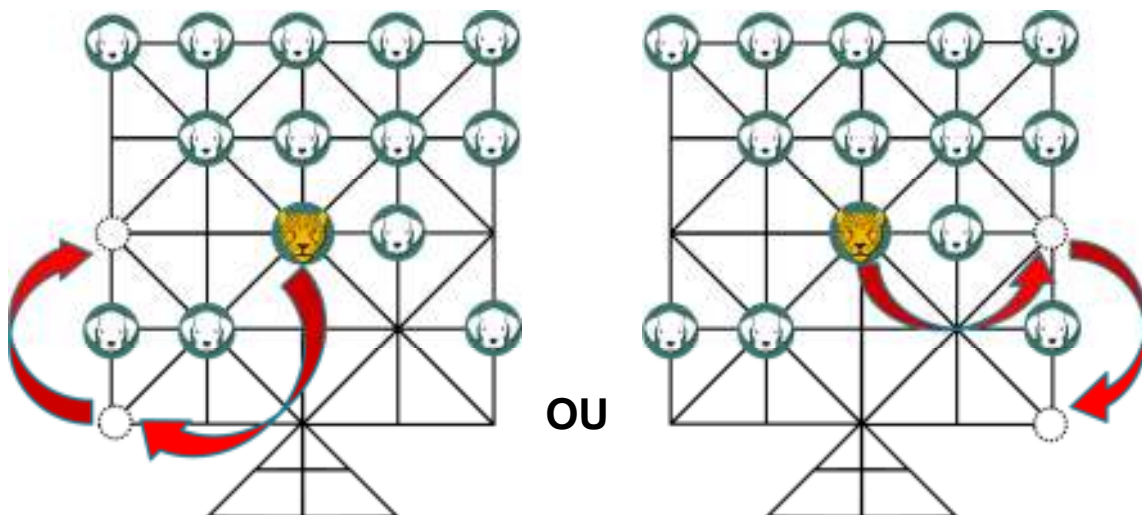


3º Exemplo – no diagrama abaixo, é a vez do jogador com a Onça jogar. Analisando a posição, percebemos que os cachorros avançaram muito rápido e sem coordenação, deixando cachorros desprotegidos.



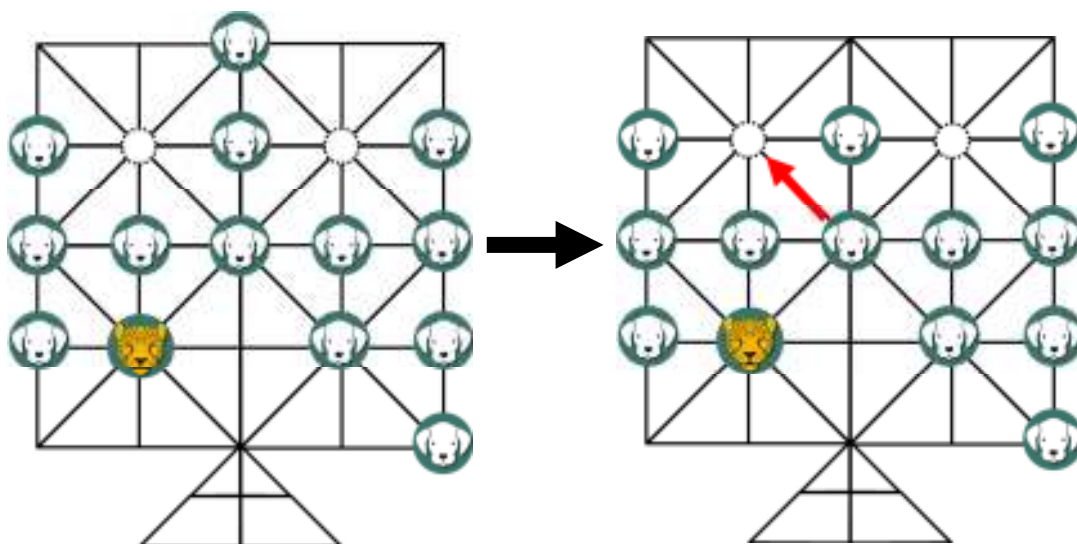
A Onça aproveitará dessa fraqueza, fazendo a jogada como indicada no diagrama acima. Esta jogada se chama ataque duplo.

