

# Jogo Ponteiros da Memória: Educação Patrimonial no Ensino de História em Sergipe



*Eliana Dias Ferreira Oliveira*

JOGO PONTEIROS DA MEMÓRIA: EDUCAÇÃO  
PATRIMONIAL NO ENSINO DE HISTÓRIA EM SERGIPE



*Eliana Dias Ferreira Oliveira*

## CRÉDITOS

### REDAÇÃO

**Eliana Dias Ferreira Oliveira**

### ORIENTAÇÃO

**Janaina Cardoso de Mello**

### COLABORADORES

**Aglaé D'Ávila Fontes  
Ana Silvia Conceição de Oliveira  
Ana Margarida Santos  
Lilian Mesquita  
Lucas Miranda Pinheiro  
Marcella Albaine Farias da Costa**

### CORREÇÃO ORTOGRÁFICA

**Solange M. Vilas – Boas Oliveira**

### APOIO

**Universidade Federal de Sergipe  
Mestrado Profissional em Ensino de História**

### PROJETO GRÁFICO E DIAGRAMAÇÃO

**Rafael da Conceição Santos  
(Artista Plástico Rafael Estranho)**

### FOTOGRAFIAS

**Eliana Dias Ferreira Oliveira**

### FICHA CATALOGRÁFICA

Oliveira, Eliana Dias Ferreira  
D541j      Jogo ponteiros da memória: educação patrimonial no ensino de história em Sergipe / Eliana Dias Ferreira Oliveira ; orientadora Janaina Cardoso de Mello. – São Cristóvão, SE, 2020.  
81f. : il.

Material adicional da dissertação: Ponteiros da memória

Dissertação (mestrado em História) – Universidade Federal de Sergipe, 2020.

1. História – Estudo e ensino. 2. Folclore - Sergipe. 3. Jogos de carta. 4. Jogos educativos. I. Mello, Janaina Cardoso de, orient. II. Título.

CDU 930:398.1(813.7)



*A Cultura do povo tem que entrar pela porta da frente da escola.*

*Agláe D'Ávila Fontes*

*(Revista Função n. 01, 2018, p. 20)*

# Sumário

## Prefácio

1.	<b>Apresentação: Ponteiros Da Memória: Educação Patrimonial No Ensino De História Em Sergipe.....</b>	<b>07</b>
2.	<b>Tabuleiro.....</b>	<b>13</b>
3.	<b>Cartas.....</b>	<b>14</b>
4.	<b>Regras.....</b>	<b>62</b>
5.	<b>Caderno Cultural.....</b>	<b>82</b>
6.	<b>Caderno do Professor.....</b>	<b>198</b>

# Prefácio

O jogo "Ponteiros da Memória" que integra a dissertação de Mestrado em Ensino de História, produzido pela pesquisa, estudo, sensibilidade apurada e dedicação intensa da professora Eliana Dias opera na prática o que entre o final do século 20 e início do século 21, os intelectuais do patrimônio cultural têm buscado teorizar "a indissolubilidade entre a cultura material e imaterial" apesar de seus conceitos se distinguirem junto aos órgãos de salvaguarda e legislação. Se o decreto 3.551, de 4 de agosto de 2000, instituiu a necessidade da preservação do patrimônio imaterial para sua democratização, também trouxe à tona a salvaguarda dos atores sociais que no palco da dinâmica brincante produzem histórias.

Histórias de um Sergipe plural, cantado e dançado, dramatizado nas ruas e rimas de cordéis, enveredando por edificações oitocentistas, praças e largos nas margens de rios. No encanto da cultura popular, o folguedo mágico que enreda lágrimas de emoção e sorrisos de pertencimento, faz até quem não nasceu na terra sentir a "sergipanidade" na alma e no coração. Eliana Dias, traz em seu jogo, representação lúdica do Largo da Gente Sergipana, extensão do Museu da Gente Sergipana, várias memórias que tecem as rendas de seu tabuleiro, onde giram os ponteiros e se movem os brincantes entre cartas e prendas.

É nessa rítmica onde os alunos aprendem fazendo algazarras juvenis, professores ensinam tornando a sala de aula um espaço de magia e diversão no Ensino de História, o ProfHistória da Universidade Federal de Sergipe (UFS) se enriquece e se enternece.

Por isso, só posso desejar um excelente jogo para todos, porque nele está a expertise da professora Eliana Dias e, sobretudo, seu amor à sala de aula que se veste de Nordeste, na sua identidade sergipana mais preciosa.

Profa. Dra. Janaina Cardoso de Mello

# Apresentação

Os jogos são atividades remotas que perpassam várias fases da existência humana. O ato de jogar faz parte da história da humanidade e essa senioridade também é encontrada nos jogos de tabuleiro, que permeiam a história em variados tempos históricos, em várias partes do globo terrestre trazendo diversas temáticas.

Ponteiros da Memória tem o objetivo de trabalhar, de forma lúdica, o patrimônio cultural material (O Largo da Gente Sergipana), o patrimônio cultural imaterial (manifestações culturais que compõem o Largo) e o patrimônio que o cerca (o Rio Sergipe e o Museu da Gente Sergipana), buscando um Ensino de História que fomente a compreensão da diversidade identitária do Brasil, através de um jogo de tabuleiro.

Cada parte do visual do jogo foi pensada a partir do formato das estátuas, da localização e das cores do Largo da Gente Sergipana. Na criação do formato do tabuleiro (imagem 01) existiu um esforço para uma aproximação entre ele e o desenho do Largo da Gente Sergipana, tema do jogo. A parte em tom de azul claro, que contorna todo o tabuleiro, é a representação do Rio Sergipe; as imagens posicionadas no limiar, entre a parte azul clara e a parte em tom mais escuro do tabuleiro, são as estátuas do Largo na mesma disposição que estão no monumento urbano. A citada parte, em tom mais escuro, faz alusão ao piso do Largo. Dessa forma, todos os esforços caminharam para aproximar, ao máximo, o desenho do tabuleiro da imagem real do tema do jogo.



As Cartas (imagem 02) trazem imagens do Largo em Marca d'água, e a logomarca do jogo em destaque no centro da carta. No verso traz, uma imagem em marca d'água, que faz alusão ao Rio Sergipe e às mensagens distribuídas igualmente entre os onze elementos do jogo.

Imagem 02: Carta em frente e verso

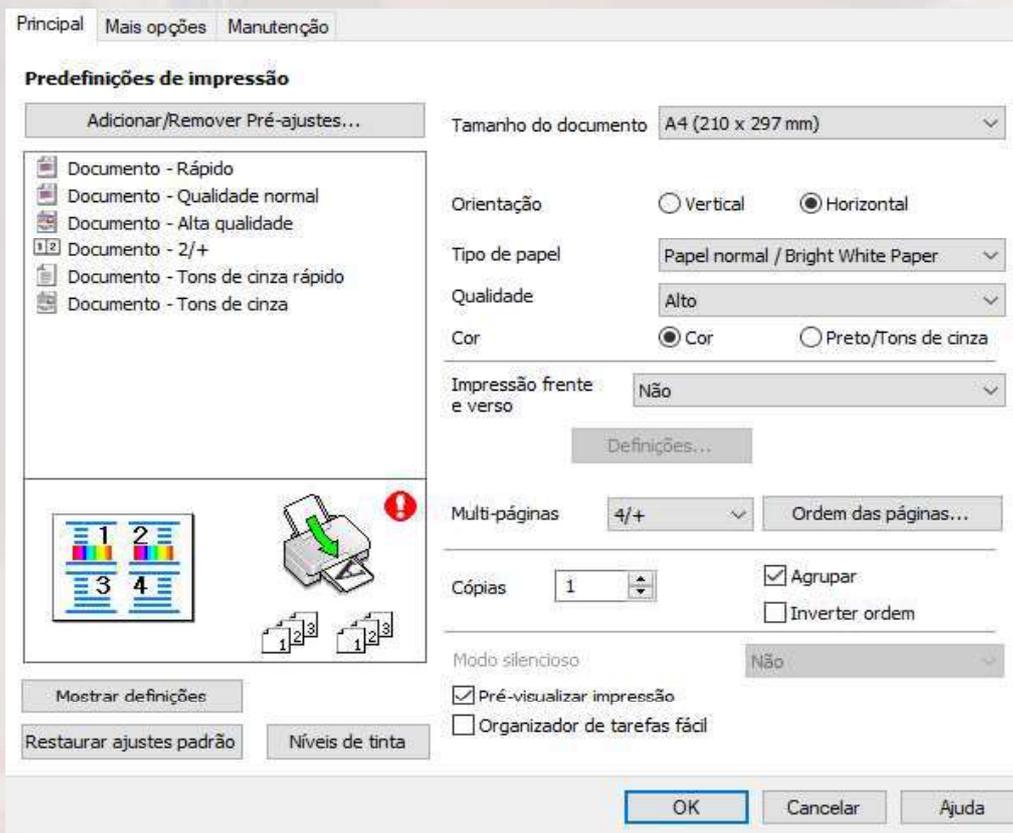


O jogo é composto por 1 manual de regras, 1 caderno cultural para ser utilizado como forma de consulta pelos jogadores no decorrer do jogo, 1 caderno do professor que traz sugestões de utilização do jogo, atividades que nasceram da intenção de familiarizar os alunos e alunas com as palavras comum ao patrimônio cultural, além das respostas das cartas e das atividades. Todo esse conjunto de material didático está pautado em ilustrações fotográficas, para os jogadores criarem intimidade visual com as manifestações culturais presentes no Largo da Gente Sergipana.

A seguir, será colocado as sugestões de configurações de como imprimir o jogo.

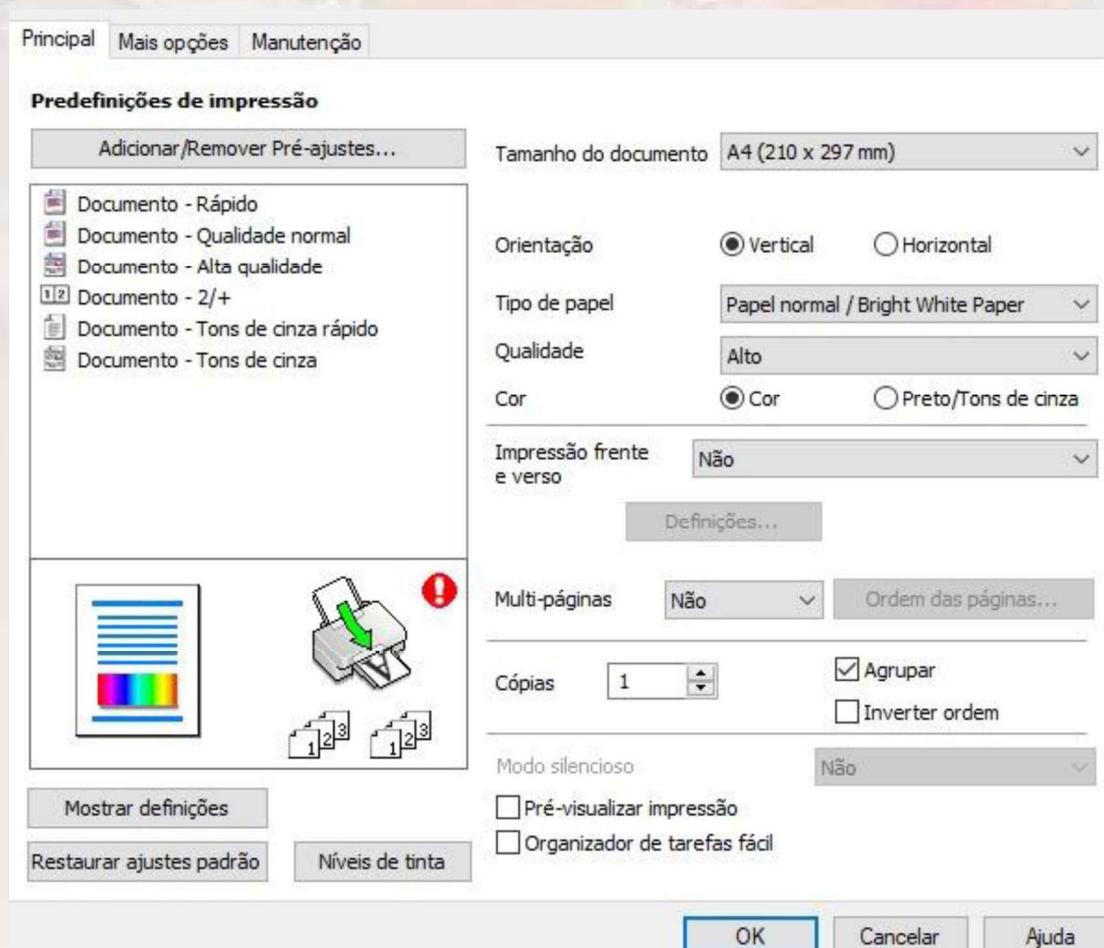
Para o tabuleiro: Serão utilizadas 4 folhas de papel fotográfico auto adesivo 135g.

Imagem 03: Configuração para impressão do Tabuleiro



- As cartas: Serão utilizadas 48 folhas de papel fotográfico auto adesivo 135g.

Imagem 04: Configuração para impressão das Cartas



- Manual de Regras, Caderno Cultural, Caderno do Professor: papel A4 comum.

Imagem 05: Configuração para impressão do Manual de Regras, caderno cultural e caderno do professor.