É o que nos mostra os dois diagramas seguintes:



IMPORTANTE: Cada cachorro perdido pela “matilha”, maior será a dificuldade de encurralar a Onça.

4º Exemplo – nos dois diagramas seguintes, temos também um caso de ataque duplo, mas com uma diferença, os 2 cachorros desprotegidos podem ser protegidos com um único lance. Ou seja, se os cachorros avançam juntos, esses ataques duplos terão proteção.



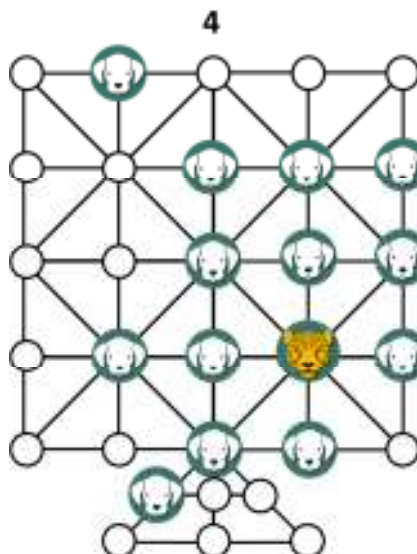
Algumas dicas para um ataque eficiente dos cachorros:

- Os cachorros devem avançar em grupo.
- Reduzir os espaços da Onça, impedindo que ela ocupe as casas com maior possibilidade de movimento.

- Não deixar mais de um cachorro desprotegido, pois na maioria dos casos não conseguirá protegê-los com um único lance.
- Não deixe cachorro para trás, eles serão importantes para fechar o cerco à onça.
- Os cantos do quadrado principal e a toca da Onça são os locais ideais para encurralar a Onça. Com o desenvolvimento do jogo, evite ocupa-los com cachorros, pois isso fará você perder tempos preciosos para criar uma estratégia eficiente.

Exercícios de revisão (3)

Nos exercícios abaixo, é a vez do jogador com os cachorros jogar. Faça uma seta, para indicar no tabuleiro a melhor jogada - para encurralar a Onça ou simplesmente impedir que ela capture 1 ou mais cachorros.



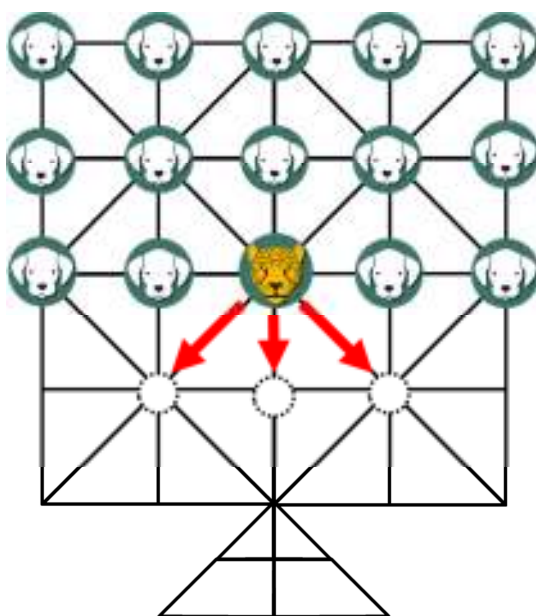
5- Início do Jogo

O Jogador com a Onça inicia a partida, mas nesse momento sua posição é defensiva, pois no primeiro movimento, a Onça foge dos cachorros. Somente a partir da segunda jogada é que a Onça pode começar a caçar os cachorros. Já o jogador com os cachorros pode começar sua perseguição à Onça já no primeiro lance, mas deve tomar cuidado para não deixar seus cachorros vulneráveis a ataques.

As primeiras jogadas têm por objetivo, posicionar as peças nas melhores casas para o jogador com os cachorros e para o jogador com a Onça, tentar ficar na região central do tabuleiro onde sua força é maior.

No início a Onça tem 3 possibilidades de movimentação. Cada uma delas tem suas vantagens e desvantagens:

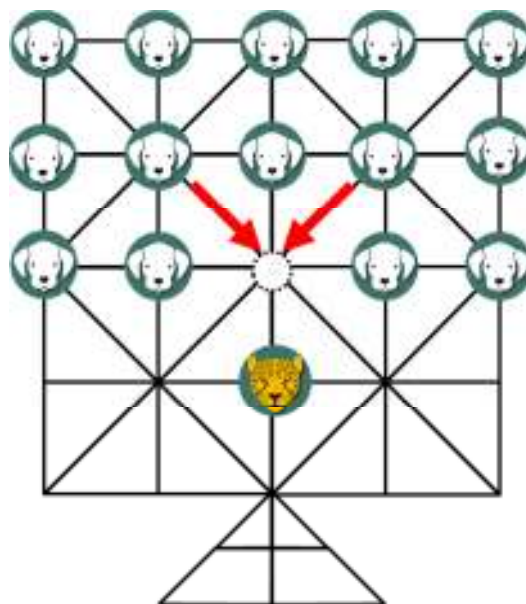
- Se o movimento for à casa central, a Onça se aproxima mais da “toca”, mas ao mesmo tempo permite a ela atacar rapidamente qualquer um dos lados do tabuleiro.
- Se o movimento for a uma das casas laterais, onde os dois lados tem as mesmas características, a Onça tem a vantagem de ocupar uma casa com mais opções de movimento. Por outro lado permite aos cachorros, dominar facilmente o outro flanco do tabuleiro, restringindo assim a área de atuação da Onça.



Posição inicial - O ponto de vista da Onça

Do ponto de vista dos cachorros, independente do que a Onça faça, seu foco no primeiro lance é ocupar a casa central. Pois é uma casa muito forte para a Onça e caso ela consiga retornar a essa casa os cachorros enfrentarão problemas para encurralá-la.

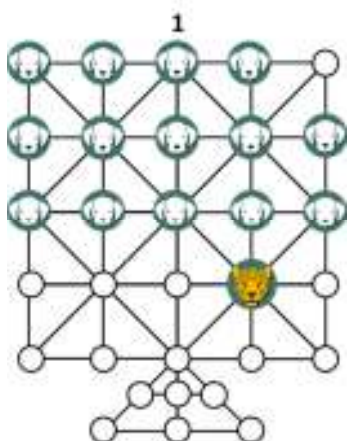
No início do jogo as possibilidades de vitória estão nas mãos do jogador com os cachorros, pois caso ele consiga mobilizar suas peças em blocos, diminuindo os espaços da Onça, será muito difícil o jogador com a Onça vencer.



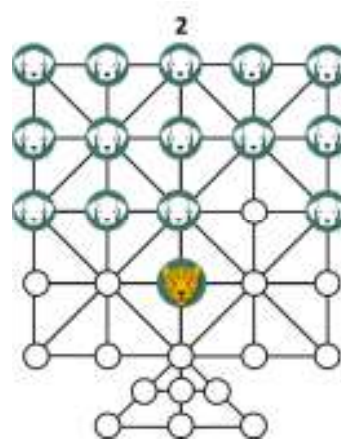
Posição após o 1º lance - O ponto de vista dos cachorros

Exercícios de revisão (4)

Nos exercícios 1 e 2, anote no tabuleiro com uma seta o melhor lance da Onça e justifique sua jogada.