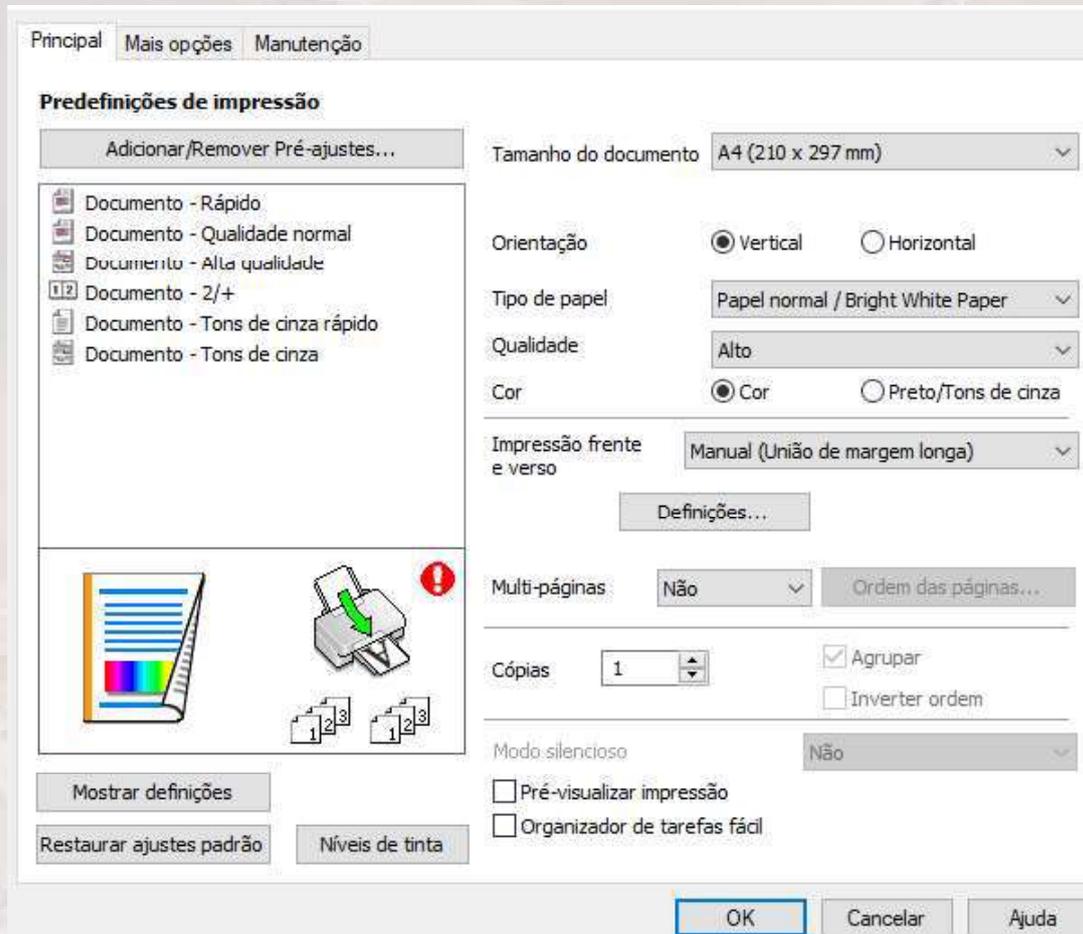


Imagem 06: Configuração para impressão do Manual de Regras.

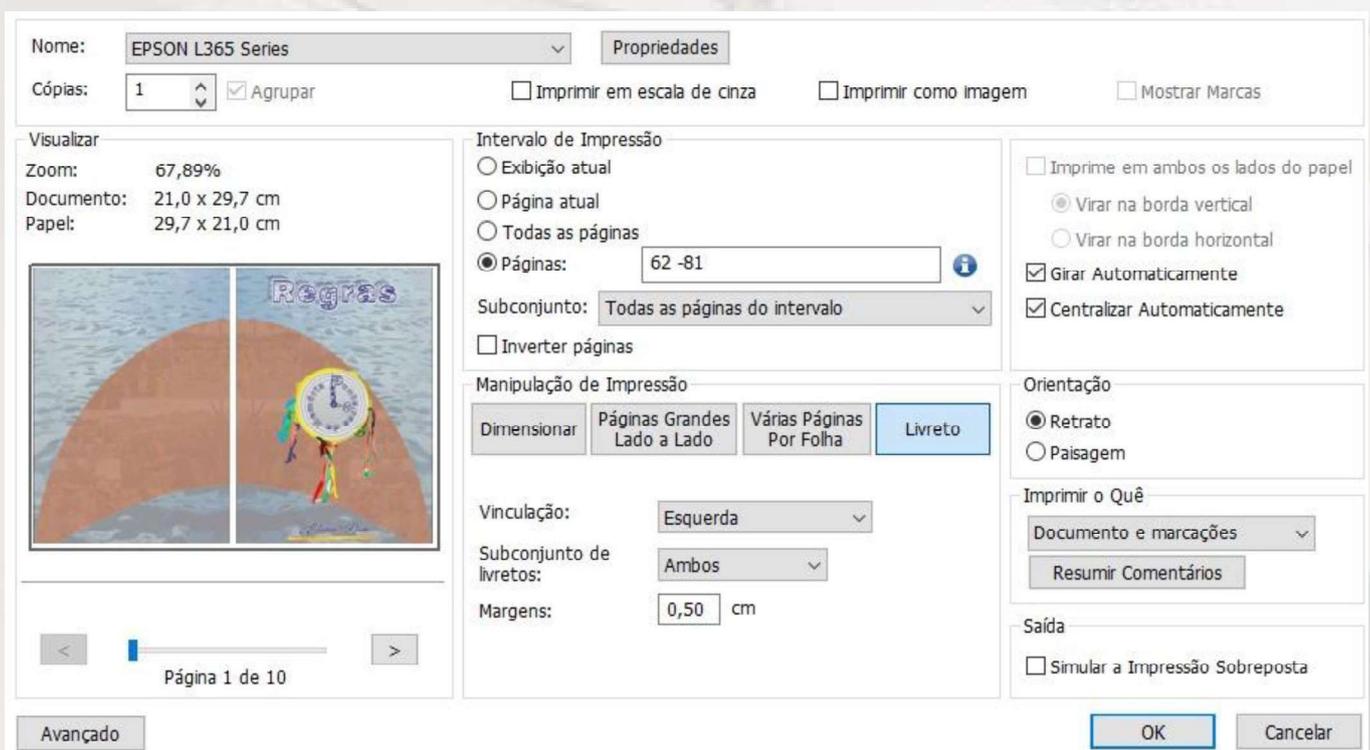


Imagem 07: Configuração para impressão das Cartas.

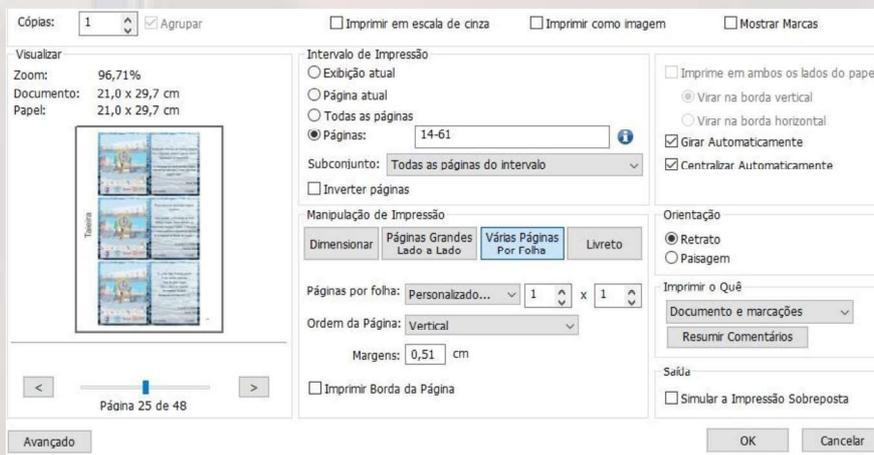


Imagem 08: Configuração para impressão do Caderno Cultural.

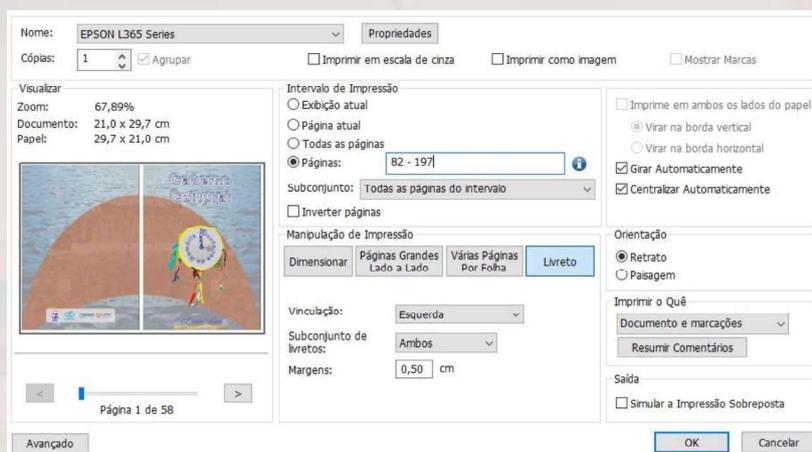
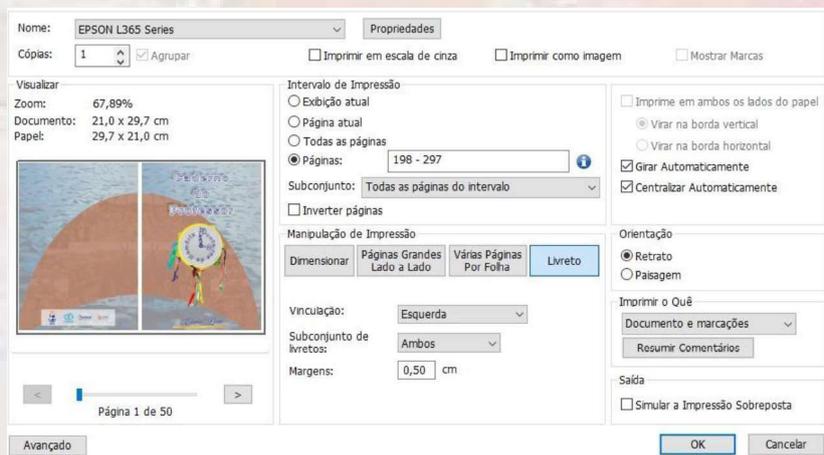


Imagem 09: Configuração para impressão do Caderno do Professor.



Segue o material para impressão:

- 1 Tabuleiro – Pg. 13
- 121 Cartas – Pg. 14 - 61
- 1 Manual de Regras – Pg. 62 - 81
- 1 Caderno Cultural – Pg. 82 - 197
- 1 Caderno do Professor – Pg. 198 - 297
- Círculos para as tampinhas – Pg. 17

Imagem 10: Tabuleiro do Jogo Ponteiros da Memória



Cultura Popular na Escola  
3 casos

Cordel é coisa nossa!  
1 caso

Rio Sergipe  
1 caso

Preserve os recursos naturais  
1 caso

Acesse o QR ou Retorne uma casa

Não jogue lixo na rua  
1 caso

Meio Ambiente  
1 caso

Cultura é o nosso identidade  
2 casos

Encontre a cultura  
1 caso

LARADA CHEGADA

Colete uma cartela



QR code oficial do Largo da gente Sergipense

Cuide dos rios  
1 caso

Resgate o lixo  
2 casos

Ponteiros da Memória

Lixo no Rio  
2 casos

Saneamento Básico é Fundamental  
1 caso

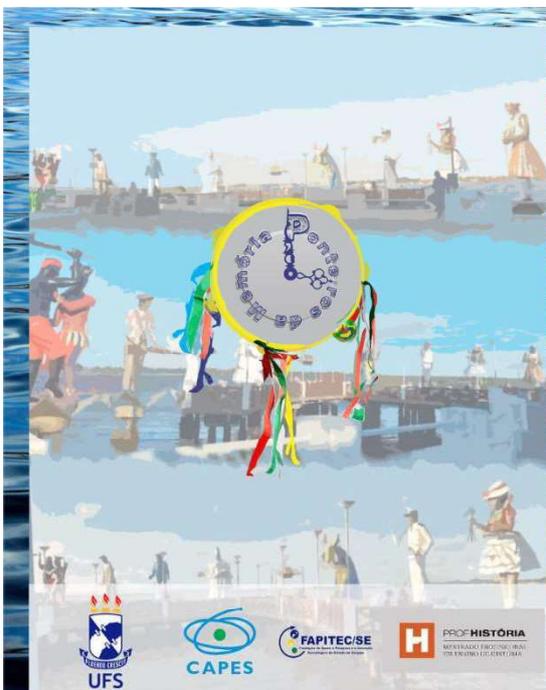
Plástico não é lixo  
3 casos

Ponteiros da Memória

Água não é fabricada, PRESERVEI  
1 caso

Desperdício de Água  
1 caso

# Lambe-Sujo e Caboclinho



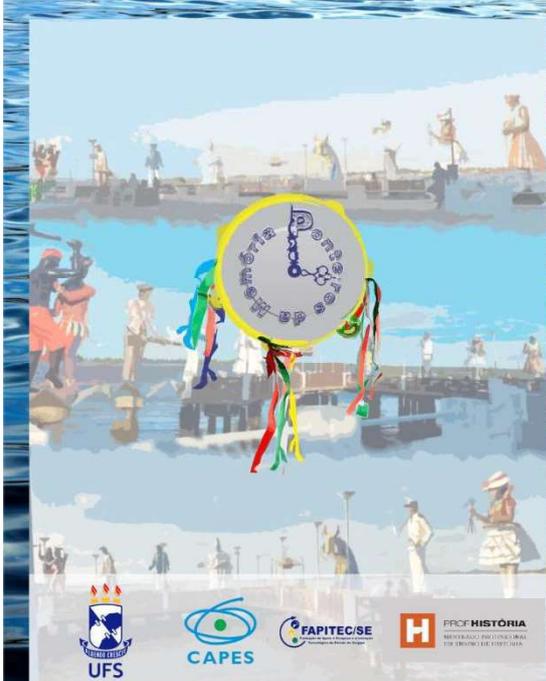
Foi às margens do rio Contiguiba, na época navegável, que desembarcaram homens, mulheres e crianças, eram os africanos, aqui escravizados.