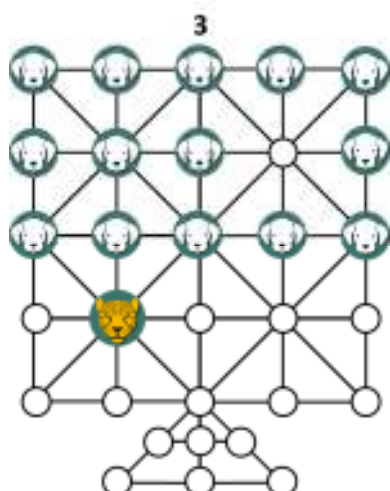


R: _____

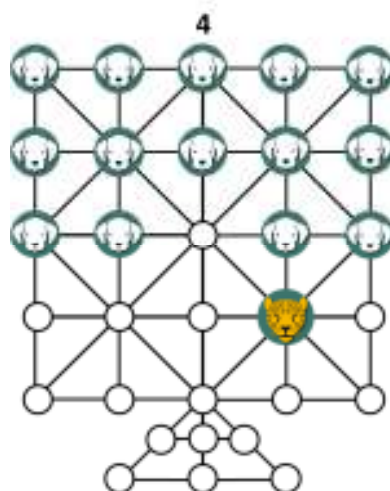


R: _____

Nos exercícios 3 e 4, anote no tabuleiro com uma seta o melhor lance dos cachorros e justifique sua jogada.



R: _____



R: _____

6- O Meio Jogo

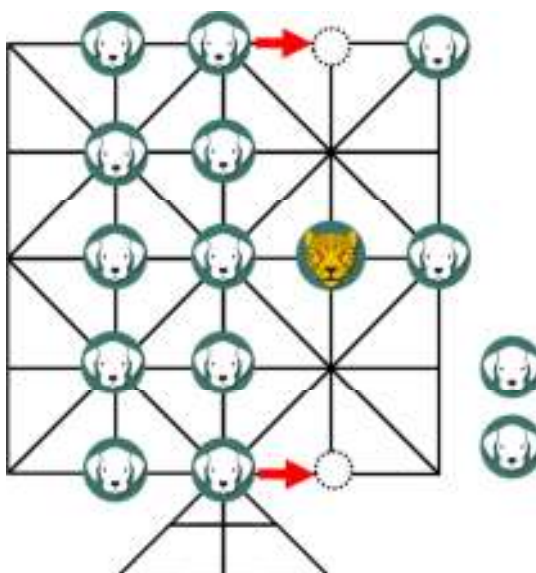
“Para entender o desenvolvimento de uma partida, devemos lembrar as raízes do jogo da Onça. Ele representa em forma de brincadeira uma situação real: a caça. Nesta situação os cachorros são os predadores e a Onça a presa”. (SARDINHA, GASPAR & MOLINA, 2011).

Os cachorros levam vantagem numérica, mas assim como numa situação de caça real, qualquer erro cometido pelos cachorros, a Onça sairá vitoriosa.

Consideramos meio jogo, as situações em que a Onça ainda tem espaço para se mover com relativa liberdade e os cachorros perderam no máximo 3 cachorros.

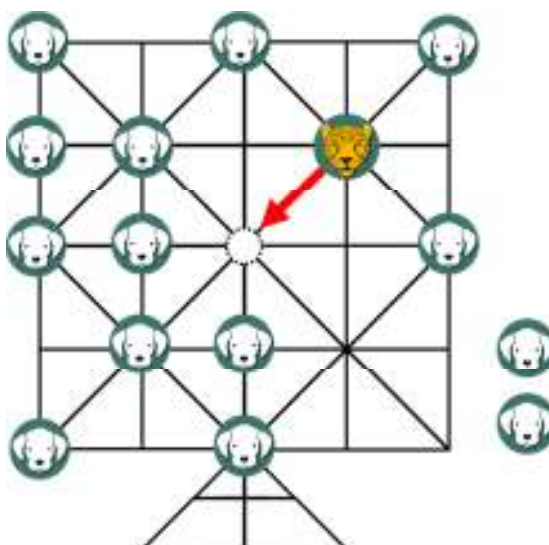
Situação problema 1

Na posição abaixo, do ponto de vista dos cachorros, seu principal objetivo é reorganizar a “matilha”, agrupando de tal forma que prendam a Onça na linha que ela já ocupa. Ocupar os lados do tabuleiro é importante a fim de encurralar a Onça. Observe que os dois cachorros que estão isolados, não saíram de suas posições, pois estão muito vulneráveis e seriam presas fácil para a Onça.