"No vale do Cotinguiba  
Engenhos foram surgindo  
Os negros escravizados  
As riquezas construindo  
Pouco a pouco os negros  
Dos engenhos iam fugindo".

Cordel "Laranjeiras sirenes ocultas no Encontro Cultural"  
Zé Antônio.

+2 casas

-1 casas



"Os figurantes, uns cocar, arco e flecha, saíam de uma amurada imitando a taba de índios; outros untados de um visgo preto, pegajoso, escorrendo no suor, corriam pela vila numa algazarra, querendo apanhar meninos para sujá-los de encontro ao corpo. A barulhada revolvía a vila. Só o escuro da noite acabava com a turbamulta"

Livro: História da Minha Infância.  
Gilberto Amado

+3 casas

-2 casas



"Nas ruas desordenadas  
Com o som da batucada  
E ritmos alucinados  
Saem pedindo dinheiro  
E melando o povo inteiro."

Cordel "O cordel e o Folclore"  
Ronaldo Dória

+1 casa

-3 casas

# Lambe-Sujo e Caboclinho



Os grupos folclóricos se originam da história de um povo.

“Eram homens proletários, trajando calções pretos, descalços, com corpos pintados por um pó preto, misturado com banha de porco e saíam às ruas aos domingos anteriores ou posteriores a 24 de outubro (de cada ano) em grupo bastante elevado.”

Livro: Retalhos da Vida

Autor: Martucelli Neto

+1 casa

-3 casas



Cantando e contando a história do Brasil colonial.

“Samba negro,  
Branco não vem cá!  
Se ele vir,  
Toma manguá (Ou pau é de levar)”  
Caboclo vem aí.  
O que é que vou fazer?  
Vamos para o rancho  
Ô seu nego (ou Sá Dona)!  
Para ele não aborrecer.”

Livro: Retalhos da Vida

Autor: Martucelli Neto

+2 casas

-2 casas



“Eram meninos vestidos de calções vermelhos, pintados nos corpos de roxo terra (pó), com as cabeças ornadas de capacetes com penas as mais variadas”.

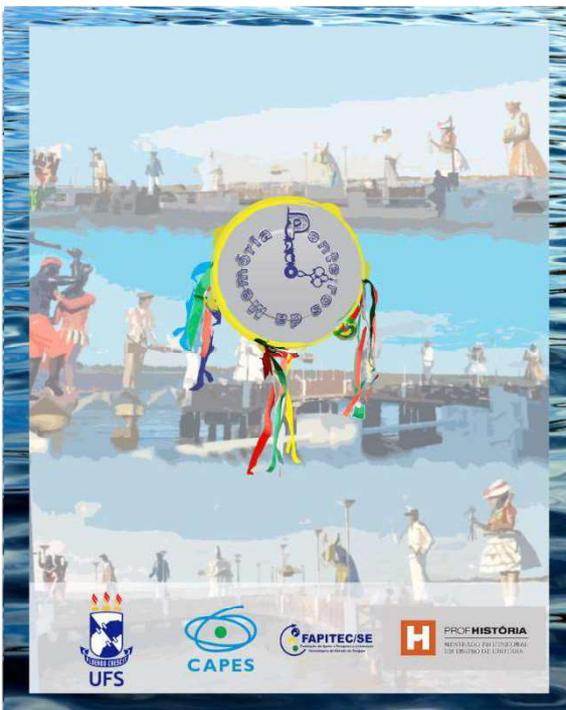
Livro: Retalhos da Vida

Autor: Martucelli Neto

+1 casa

-3 casas

# Lambe-Sujo e Caboclinho



A música vai desvendando a história do Brasil  
escravocrata:

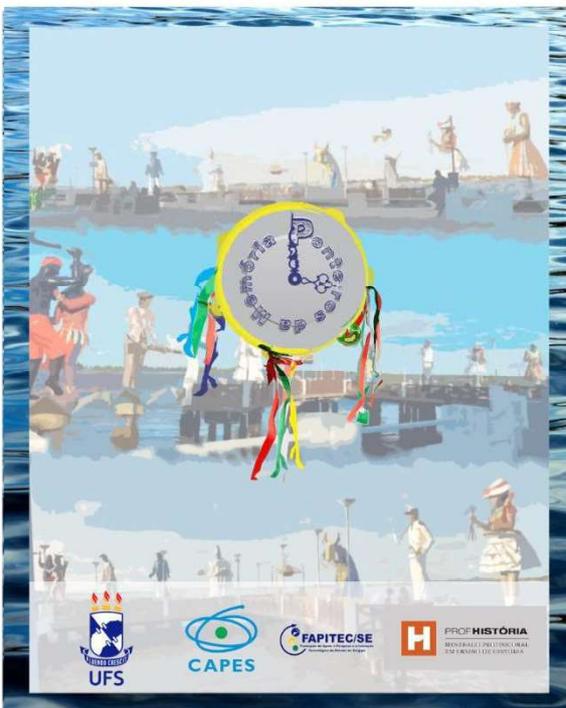
"É" hora! É hora! É hora!  
De nós "guerrear"!  
Se aguenta "negros",  
Nós "já" vamos para lá!"  
"Vai- te embora, caboclo  
Não venha me abusar!  
Os meus negros são valentes  
E de patente para brigar!"

Livro: Retalhos da Vida

Autor: Martucelli Neto

+1 casa

-3 casas



É fruto, das usinas e dos banguês. Conta a nossa  
trajetória fazendo-nos compreender que cultura  
popular é uma forma de nos encontrar.

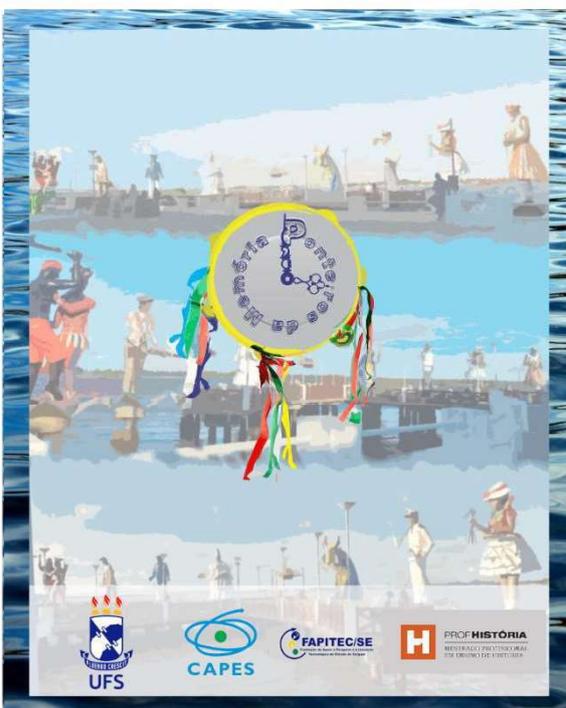
"Os negros", como chamavam os  
itaporanguenses, se aglomeravam num pequeno  
"curral", denominado "rancho", cercado de palhas  
de pindobeiras; ali se processavam os "cercos" e  
as "prisões".

Livro: Retalhos da Vida

Autor: Martucelli Neto

+3 casas

-1 casas



As canções ecoam pelas ruas:

"Tava capinando, a princesa me chamou  
Alevanta nêgo, cativo se acabou:  
Samba nêgo, branco não vem cá,  
Se vier, pau há de levar."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+4 casas

-2 casas



"O embate entre os dois grupos acontece numa espécie de quilombo reconstruído. Em Laranjeiras é chamado de quilombo; em Itaporanga, nas duas raízes do folgado, é chamado de rancho."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+4 casas

-2 casas

### Círculos para as tampinhas



# Bacamarteiro



"É um grupo cultural que traz mulheres e homens dançando e cantando. De vez em quando um estouro: uns tiros de pólvora seca bem ritmados e direcionados para o chão."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+2 casas

-1 casa



"Seu nome é uma denominação militar que remete aos integrantes da infantaria do Exército Império do Brasil."

Site: Museu da Gente Sergipana

+2 casas

-2 casas



"As mulheres cantam e dançam com toda animação do Samba de Coco, algumas também atiram, mas não é o habitual."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+1 casa

-1 casa

# Bacamarteiro



"Tem batucada, tiro, música, pólvora, alegria, pandeiro, onça e emoção. É um cortejo das festas do período junino de muita tradição."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+2 casas

-1 casa



"O grupo contém tocador de onça, pandeiro, ganzá, tem mulheres dançando samba de coco, tirador de versos e atirador."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+3 casas

-1 casa



As músicas contam a origem dessa história:

"Sinhá é hoje que a palha da cana avoa  
Sinhá é hoje que ela tem de avoar."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+3 casas

-1 casa

# Bacamarteiro



"A música do Batalhão como é também conhecido, é de influência afro, sendo o coco a sua forma mais expressiva"

Livro: Danças e Folguedos  
Aglaé D'Ávila Fontes

+3 casas

-1 casa



"A "hora do tiro" é o grande momento do folguedo. Todos param, não tem cantoria, ninguém tira o "cheio", a onça fica parada, o pandeiro calado, o samba quieto, o apito marca o momento exato, e aí vem o estouro da pólvora, que é o tiro."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+3 casas

-1 casa



"É uma forte expressão popular, que transformou um objeto da triste e violenta Guerra do Paraguai em uma forma de demonstrar alegria e tradição."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+2 casas

-1 casa

# Bacamarteiro



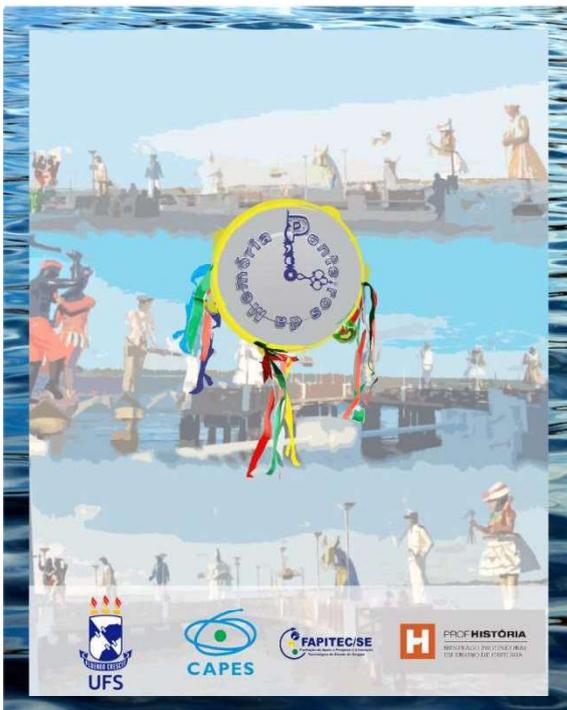
"O mestre do apito é quem coordena as descargas de tiro."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+1 casa

-1 casa

# Cacumbi



"Uma dança bem alegre  
Com evolução, embalos  
Que tanta harmonia traz  
Com seu apito, ganzás, cuíca, pandeiros,  
badalos.  
Com esse ritmo africano  
Por homens ele é dançado  
Com espelhos, paetês  
E de chapéu enfeitado"

O cordel e o Folclore

Ronaldo Dória

+2 casas

-3 casas



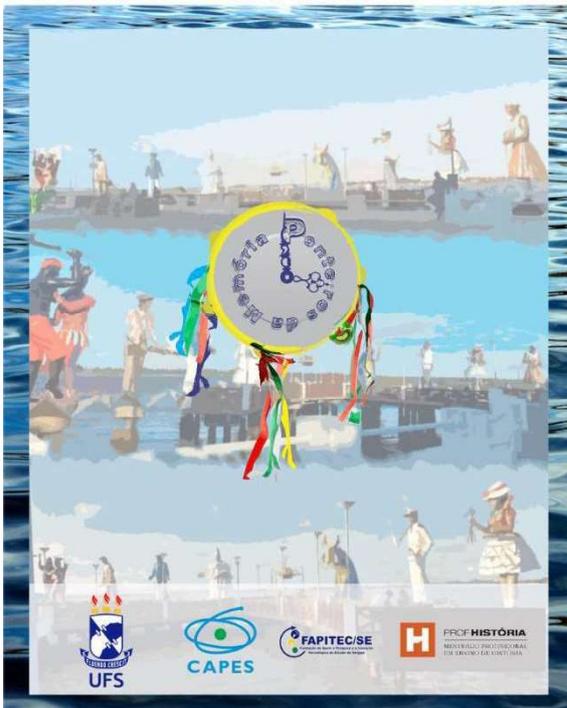
"Possui a África em suas entranhas, nos  
movimentos da dança, nas cores e  
expressões de alegria. É uma homenagem  
aos santos negros e aos reis do Congo. É  
herança cultural e ancestralidade africana.  
São homens alegres dançando, cantando e  
louvando de calça branca e chapéus  
enfeitados."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+3 casas

-3 casas



Com Ganzá, Cuíca, Pandeiro, apito e muita  
alegria eles cantam:

"Quem quiser me ver  
Ô saia na Janela  
Quem quiser me ver  
Ô saia na Janela  
A cor do Papagaio  
É verde e amarela"

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+2 casa

-2 casas



"Cantoria em forma de devoção:

"São Benedito,  
São Benedito

Um Favor venho lhe pedir

Eu peço que Deus

Abençoe a força do meu ..."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+3 casas

-2 casas



"Traz a religiosidade, são homens dançando com toda ginga africana na sua mais intensa expressão. O apito forte do mestre marca o passo da dança e faz acelerar as batidas do coração.."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+3 casas

-1 casa



"É uma mistura cultural, que envolve a devoção aos santos negros: São Benedito e Nossa Senhora do Rosário, com as festas africanas dos Reis do Congo. Ela é fruto de resistência cultural."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+3 casas

-2 casas

# Cacumbi



"O ritmo traz a força africana, completando com o apito uma espécie de regência para o começo e termino das músicas"

Livro: Danças e Folgedos  
Aglaé D'Ávila Fontes

+1 casa

-2 casas



"na Festa de Reis, saem às ruas junto com a Chegança e com as Taieiras, saem em cortejo, até às margens do rio cotinguiba, depois seguem para a Igreja de São Benedito e Nossa Senhora do Rosário, onde fazem uma emocionante apresentação diante do altar, do padre, dos fiéis e demais expectadores."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+4 casas

-2 casas



"É um folgado popular, sua origem se perdeu no tempo, impossibilitando dessa forma, marcar com exatidão a sua fixação no País."

Irineu Fontes

+4 casas

-1 casa

# Cacumbi



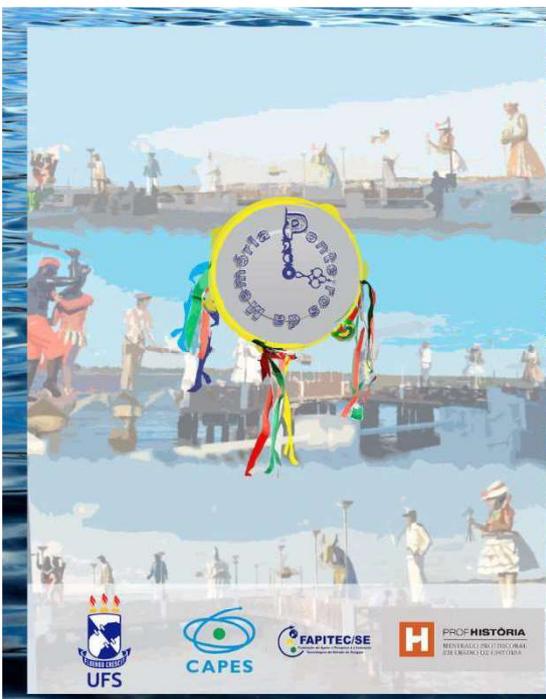
"Esse folguedo afro-brasileiro deixa o público atento, envolvido, entusiasmado. Os olhares, os corpos e os corações não resistem ao apito do mestre e ao som do pandeiro que conduz a música e o louvor aos Santos Negros."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+3 casas

-1 casa

# Parafuso



"O grupo surgido no final da escravatura como resultante da tentativa de fuga para os Quilombos e se firmou de maneira intensa após a abolição, quando satirizando seus ex-senhores puderam tornar público sua alegria."

Livro: Danças e Folguedos  
Agláé D'Ávila Fontes

+2 casas

-1 casa



"Os escravizados nunca foram conformados com o cativeiro. Por isso, resistiam à escravidão de todas as formas, usando a imaginação e a criatividade para enganarem seus senhores; nesse caso, fingiam ser assombração."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+3 casas

-1 casa



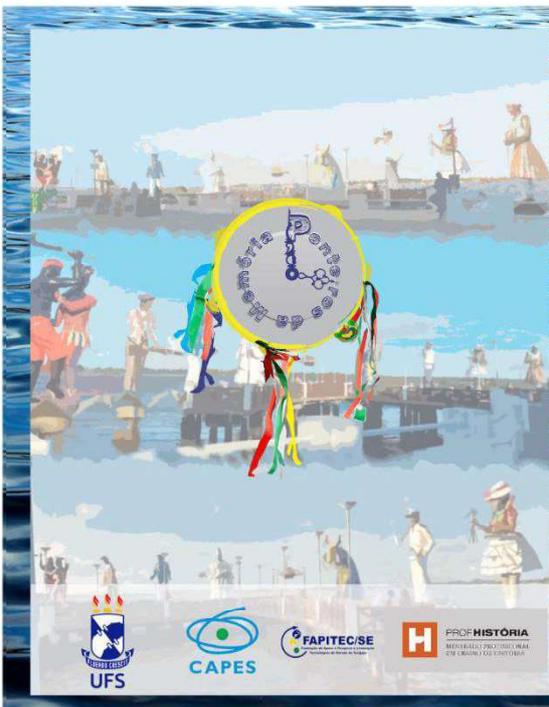
"As formas de resistência no Brasil escravocrata foram as mais diversas. Esse folguedo representa os escravizados, que roubavam as anáguas das sinhas e se vestiam nelas durante a madrugada, fugindo pela mata, dançando sem parar, torcendo e retorcendo o corpo."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+1 casa

-1 casa

# Parafuso

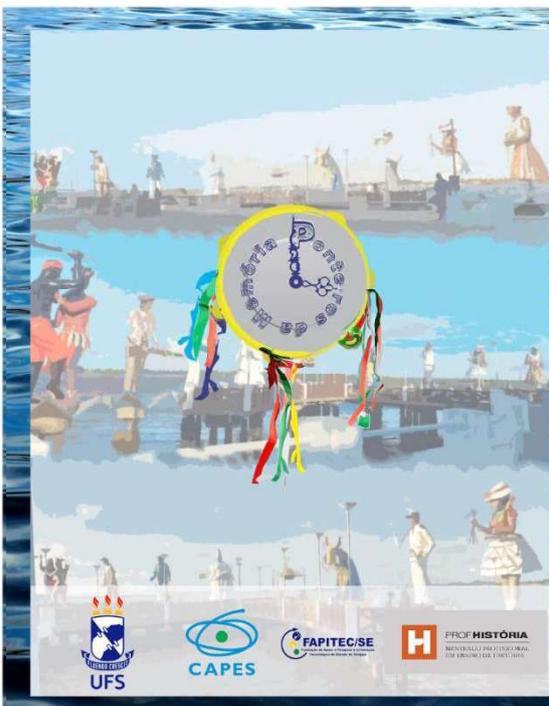


"Enquanto todos se assustavam, eles rumavam para um quilombo, buscavam liberdade para viverem sem castigos e opressão."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+2 casas

-1 casa



Eles Cantam:

"Quem quiser ver o bonito  
Saia fora e venha ver  
Venha ver os parafusos  
A torcer a destorcer."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+3 casas

-1 casa



A resistência africana permaneceu forte.  
De uma forma ou de outra se lutava pela  
liberdade.

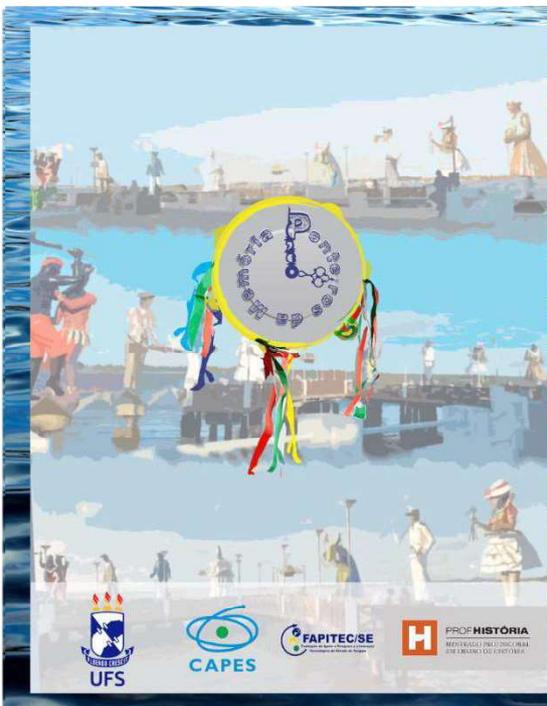
"Aqueles figuras brancas  
Enganaram multidões  
Que correndo em plena mata  
Parecendo assombrações  
Davam pulos, rodopios."

O Cordel e o Folclore  
Ronaldo Dória

+2 casas

-1 casa

# Parafuso



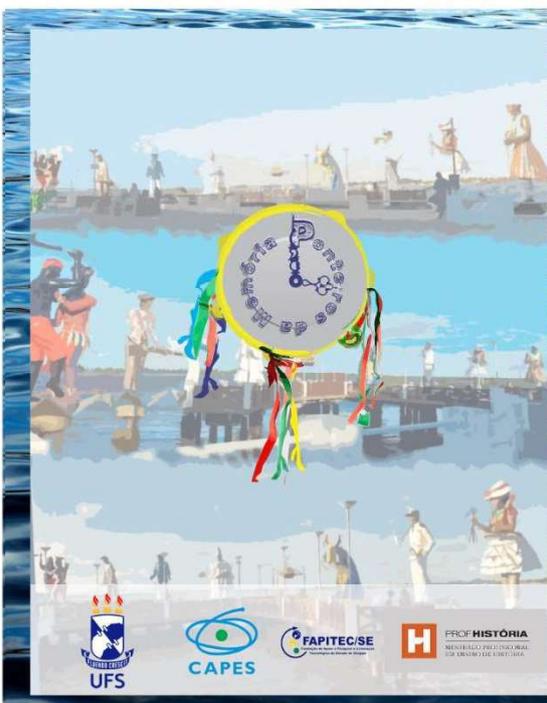
"Essa é uma manifestação, que conta a história da luta contra a escravização de seres humanos africanos no Brasil. É genuinamente sergipana, tendo origem na cidade de Lagarto."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+2 casas

-1 casa



"Escravidados usavam a arte e a imaginação para assombrar a população. O capitão do mato corria com medo e eles, fingindo serem almas penadas, fugiam das torturas sofridas e buscavam a liberdade roubada."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+2 casas

-2 casas



"Para fugir, ao domínio dos seus senhores e tentar chegar aos Quilombos, armaram um plano: roubar o que necessitavam das fazendas, na calada da noite. Nestas saídas buscavam justamente as fazendas, os engenhos, onde haviam fartura de tudo."

Livro: Danças e Folguedos

Aglaé D'Ávila Fontes

+2 casas

-4 casas

# Parafuso



"O grupo é composto por os dançarinos e tocadores, os quais mostram a fuga dos escravizados no meio da noite; sentindo no coração, o anseio da liberdade faziam medo a todos; à procura de um lar sem tortura e com união, eles corriam para os quilombos, onde iam encontrar seus irmãos."

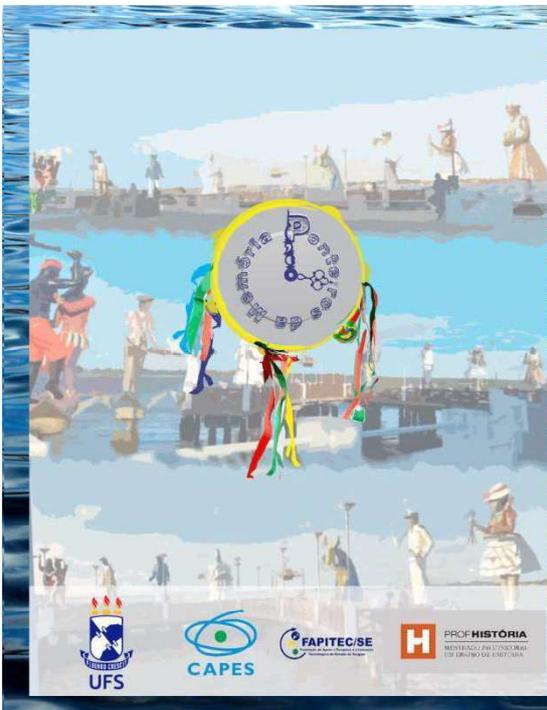
Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+2 casas

-3 casas

# Reisado



"Vibrante em cores e movimentos. É o único a ser representado no Largo pela figura do fantástico."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+1 casa

-3 casas



"Tem influência portuguesa e suas raízes estão no auto de louvor do Nascimento do Menino Jesus."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+2 casas

-4 casas



"Alguns de seus personagens são Caboclo, Dona Deusa, Boi, Jaraguá, Cabocla, Cigana, Baiana, Estrela e as Brincantes do cordão encarnado e do cordão azul."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+3 casas

-2 casas

# Reisado



"Essa manifestação está presente em várias cidades brasileiras. Tem muita alegria e elementos fantásticos."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+4 casas

-1 casa



"Pode ser apresentado em casas ou em outros locais como praças, museus, palcos, eventos culturais e religiosos."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+2 casas

-1 casa



"É de Portugal  
E do ciclo de Natal  
Que entre as diversas partes  
A do boi é principal  
Contendo duas fileiras  
De dançarinas brejeiras."

O cordel e o folclore  
Ronaldo Dória

+2 casas

-1 casa

# Reisado



"Tem bonitas dançarinas  
Com trajes bem enfeitados  
Dum lado cordão azul  
E do outro o encarnado."

O cordel e o folclore  
Ronaldo Dória

+3 casas

-1 casa



Ele tem origem na cultura do colonizador.

"Meus senhores boa noite  
Boa noite eu venho dar  
Meus senhores boa noite  
Boa noite e venho dar  
Eu quero que me dê licença  
Pra meu baile apresentar."