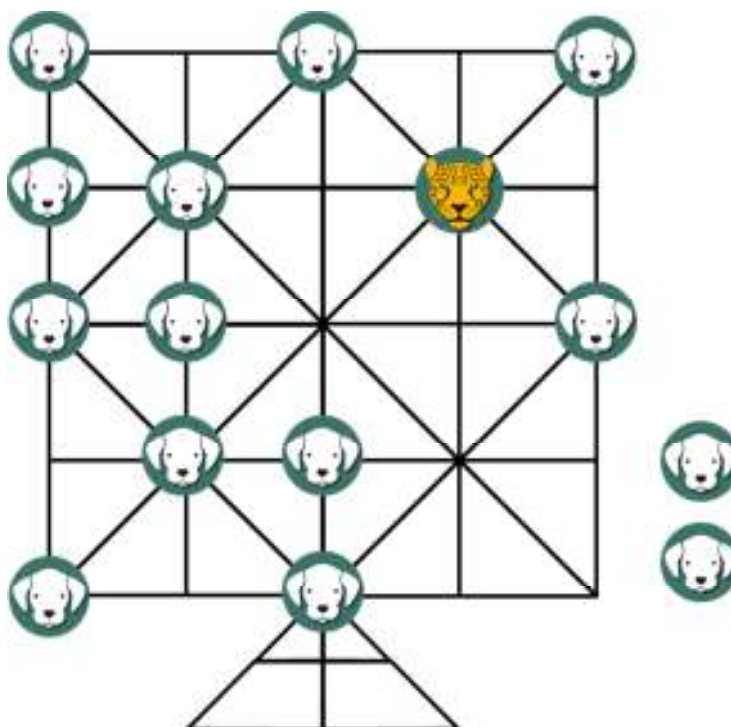


Situação problema 2

No diagrama abaixo, do ponto de vista da Onça, a melhor defesa é ocupar a casa central, buscando assim dividir os cachorros em dois blocos menores, impedindo de criarem um bloco maior como vimos na situação problema 1. Mesmo os cachorros isolados se unindo a caça, ficará muito difícil o ataque em bloco.



Exercício de revisão (5)



1. No diagrama acima, é a vez do jogador com a Onça jogar. Faça um comentário da posição, analisando o ponto de vista da Onça e o ponto de vista dos cachorros e diga qual a melhor estratégia de jogo para ambos.

R: _____

Agora que você analisou a posição, coloque em prática o seu plano de jogo! Convide alguém para jogar, a partir da posição acima. Faça um sorteio de peças, para ver qual jogador conduzirá a Onça.