Revista Função n.01

+3 casas

-2 casas



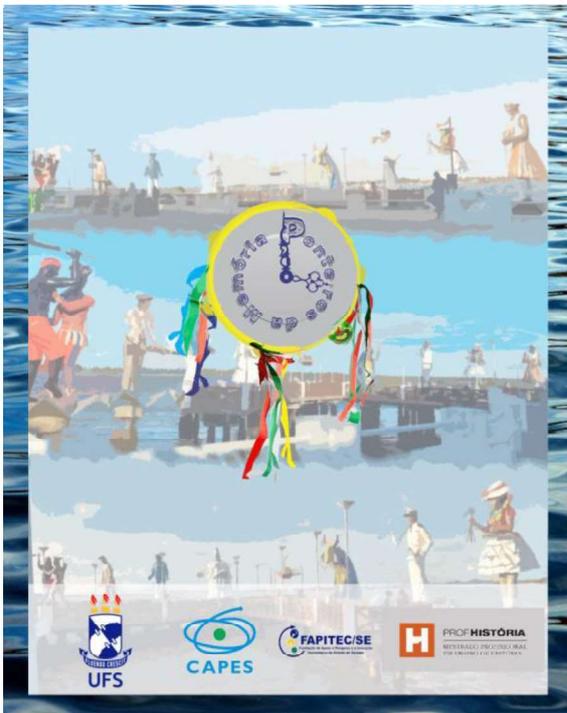
"É acompanhado por tocadores de tambor,  
triângulo, zabumba e por alegres  
dançarinas."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+3 casas

-1 casa

# Reisado



"É uma manifestação cultural alegre. Os brincantes chegam pedindo licença, trovando e dançando."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+2 casas

-1 casa

# Chegança



"Mostrando grande beleza  
Luta de Mouros e Cristão  
Os Mouros perdem então  
São batizados com tristeza"

O Cordel e o Folclore  
Ronaldo Dória

+2 casa

-2 casas



"Os cristãos representando  
A grande tripulação  
Com o Almirante Médico  
Marinheiros, Capitão  
Mostrando para os presentes  
Aqueles passos decentes  
Encantando a multidão."

O Cordel e o Folclore  
Ronaldo Dória

+2 casas

-1 casa



"Tem suas origens nas guerras da Idade  
Média, nas disputas da Península Ibérica  
entre os mouros e os cristãos."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+4 casas

-1 casa

# Chegança



"A Indumentária pode ser branca ou azul.  
Tem padre, marujo, pandeiro e quepe."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+2 casas

-1 casa



"Zé Albino bradava:  
Sinhô padre capelão  
Também venha combatê  
Com fé na vige Maria  
Nós havemo de vencê..."

Livro: História da Minha Infância  
Gilberto Amado

+3 casas

-2 casas



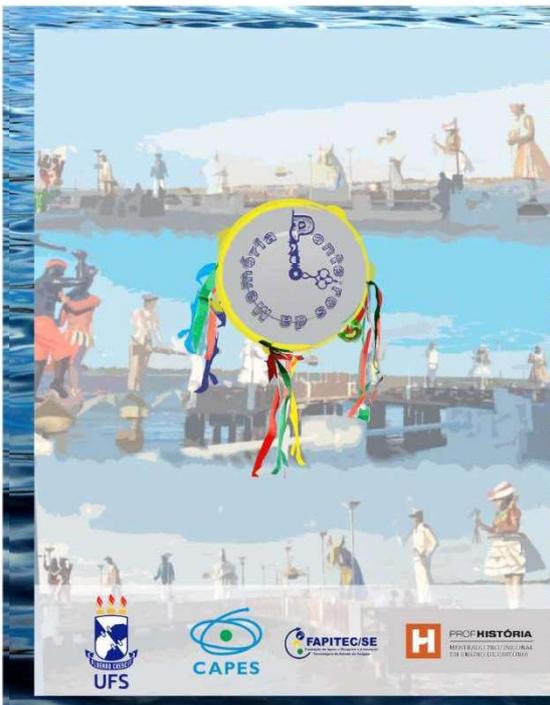
"A falta de tolerância à religião do outro e a dificuldade de aceitar crenças que são diferentes sempre ocasionaram guerras na história da humanidade. Assim foi com os Mouros e Cristãos na Idade Média."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+3 casas

-1 casa

# Chegança

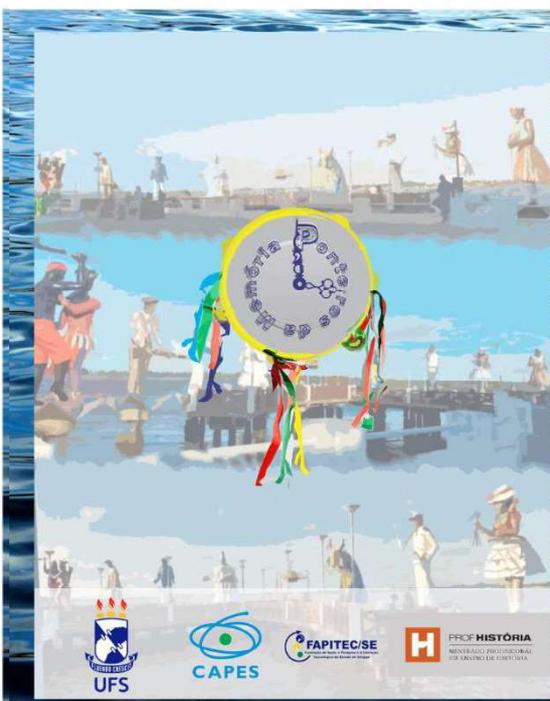


"Lá tem pedras preciosas. Tem muitas minas de ouro. Darei uma filha do Rei Mouro para contigo se casar."

Beatriz Góis Dantas

+1 casa

-1 casa



"Os mouros propõem que os cristãos se convertam à religião de Mamoé e como recompensa iriam para a Turquia sendo recompensados com riquezas e até casamentos com princesa."

Livro: Danças e Folguedos  
Agláé D'Ávila Fontes

+3 casas

-1 casa



"Vão todos para o rio porque são todos de devoção ao mar. Cacumbi, Taieira e (...) são praieiros, são do mar. Tem que passar lá. Tem que agradecer e cumprir com a devoção"

Hugo Ribeiro

+1 casa

-1 casa

# Chegança



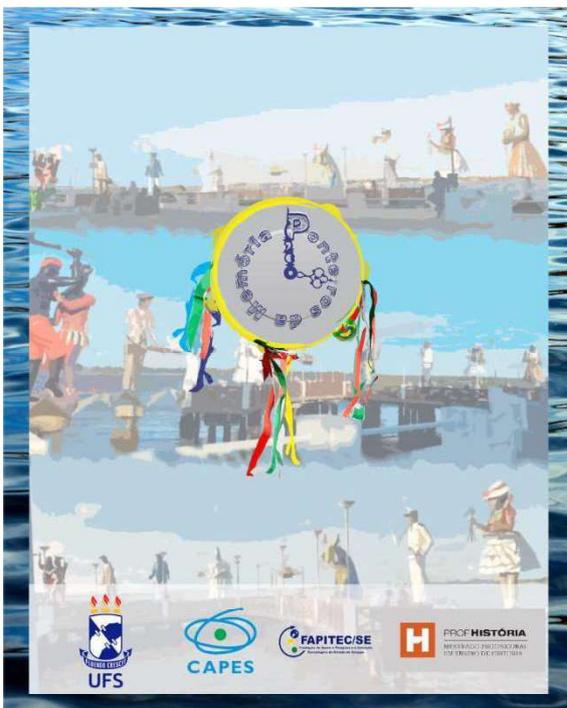
"A apresentação conta com Rei e Rainha Mouro, piloto, general, almirante, vice-almirante, patrão, contramestre, capitão-tenente, 1º tenente, 2º tenente, gajeiros, calafatinho, padre, doutor Medicina, marinheiros e embaixadores."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+2 casas

-1 casa

# Taieira



"Mesmo com todo horror da escravidão, com toda tortura e negação que passou, a força da cultura africana não tombou. Resistiu com bravura e se fez parte indelével na cultura do Brasil. Em alguns lugares, mulheres sustentaram com força as irmandades, pautadas na resistência e no sincretismo religioso."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+2 casas

-3 casas



"O sentido religioso da (...) originalmente inspirado no catolicismo, encontra-se hoje em Laranjeiras, mesclado com elementos das crenças afro-brasileiras."

Beatriz Góis Dantas

+1 casa

-2 casas



"É resistência, é liderança feminina, é sincretismo religioso. É a coroação da rainha com a coroa de Nossa Senhora do Rosário, durante à missa, no espaço sagrado do catolicismo. É respeito à diversidade religiosa brasileira. É união, é devoção."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+3 casas

-2 casas

# Taieira



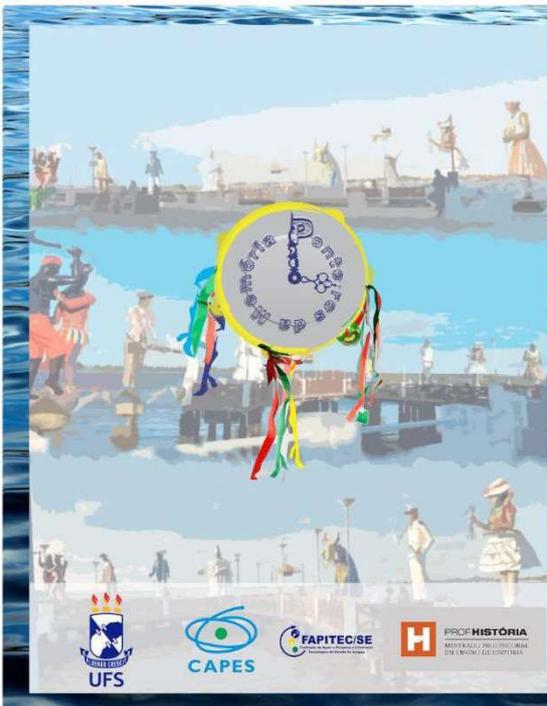
"A Declaração Universal dos Direitos Humanos traz a liberdade religiosa como um direito fundamental da humanidade.

A Irmandade de Santa Bárbara Virgem, liderada por uma Lôxa, é uma expressão religiosa nagô."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+3 casas

-1 casa



É uma marca do sincretismo religioso brasileiro:

"Como exemplo, a Irmandade de Santa Bárbara Virgem. Santa Bárbara, no sincretismo religioso é Iansã, a irmandade e a Taieira existem e resistem no município de Laranjeiras no Estado de Sergipe."

O cordel e o Folclore  
Ronaldo Dória

+3 casas

-1 casa



"Nas mãos trazendo ganzás  
E com varinha enfeitada  
Toda de papel crepon  
Para a dança ser dançada  
No compasso do ganzá  
Girando pra lá e pra cá."

O cordel e o Folclore  
Ronaldo Dória

+2 casas

-1 casa

# Taieira

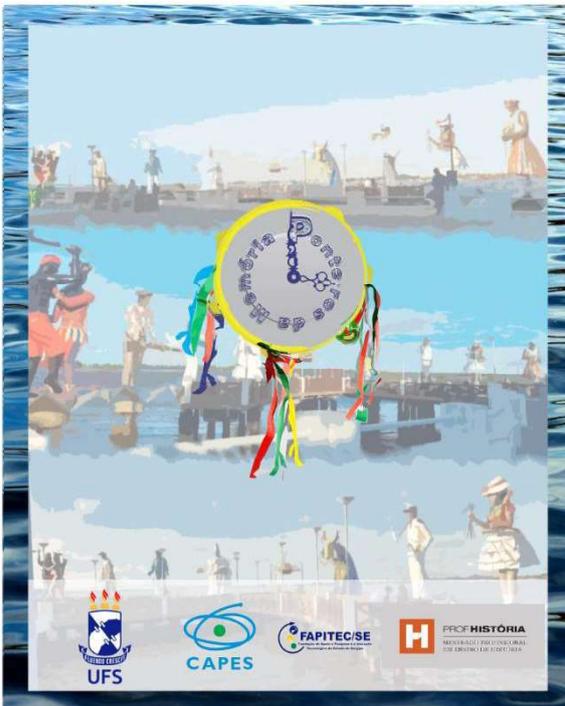


"Louvam Senhora do Rosário  
E também São Benedito  
Os padroeiros dos negros  
De coração tão aflito  
Nas festas de Laranjeiras  
A Rainha  
É coroada, repito."

O cordel e o Folclore  
Ronaldo Dória

+2 casas

-2 casas



"O folguedo é de origem africana e o de Laranjeiras está ligada ao culto Nagô, faz parte dos folguedos do ciclo natalino, aqueles que são apresentados entre o Natal e a Festa de Reis."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+3 casas

-2 casas



"É a única representação feminina presente no Largo da Gente Sergipana."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+1 casa

-3 casas

# Taieira



"As personagens que compõem o grupo são: guias, lacraias, capacetes, ministro, patrão, reis, rainhas..."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+2 casas

-1 casa

# São Gonçalo



"Inspirada por um frade  
Que em Amarante vivia  
Sua viola tocava  
Com o povo ele rezava  
E fazia cantoria..."

O Cordel e o Folclore  
Ronaldo Dória

+3 casas

-2 casas



"A apresentação conta com patrão,  
brincantes, mariposa e tocadores. Tem  
devoção e pagamento de promessas."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+3 casas

-1 casa



"Existe em várias partes do Brasil,  
contudo, nenhum com as características  
presentes no grupo da Mussuca, povoado de  
origem quilombola, localizado no município  
de Laranjeiras, Estado de Sergipe. O  
gingado e a alegria africana são  
marcantes."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+3 casas

-1 casa

# São Gonçalo



"A imagem levada dentro de uma pequena barca, é levada por uma mulher - a mariposa - e acompanhada pelos dançadores que enfileirados cantam e dançam e retornam ao local de saída - a casa do promesheiro - onde diante do Santo repetem algumas jornadas da dança."

Beatriz Góis Dantas

+1 casa

-3 casas



"A indumentária normalmente é calça e camisa branca. O grupo do povoado remanescente quilombola Mussuca tem suas particularidades como, uma saia sobre a calça branca, fitas coloridas sobre o corpo, um xale nas costas e um turbante na cabeça."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+3 casas

-2 casas



"É uma expressão da religiosidade portuguesa, que ganha força no território de afrodescendentes. A mistura de culturas oferece uma belíssima apresentação, que traz religiosidade com homens dançando de xale, saia, fitas coloridas e com muito gingado."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+2 casas

-1 casa

# São Gonçalo



A música traz a África:

"Vosso reis pediu uma dança  
É de ponta de pé  
É de "calcanhá"  
Onde mora vosso reis de Congo  
É de ponta de pé  
É de "calcanhá"

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+3 casas

-2 casas



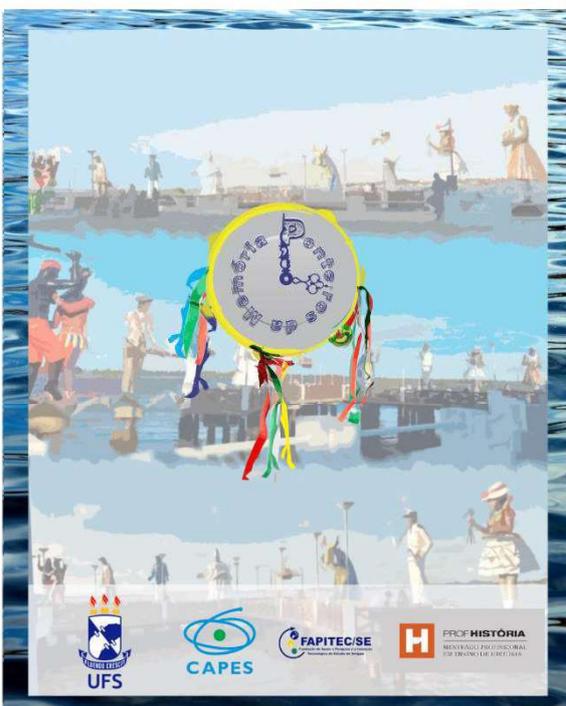
Nas músicas entoadas no folguedo em homenagem ao Santo português, toda saudade da África é expressada, revelando a mistura de influências culturais encontradas no Brasil.

"Adeus parente  
Que eu vou embora  
Pra terra do Congo  
Vou vê Angola"

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+3 casas

-1 casa



As cantigas revelam com clareza que ele se desenvolve em solo quilombola.

"Jiruaê ô quimbomba ê  
Jirua, Jirua, esquitin calamundê  
Jiruaê ô quibamba ê  
Vai vai esquitin calamundê."

Beatriz Góis Dantas

+5 casas

-4 casas

# São Gonçalo



"O molejo que lembra a capoeira, a sequência de jornadas, as cores e africanidade pulsante é facilmente notável no da Mussuca."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+2 casas

-1 casa

# Barco de Fogo



"É genuinamente sergipano, tendo como berço o município de Estância, região centro-sul do Estado."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+2 casas

-1 casa



"Quem o assiste encanta-se com toda a luz, som e beleza que eles soltam pela ar."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+4 casas

-3 casas



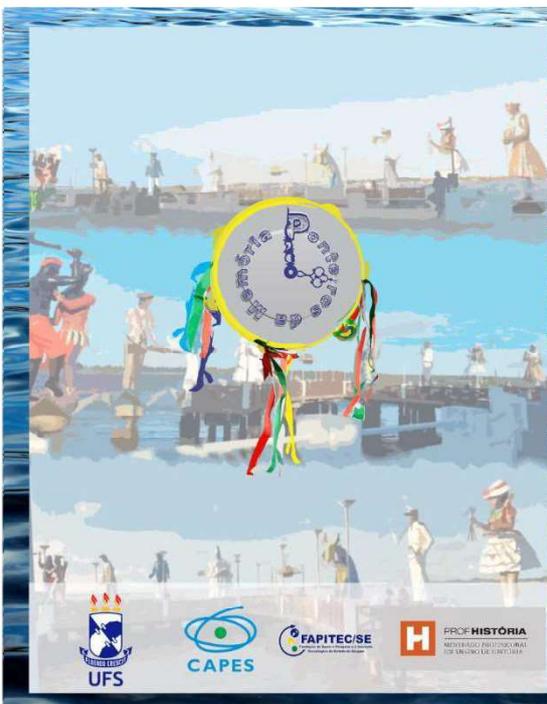
"No dia 11 de junho, dia do aniversário de nascimento de Chico surdo, foi instituído como seu dia, pela Lei 7.690."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+2 casas

-1 casa

# Barco de Fogo



"É Patrimônio Cultural do povo sergipano. Tem estrutura de madeira e desliza em um fio de aço."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+2 casa

-2 casas



"Passa pelo ar num espetáculo de pura magia. É um representante dos festejos juninos de Sergipe."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+3 casas

-3 casas



"São construídos no bairro do Porto d'Areia, reconhecido como comunidade remanescente quilombola, no município de Estância."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+2 casas

-2 casas

# Barco de Fogo



"Em Estância tem grupos de Batucada, que cantam e dançam pelas ruas nos festejos juninos, são coloridos, cheios de alegria, junto com ele, e outros fogos de artifício formam uma linda festa junina."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+3 casas

-2 casas



"É um show de pirotecnia produzido por exímios fogueteiros, chamados de mestres do fogo."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+1 casas

-3 casas



"Eles deslizam por um cabo de aço, diante do olhar perplexo do público."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+1 casa

-3 casas

# Barco de Fogo



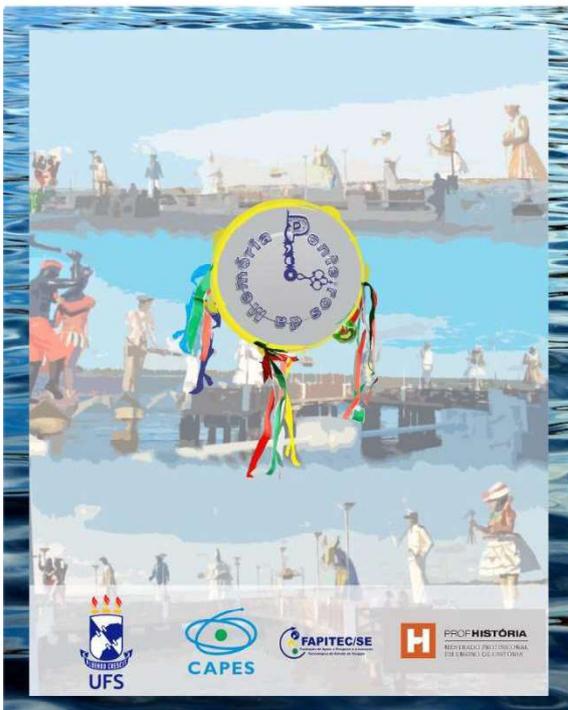
"O início da construção acontece com a fabricação da pólvora que ocorre com movimentos ritmados. Esse momento é chamado de pisa-pólvora"

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+2 casas

-2 casas

# Museu da Gente



"Aqui na nossa Cidade,  
Resguardar nossa Cultura  
É sua prioridade.  
Nosso povo, nossa história  
E nossa diversidade."

Cordel: Sergipe e seus encantos: conhecendo os  
atrativos turísticos através do cordel.  
Chiquinho do Além Mar

+2 casas

-1 casa



"Onde ele funciona sempre foi lugar de  
aprendizado e memória. Já abrigou Escola,  
Arquivo Público e Secretaria de Educação e  
Cultura do Estado."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+2 casas

-1 casa



"Em frente ao Largo da Gente Sergipana;  
pois eles interagem e se completam  
organicamente."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+1 casa

-3 casas

# Museu da Gente



"Por meio da tecnologia, navegamos pelos leitos dos nossos rios, conhecemos os ecossistemas: os manguezais, o sertão, a caatinga, a mata atlântica e o agreste. Tudo isso mostrando as nossas águas e a riqueza hidrográfica que tanto precisamos preservar."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+2 casa

-1 casa



"Tem cordel, repente, culinária, praças, histórias, brincadeiras... É repleto de coisas da gente."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+2 casas

-1 casa



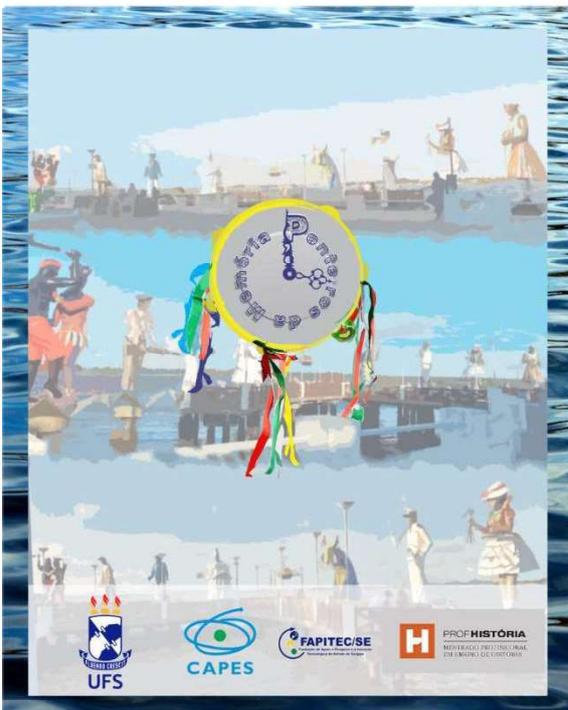
"Traz uma ideia de pertencimento, onde a cultura se mistura com as tecnologias na mais completa interação e harmonia."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+1 casa

-1 casa

# Museu da Gente



"As pessoas dançam e os brincantes, no espelho, acompanham cada movimento. Assim é o Espaço Nossos Trajes."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+2 casas

-1 casa



"Desde sua inauguração em 2011, um prédio construído em 1926, tombado pelo patrimônio estadual de Sergipe em 1985, esse local sempre foi lugar de aprendizado e memória."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+2 casas

-1 casa



"A instituição nasceu com a missão de salvaguardar a memória da Gente Sergipana."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+1 casa

-4 casas



"O espaço da midiateca encanta todas as idades. Aqui os visitantes podem conhecer mais sobre nossa história, nossa cultura, nossa gente. É um local onde as tecnologias resguardam as tradições."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+2 casas

-1 casa

# Rio Sergipe



"O trecho que liga a capital Aracaju ao município da Barra dos Coqueiros constitui "Paisagem Natural Notável" e Área Especial de Proteção Ambiental<sup>9</sup>, é Patrimônio Cultural Sergipano."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+2 casas

-1 casa

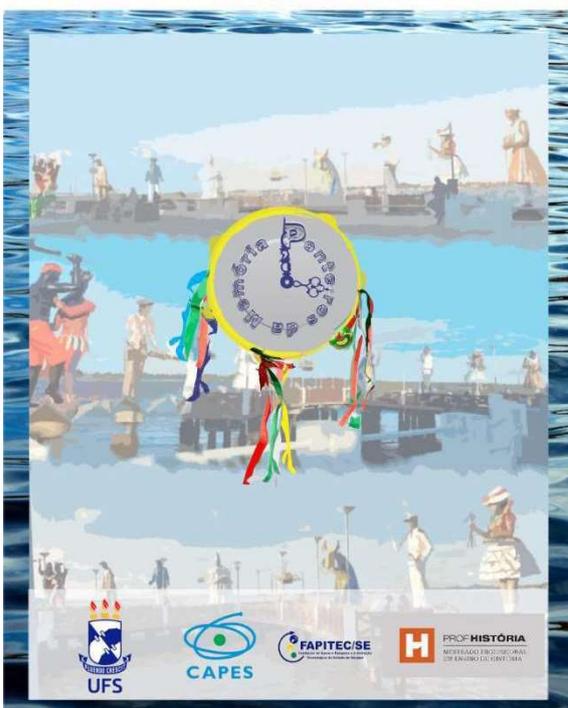


"Garrafas plásticas, latas de alumínio, sacos plásticos, caixa tetra pak, por exemplo, são descartadas em qualquer lugar e podem ser encontradas nas suas margens."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+3 casas

-2 casas



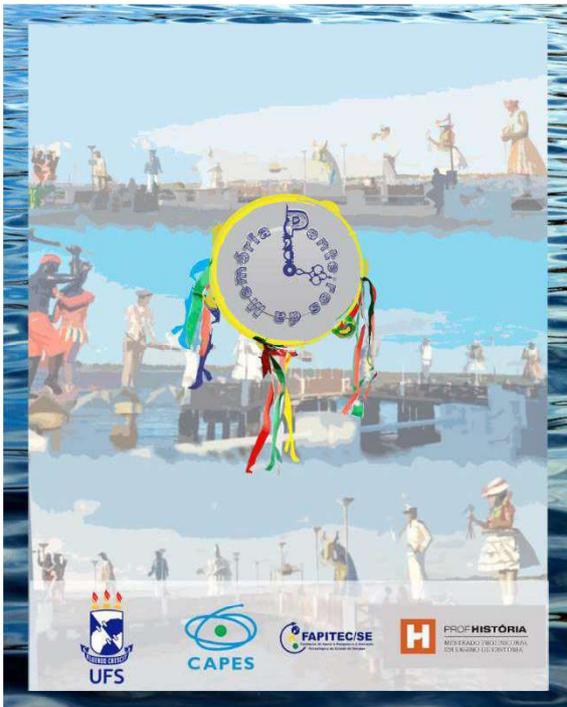
"Atualmente, o sistema de esgotamento dos municípios sergipanos é ineficiente e vem provocando sérios danos ambientais ao rio. Essa realidade é uma problemática presente em, praticamente, todos os municípios brasileiros."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+2 casas

-1 casa

# Rio Sergipe



"E à frente? Ora, à frente, a graça da vida na natureza. Era o 'rião'."