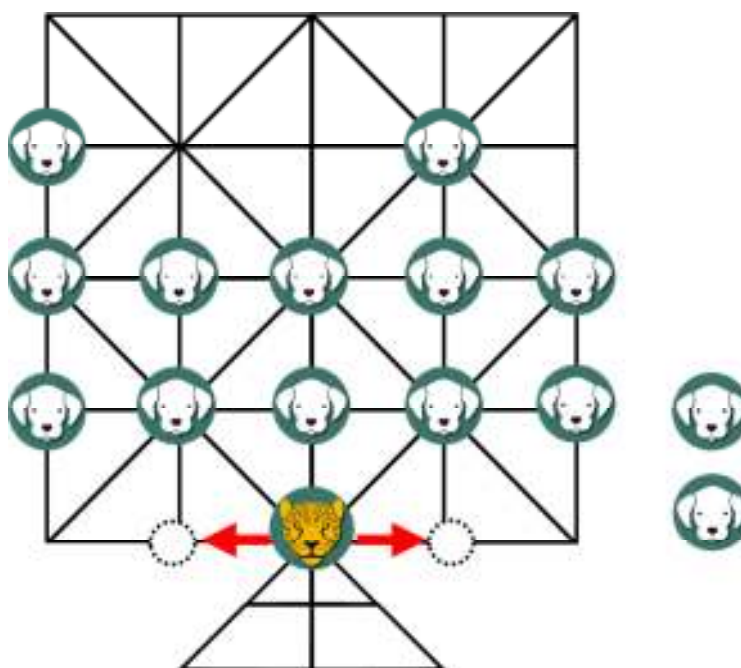
7- Finais de Jogo

Consideramos final de jogo, quando a Onça tem um espaço reduzido de deslocamento, em especial nos cantos do tabuleiro e na toca da Onça. Ou então o jogador com cachorros já perdeu 4 cachorros.

Analisaremos duas situações problemas, para mostrar os principais elementos dos finais do jogo da Onça.

Situação problema 1 – A Onça na boca da toca.

Na posição abaixo, a Onça tem poucas opções, pois caso se dirija para um dos cantos, em 5 jogadas os cachorros a encurralam. Caso a Onça se dirija para dentro da “toca”, será muito difícil para os cachorros a encurralarem, pois o jogador com os cachorros precisará de pelo menos 13 cachorros para o ataque à toca ser bem sucedido. Nesta situação, resta aos cachorros se reorganizarem, para tentar encurralar a Onça em um dos cantos do tabuleiro.

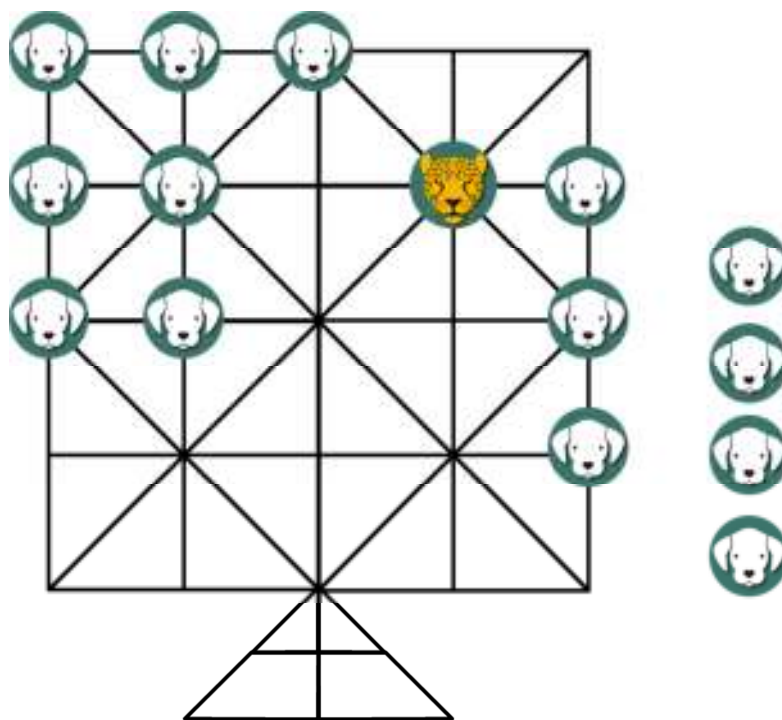


Praticando o Final.

1- Na posição acima, é a vez do jogador com a Onça jogar. Caso a Onça se movimente para um dos cantos do quadrado, você conseguiria encurrala-la? Então convide alguém e pratique este final a partir da posição do diagrama. Faça um sorteio de peças para ver qual jogador conduzirá a Onça.

Situação problema 2 – Os cachorros ilhados e sem articulação.

Na posição abaixo, os cachorros tem pouca chance de vencer, como já foram analisadas situações semelhantes. Já a melhor possibilidade para a Onça, é controlar a diagonal principal do quadrado maior e a casa central. Para os cachorros, resta tentar reagrupar os cachorros isolados, usando a borda do quadrado maior.



Praticando o Final.

1- Na posição acima, é a vez do jogador com a Onça jogar. Então convide alguém e pratique este final a partir da posição do diagrama. Não se esqueça de fazer um sorteio de peças para ver qual jogador conduzirá a Onça.