Livro: Um Menino Sergipano  
Genolino Amado

+3 casa

-4 casa



"É fonte de renda para várias comunidades, tem nosso bem mais precioso: a água. Está sendo degradado por poluição de toda ordem."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+3 casas

-2 casa



"É lugar de tototós e procissão. É fonte de renda e de vida."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+2 casas

-2 casas

# Rio Sergipe



"Seus afluentes também estão sofrendo com o processo de contínua poluição, a exemplo do Rio do Sal, que sofre com toda sorte de poluição."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+3 casas

-3 casas



"Aqui foi o abrigo do homem chamado de Peixe."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+2 casas

-1 casa



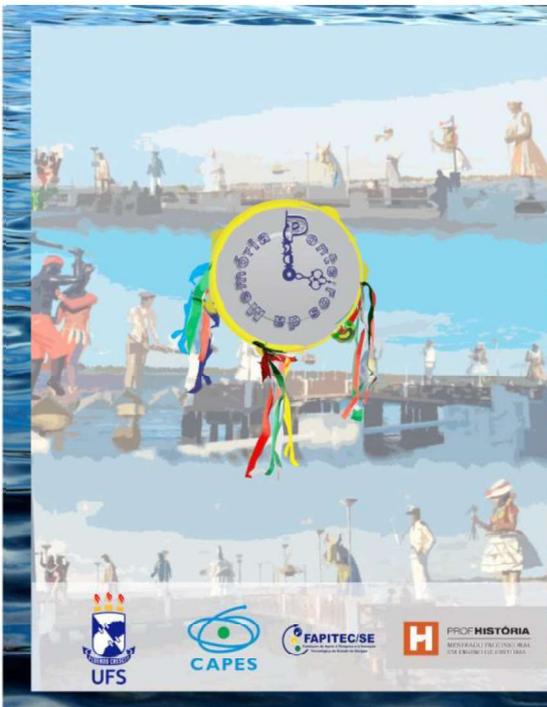
"As queimadas, os desmatamentos das matas ciliares, os agrotóxicos, resíduos de material de limpeza e esgotos. Todos esses elementos trazem danos profundos à água e à vida aquática."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória  
Eliana Dias

+2 casas

-2 casas

# Rio Sergipe



"Meus olhos passaram por cima dos prédios na vizinhança e foram dar em cheio com a cena jovial do "rião". A ponte do Imperador, estuário adentro. E além... a Barra dos Coqueiros."

Livro: Um menino Sergipano

Autor: Genolino Amado

+2 casas

-2 casas

# Cartas Mestres



"A compreensão da condição histórica do povo negro no Brasil, em toda sua plenitude, vincula-se ao entendimento dos sistemas econômico-sociais que caracterizaram e caracterizam o Brasil."

Livro: Negro e Cultura no Brasil.  
Maria Beatriz Nascimento



+ 3 casas.



Não jogue lixo na rua  
Seja limpo e educado  
Jogue sempre na lixeira  
Que é lugar apropriado  
Sujeira só dar problema  
Não fique nesse dilema  
Tenha tudo bem zelado.

Cordel: Não destrua a natureza  
Preserve o meio ambiente  
Autor: João Firmino Cabral



+ 3 casas.



"Nós estamos no começo de uma extinção em massa e tudo que vocês falam gira em torno de dinheiro e um conto de fadas de crescimento econômico eterno."

Greta Thunberg



+ 3 casas.

# Cartas Mestres



"Cadê a flor que estava aqui?

Poluição comeu

E o peixe que é do mar?

Poluição comeu

E o verde onde é que está?

Poluição comeu

Nem o Chico Mendes sobreviveu"

Música: Xote ecológico

Luiz Gonzaga - 1989

+ 3 casas.



"O maior bem que podemos deixar para as futuras gerações é a preservação do nosso meio ambiente e da nossa cultura."

Eliana Dias

+ 3 casas.



Um crime ambiental sem precedentes fez sangrar os mares da gente

"De um dia para o outro

Tudo tá feio, mudado

Mostrando tanta sujeira

Tudo tá contaminado

A areia toda suja

Com o óleo misturado"

Cordel: Tragédia Ambiental - No litoral Nordestino

Autor: Ronaldo Dória  
+ 3 casas.



# Cartas Mestres



Zé Peixe foi um prático da Marinha que por mais de 50 anos orientou embarcações no Rio Sergipe. Nadava como um peixe e impressionava os mais experientes capitães, vivia em plena harmonia com a natureza.

Eliana Dias



+ 3 casas.



“Respiramos todos um só ar, bebemos todos a mesma água, vivemos todos em uma só Terra. Nós devemos protegê-la”

Cacique Raoni



+ 3 casas.



“No começo pensei que estivesse lutando para salvar seringueiras, depois pensei que estava lutando para salvar a Floresta Amazônica. Agora percebo que estou lutando pela humanidade.”

Chico Mendes



+ 3 casas.



"Gosto da Policromia  
Das Taieiras de "Belina"  
(...) Admiro o caboclinho,  
E os negros do rei Raimundo  
Lamento o cativeiro;  
E a cantoria bonita,  
Da turma de "João de Pita"  
No dia 06 de Janeiro."  
Cartilha Cultural Laranjeiras.  
João Sapateiro  
+ 3 casas.



"Dos outubros que enaltecem  
Lambe-sujos, Caboclinhos  
À Orla de Atalaia  
Onde estão belos caminhos  
Samba de Coco, não raro  
Mirante de Santo Amaro  
São culturais pergaminhos."  
Cordel: Sergipe  
Izabel Nascimento  
+ 3 casas.

# REGYRAS



*Eliana Dias Ferreira Oliveira*



# PONTEIROS DA MEMÓRIA

## Apresentação do Caderno de Regras

### Componentes do Jogo:

8 tampas de garrafa pet (Brincantes)

1 Tabuleiro

121 Cartas

1 Caixa de Descarte

1 Manual de Regras

1 Caderno Cultural

1 Caderno do Professor

### Siga as Regras do Jogo:

**Ponteiros da Memória** pode ser jogado entre dois participantes, chegando ao máximo de três (individual); ou por dupla contra dupla, atingindo o limite de três duplas.

Ponteiros da Memória sendo jogados por três duplas



Foto: Eliana Dias. Novembro/2019

Cada jogador (caso esteja jogando individualmente) ou cada dupla (caso esteja sendo jogando por duplas) escolhe uma tampa de garrafa Pet. A escolha será feita com todas as tampas (são 8 no total), tendo suas partes externas voltadas para cima e todas terão, em sua superfície, a imagem do Museu da Gente Sergipana.

Superfície das tampas



São oito tampas e em cada uma tem a figura de um brincante (Lambe-sujo e Caboclinho, Bacamarteiros, Cacumbi, Parafuso, Reisado, Chegança, Taieira e São Gonçalo). Na parte interna da tampa estará a imagem do brincante.

Parte interna das tampas



Quando escolhe, vira tampa e então, o jogador saberá qual brincante o representa. A partir desse momento cada **jogador é chamado de brincante**.

O momento que descobre qual brincante tirou



Foto: Eliana Dias. Novembro/2019

Começa o jogo pela pessoa que pegou o **Lambe-Sujo e Caboclinho**, ou aquele que estiver mais próximo a ele, seguindo a sequência presente do **Largo da Gente Sergipana**.

A tampinha que inicia o jogo



Foto: Eliana Dias. Novembro/2019

Inicia o jogo aquele que pegou o Lambe-Sujo e Caboclinho ou o mais próximo na sequência do Largo.



Inicia o jogo girando os ponteiros e para onde o ponteiro maior apontar, o brincante coleta uma carta.

Os Ponteiros: Nesse caso o ponteiro maior aponta para o Museu da Gente Sergipana

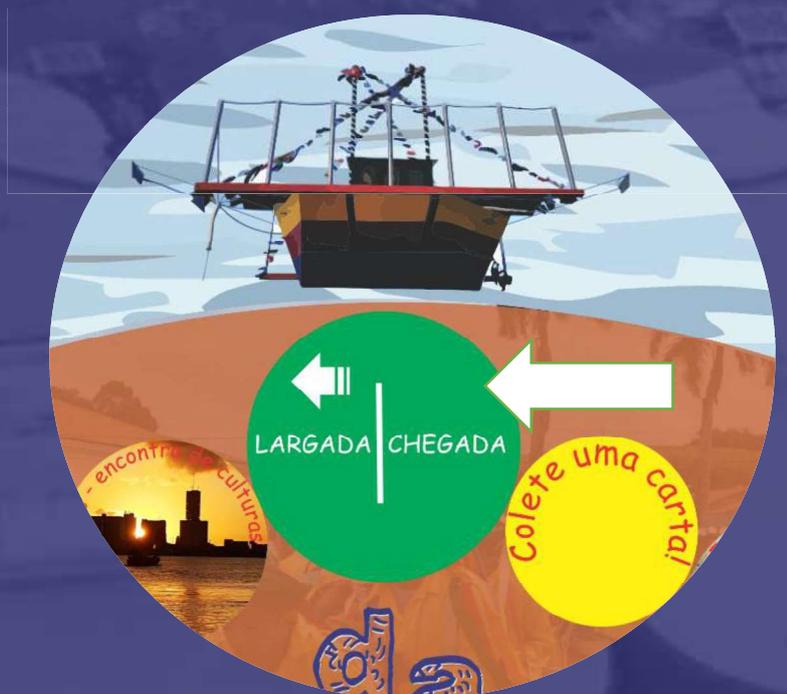


## Girando os Ponteiros

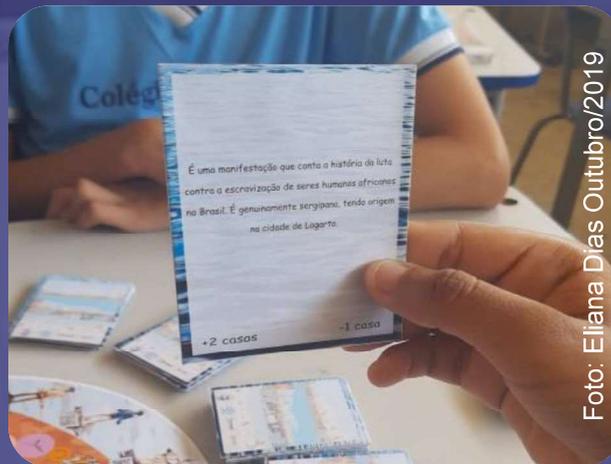


São distribuídas 11 cartas aleatórias (ou seja misturadas) ao redor cada elemento que compõe o jogo.

A Largada e a chegada estão localizadas no Barco de Fogo.



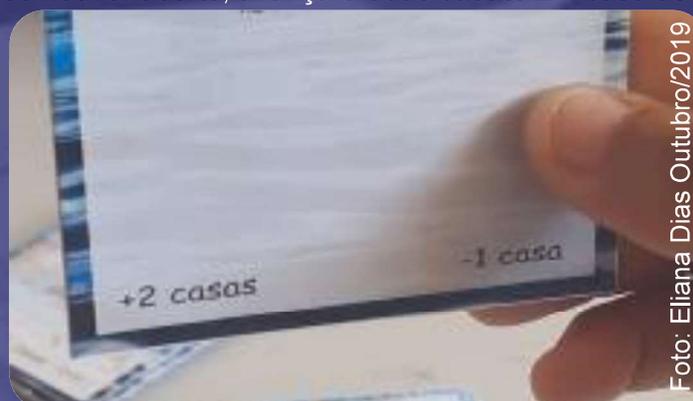
## A leitura da carta deve ser feita sempre em voz alta!



Após a leitura, o jogador deve falar a qual elemento do jogo a carta se refere: **Lambe-sujo e Caboclinho, Bacamarteiro, Cacumbi, Parafuso, Barco de Fogo, Reisado, Chegança, Taieira, São Gonçalo, Rio Sergipe e o Museu da Gente Sergipana.**

Cada carta mostra quantas casas irá **avançar**, em caso de acerto, que está simbolizada por um **(+)** e o número de casas que irá **retornar**; em caso de erro, está simbolizada por um **(-)**.

Nesse caso, se houver acerto, avançará duas casas. Em caso de erro, retornará 1 casa.



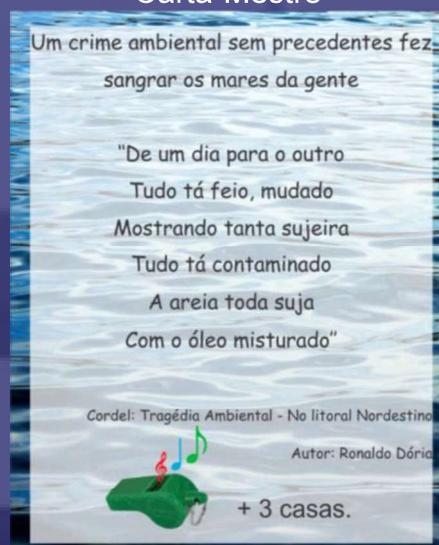
**Na casa do tabuleiro que o brincante parar; ele terá indicações a seguir:**

- As cartas utilizadas irão para uma caixa de descarte. Se em algum momento do jogo o montante de cartas de uma das variantes (elementos do jogo) terminar, onze cartas aleatórias serão recicladas para o local, voltando a ficarem disponíveis para o jogo.