8- Caso de Empate

O único caso de empate no Jogo da Onça pode ocorrer na seguinte situação:

- Se durante uma partida for comprovado que uma posição se repetiu 4 vezes, a partida estará empatada. Também chamado de empate pela repetição de lances, deve ser reclamado pelo jogador no momento que ocorrer.

9- O Jogo da Onça e Internet

Site: <http://www.adugogame.com/Purchase.html>

Na internet existe um vasto material para produzir artesanalmente o Jogo da Onça. No entanto só é possível jogar on-line em aplicativos de dispositivos moveis, embora as regras do jogo sejam diferentes das apresentadas neste caderno.



Site: http://quizetec.hol.es/jogo_onca/Index.htm

Outra fonte de pesquisa é o tabuleiro virtual criado por Alessandra de Oliveira Freitas e Mauricio Caetano dos Santos, professores da Rede Municipal de Ensino de São Paulo. Trata-se de um recurso que foi pensado para ser utilizado nos laboratórios de informática da Rede Municipal de Ensino de São Paulo.

JOGO DA ONÇA
TABULEIRO VIRTUAL
Versão 2.0 - 2018

Cachorros Capturados

NOVO JOGO

O tabuleiro é composto por um quadrado principal e um triângulo ligado a um dos lados do quadrado, as duas figuras geométricas principais são cortadas por linhas retas - horizontais, verticais e diagonais - formando novos quadrados e triângulos no interior do tabuleiro.

As "casas" do tabuleiro são as interseções dessas linhas. Temos um total de 31 casas.

As peças são: 01 onça e 14 cachorros.

Apresentamos aqui o resultado do projeto "Tabela de Referência de Jogos" desenvolvido pelo Núcleo de Referência em Jogos da Rede Municipal de Ensino de São Paulo. Projeto: "Atualização de Jogos de Tabuleiro" - S.1121P Instituto Libertas - 2012 - São Paulo, São Paulo, 2012.

Outros sites que trazem informações sobre o Jogo da Onça:

Site: http://www.dadosejogos.com.br/jogo_onca.html

Site: <http://adrianaklisy.blogspot.com.br/2012/06/jogo-da-onca-estadinho.html>

Site: <http://revistaescola.abril.com.br/educacao-infantil/4-a-6-anos/competicoes-ensinam-turma-ganhar-perder-423025.shtml?page=4>

10- Referencial Teórico

COLLET, Celia. PALADINO, Mariana & RUSSO, Kelly. "**Quebrando Preconceitos: subsídios para o ensino das culturas e histórias dos povos indígenas**". Rio de Janeiro: Contra Capa e Laced, 2014.

FERREIRA, M. B. R.; VINHA, M.; SOUZA, A. F. DE. **Jogos de tabuleiro: um percurso em etnias indígenas**. R. bras. Ci e Mov. 2008; 16 (1): 47-55.

KLISYS Adriana e STELLA, Carlos Dala. **Quer Jogar?** São Paulo: SESC, 2011.

LIMA, Maurício e BARRETO Antonio. **O Jogo da Onça**. São Paulo: Panda Books, 2005.

MEIRELLES, Renata. **GIRAMUNDO e outros brinquedos e brincadeiras dos meninos do Brasil**. São Paulo: Terceiro Nome, 2007.

SARDINHA, Ana G. O.; GASPARG, Maria T. J.; MOLINA, Mônica C. **Jogos Indígenas Aplicados ao Ensino de Ciências e Matemática** In: Anais do IX Seminário Nacional de História da Matemática, Aracaju. 2011.

SECAD/MEC - Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade (Secad/MEC). **Educação Escolar Indígena: diversidade sociocultural indígena ressignificando a escola**. Cadernos Secad 3: Brasília, 2007.

VINHA, Marina. **Jogo de Tabuleiro como Prática Educativa Intercultural**. In: GRANDO, B. S. (Org.). **Jogos e culturas indígenas: possibilidades para a educação intercultural na escola**. Cuiabá: EDUFMT, 2010.