## **CARTA-MESTRE**

Existem no jogo 11 cartas-mestre. Elas são marcadas pela presença do apito na parte inferior. **Essas cartas devem ser lidas em voz alta**, mas não são respondidas. Com ela o brincante avançará três casas, e mesmo que na casa que parou no tabuleiro tenha um retorno, não vai cumprir. **Só cumprirá se for uma casa para avançar.**

### Carta-Mestre



Durante o jogo os brincantes podem utilizar o caderno cultural quantas vezes quiserem para dirimirem dúvidas, porém terão o tempo determinado de 2 minutos.

Utilização do Caderno Cultural



### QR CODE (Código de Leitura Gráfica)



Há um momento em que a trilha pede a leitura do QR, se não fizer a leitura do QR code, o brincante retornará uma casa.

O QR code que está fora da trilha pode ser utilizado a todo momento, pois esse ambiente de pesquisa traz informações sobre os elementos presentes no jogo.

Existem dois QR dentro do tabuleiro: sendo um dentro e um fora da trilha.

## Leitura do QR Code



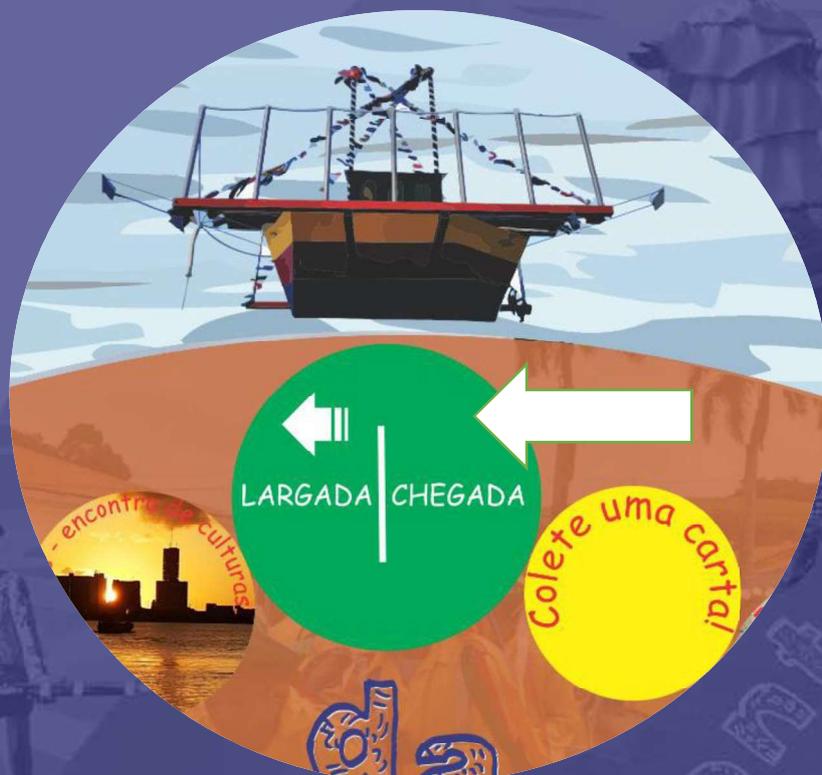
Todas as vezes que, no tabuleiro, o brincante parar na imagem dos ponteiros, ele vai girar novamente os ponteiros do jogo, exceto no caso de retorno; nesse caso, não gira.

## Ponteiros



Esse fluxo vai fazer o jogo seguir e o campeão será quem primeiro, seguindo pela trilha, concluir a volta ao Largo, chegando ao outro lado do Barco de fogo.

# A chegada



# TRINCA DA MEMÓRIA

**Ponteiros da Memória** traz em si outro jogo. Caso os jogadores queiram jogar apenas com as cartas, sem tabuleiro, teremos um jogo chamado de **trinca da memória**.

## Vamos entender esse jogo?

- Pode ser jogado por até 4 duplas, ou seja, um total de 8 jogadores.
- Pode ser jogado por até 4 jogadores (em caso de jogar individualmente).
- Cada dupla (ou jogador) pega 09 Cartas.
- Existe um ponto de coleta, onde a dupla (ou jogador) pode retirar uma carta por rodada.
- Caso a carta não sirva ao seu jogo, a dupla deve coloca-la na mesa e a outra dupla pode pegar.
- Após coletar a carta, se a dupla ficar com ela, deve descartar outra e, se uma dupla pegar o que tá na mesa, deve descartar uma que estava no seu jogo.
- OBS: Cada dupla deve ter sempre 9 cartas na mão.
- Vence o jogo, aquele que primeiro formar três trincas genuinamente sergipanas:

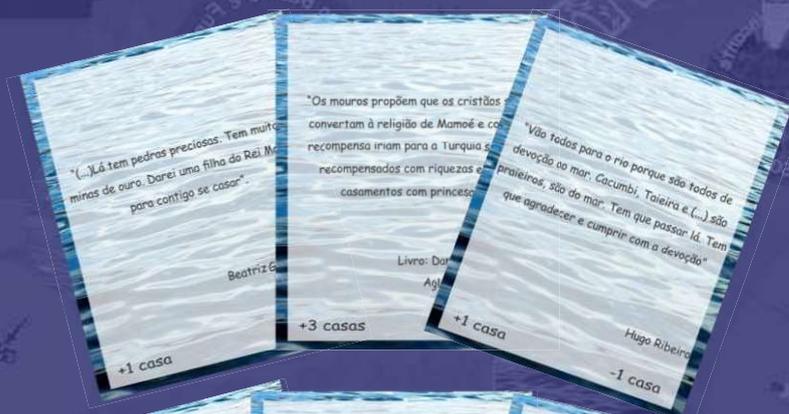
- Uma trinca Lambe-sujo e caboclinho (Três cartas)
- Uma trinca Parafuso (Três cartas)
- Uma Trinca Barco de Fogo (Três cartas)
  - O primeiro jogador a fazer essa formação, vence a partida!

Exemplo de uma formação:

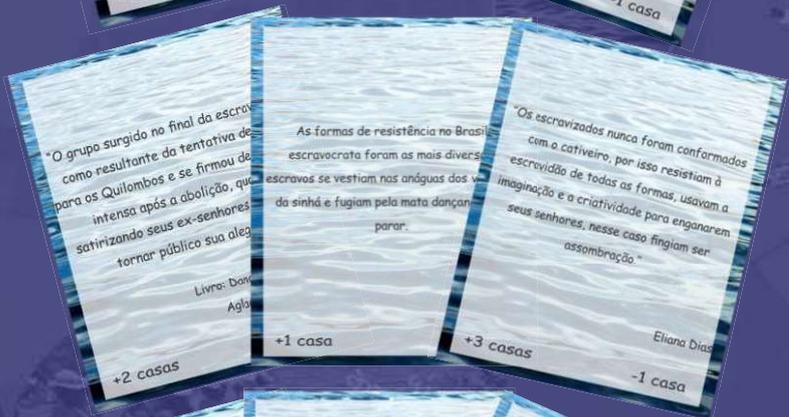
- Pode ser feita por três cartas pertencentes a mesma manifestação cultural (Lambe-Sujo e Caboclinho, ou Parafuso, ou Barco de Fogo).

Exemplo da formação de uma trinca

Lambe-sujo e Caboclinho



Parafuso

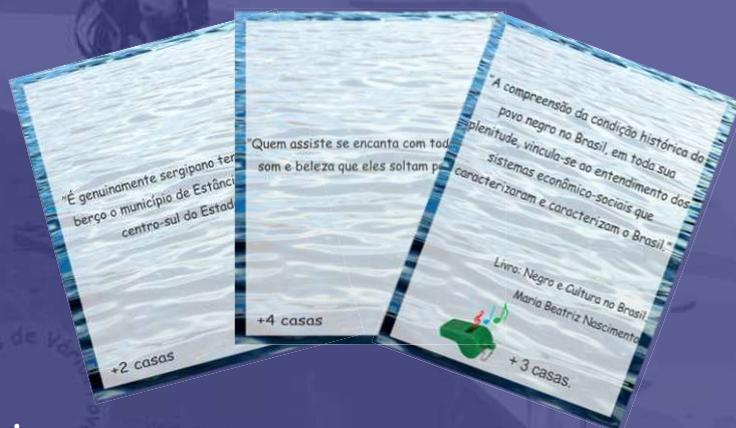


Barco de Fogo



- Pode ser feita por duas cartas da mesma manifestação cultural e uma carta-mestre.

Exemplo de trinca formada com carta mestre.



Como se joga:

- Cada jogador (dupla) retira 9 cartas.
- Existe o ponto de coleta, local onde o jogador (dupla) vai retirando cartas.

Ponto de Coleta



Foto: Eliana Dias, Dezembro/2019

- A cada carta retirada, uma deve ser descartada (ou seja, jogada na mesa). Caso ela sirva a outro jogador, ele pode reciclar (retirá-la da mesa e integrá-la no seu jogo, descartando outra que não lhe sirva). Se ela ficar na mesa, retorna ao ponto de coleta.
- Os jogadores podem utilizar o caderno cultural no decorrer de todo o jogo.

- Só bata o jogo se você tiver certeza, pois se bater errado, ficará duas rodadas sem poder coletar cartas e sem consultar o caderno cultural.

# Caça da Memória

- Não tem quantidade de participantes estipulada.
- Pode ser jogado por duplas.
- Vence quem primeiro encontrar todas as palavras dos doze caças da Memória disponíveis ou da quantidade acordada pelos jogadores.

Exemplo:

- Vamos jogar apenas três caças (define os quais) vence o jogo aquele que primeiro encontrar as palavras dos caças.

L	M	H	N	E	H	E	U	R	D	D	K	T	D	I	D	B	R
E	O	H	E	S	I	T	C	H	E	G	A	N	Ç	A	O	A	D
S	Ã	O	G	O	N	Ç	A	L	O	D	O	T	P	N	G	R	H
O	S	R	P	T	I	E	C	I	A	V	E	H	A	E	S	C	Y
R	E	I	S	A	D	O	U	O	E	A	T	D	R	O	E	O	R
T	H	E	U	I	L	I	M	H	D	I	N	E	A	L	S	D	K
O	E	B	Ê	T	B	G	B	O	F	D	R	T	F	O	N	E	P
R	I	O	S	E	R	G	I	P	E	R	B	A	U	S	G	F	A
Y	F	D	E	R	O	T	E	L	A	M	B	E	S	U	J	O	S
M	U	S	E	U	D	A	G	E	N	T	E	O	O	T	A	G	N
I	M	I	C	A	B	O	C	L	I	N	H	O	S	D	A	O	L
N	W	H	B	O	B	A	C	A	M	A	R	T	E	I	R	O	S

## Largo da Gente Sergipana

Encontre as palavras listadas abaixo. Elas estão escondidas na horizontal, vertical e diagonal, sem palavras ao contrário.

- BARCO DE FOGO
- CABOCLINHOS
- CACUMBI
- CHEGANÇA
- LAMBE-SUIJOS
- MUSEU DA GENTE
- PARAFUSOS
- REISADO
- RIO SERGIPE
- SÃO GONÇALO
- TAIERAS
- BACAMARTEIROS



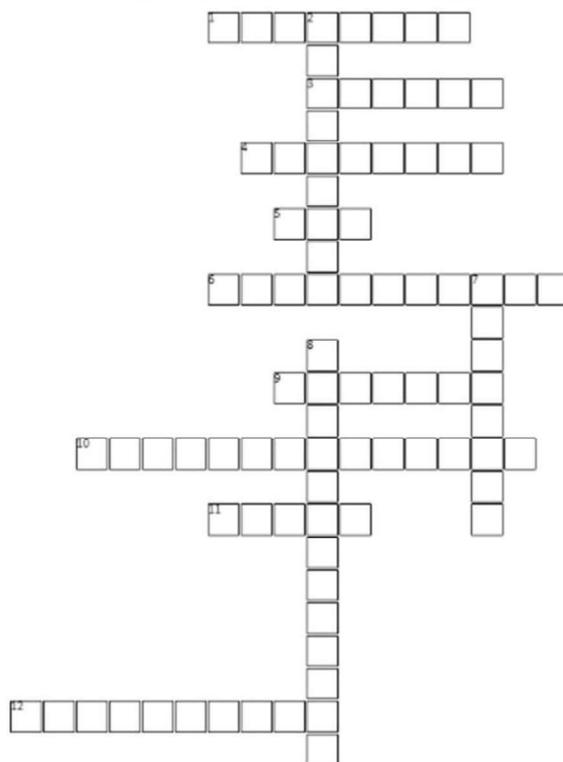
# Cruzadinha Cultural

- Não tem quantidade de participantes estipulada.
- Pode ser jogado por duplas.
- Vence quem primeiro encontrar todas as palavras das três cruzadinha cultural disponíveis ou da quantidade acordada pelos jogadores.

Exemplo:

- Vamos jogar apenas duas cruzadinhas (define as quais) vence o jogo aquele que primeiro formar as palavras das cruzadinhas.

## *Cruzadinha Cultural I*



# *Largo da Gente Sergipana*



Setembro/2019



Dezembro/2019



