

## CAPÍTULO 28

### *Mancala-awelé: semeando africanidades*

*Robson Gonçalves da Silva*

*Ana Paula Alves de Carvalho Martins*

A partir de 2003, foi estabelecido, dentro da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Brasileira (LDB), Lei nº 9.394/96, que “nos estabelecimentos de ensino fundamental e médio, oficiais e particulares, torna-se obrigatório o ensino sobre história e cultura afro-brasileira” (Brasil, 2003, s/p). Esta lei tem como objetivo:

[...] combater estereótipos, positivar e equalizar as representações da diversidade étnico-racial, valorizar as identidades familiares e comunitárias, elevar a autoestima, a autoimagem e a autoconfiança das crianças e adolescentes, negros, bem como combater, educativamente, todos os preconceitos, sobretudo os preconceitos raciais, por mais ingênua e pueril que seja a forma como eles possam apresentar-se (Brasil, 2007, s/p).

Em 2008, a Lei 10.639 é alterada pela Lei 11.645, destacando que, além da cultura e história africana e afro-brasileira, os estabelecimentos de ensino ficam obrigados a abordar a cultura e história indígena, incluindo elas em seu conteúdo programático. Essas leis têm, como um dos objetivos, a desnaturalização do racismo dentro dos ambientes escolares, onde os valores ocidentais se sobrepõem aos outros. Para isso, é necessário apresentar outros saberes aos alunos, talvez até relembrando a origem da raça humana. Utilizaremos o conceito de “ocidente” de Hall

(2016), em *Ocidente e o resto*: discurso e poder, em que o autor diz que “Ocidente é um conceito histórico e não geográfico. Tomamos por ‘ocidental’ o tipo de sociedade discutida nesse livro: desenvolvida, industrializada, urbanizada, capitalista, secular e moderna” (Hall, 2016, p. 315). Ou seja, nem sempre se é considerado ocidental simplesmente por estar no ocidente, a exemplo de alguns orientais que são considerados “ocidentais”.

A história da humanidade perpassa pela evolução do gênero *Homo*, que assim como todos os outros primatas, teve sua origem no continente africano. Por conta disso, a África é considerada o berço da humanidade. Muito diferente do que vemos e ouvimos, África não é um lugar primitivo onde há apenas pobreza, animais e desertos. As civilizações africanas são as mais antigas que existem e quase tudo que sabemos hoje é de origem africana. De África surgiu boa parte da medicina, arquitetura, culinária, cultura, entre outras coisas que conhecemos hoje. Imhotep, que viveu em África entre 2900 e 2280 a.C., foi considerado um Deus da medicina para os europeus. Abu Bakr (2010) escreve sobre a história da África e a representação de Imhotep na época, e até hoje, na enciclopédia *História geral da África*.

### A origem do jogo

O continente africano se desenvolveu durante estes milhares anos, principalmente após a seca no Saara, forçando a migração de muitos povos até às margens do rio Nilo, e foi dali, do vale do Nilo, onde os povos africanos se desenvolveram e se espalharam por todo o continente. Ao se espalharem, levaram com eles seus conhecimentos, costumes e crenças, para dentro e fora da África. A região do vale do Nilo era chamada de *Kemit*, ou *Kmt*, pelos povos que lá viviam, que de acordo com os hieróglifos significa “terra dos pretos”. Porém, depois da colonização, passamos a chamar esta terra de Egito. Diop (1974), ao escrever sobre a origem negra dos povos egípcios, explica a origem de Moisés e dos escritos no livro de *Gênesis* sobre a maldição de Cam (Kam), comprovando que mesmo os judeus, após migrarem do Egito, consideravam aquelas terras como a terra dos negros:

Na verdade, sabemos que os egípcios chamavam seu país de *Kemit*, que significa “Preto” em sua língua. A interpretação segundo a qual *Kemit* designava o solo preto do Egito, preferencialmente ao homem preto e, por extensão, a raça preta do país dos Pretos, decorre mais de uma distorção gratuita por mentes conscientes do que uma interpretação exata desta palavra faria implicar. Por isso, é natural encontrar *Kam* em hebraico, significando calor, preto, queimado (Diop, 1974, p. 7).

Recentemente foi encontrado um fóssil na região do Reino Unido que data cerca de 10 mil anos. Após análises laboratoriais, concluíram que a pele daquele homem, conhecido como “homem de cheddar”, era negra, não branca, com olhos azuis. Em 2014, também foi encontrado, na Espanha, um fóssil de 7 mil anos com a pele negra e olhos azuis (Diaz, 2018). Os estudos recentes corroboram com o que Diop (1974) dizia no século passado sobre a origem da civilização e sobre a cor dos povos que viviam no Egito antigo, desconstruindo a ideia de que os faraós e os povos egípcios não eram negros. O branqueamento de alguns povos africanos foi uma construção dos europeus que sabiam da importância e poder dos egípcios para a humanidade, por isto quiseram identificá-los como caucasianos, já que as teorias racistas queriam comprovar que os negros eram primitivos e inferiores. Em Kemit, ou Egito, foi onde surgiram as primeiras organizações humanas.

[...] é provável que o primeiro povoamento efetivo do vale do Nilo tenha ocorrido no início do Neolítico (por volta de 7.000 a.C.). Nessa época, os egípcios adotaram um modo de vida pastoril e agrícola. Enquanto aperfeiçoavam seus instrumentos e armas de pedra, inventaram – ou acolheram – a cerâmica, que viria a ser para nós de grande utilidade na reconstituição de um quadro completo das diferentes culturas egípcias durante o período neolítico (Abu Bakr, 2010, p. 37).

Se a África é o berço da humanidade, Kemit é o berço da civilização humana. Foi neste local onde os homens viveram por milhares de anos e desenvolveram, inclusive, o calendário que utilizamos até hoje, em que o ano tem 365 dias e é dividido em 4 estações. Os egípcios desenvolveram este calendário, inicialmente, para se precaverem às cheias do Nilo. Mockthar (2010) nos conta que:

Nesse calendário, a primeira estação do ano, *Akhet* em egípcio, marcava o começo da enchente. As águas do rio subiam pouco a pouco e cobriam a terra ressecada pelo verão tórrido. Os campos permaneciam encharcados durante quatro meses aproximadamente. Na estação seguinte, a terra, que pouco a pouco emergia da inundação, ficava pronta para a semeadura. Era a estação *Peret* – literalmente, “sair” –, termo que, sem dúvida, faz alusão a terra que “sai” da água e, ao mesmo tempo, a “saída”, ao despon-tar da vegetação. Terminada a semeadura, o camponês aguardava a germinação e a maturação dos grãos. Na terceira e última estação, os egípcios colhiam e estocavam a colheita, tinham apenas que esperar a nova enchente e preparar os campos para a sua chegada. Essa era a estação *Shemu* (Mockthar, 2010, p. XL).

Nota-se que o Nilo e a agricultura eram a base para os egípcios construírem, criarem, se adaptarem e se organizarem enquanto civilização. A partir desta vivência, foram construindo alguns valores civilizatórios que até hoje fazem parte dos povos africanos.

As *Mancalas* datam cerca de 5 a 7 mil anos de origem e têm como fundamento diversos valores civilizatórios africanos, como o cooperativismo, ancestralidade, ludicidade, memória etc., além de ser praticado por meio de alguns conceitos utilizados na agricultura dos povos egípcios. Mancala é uma família de jogos de tabuleiro de origem africana, “esse termo passou a ser usado pelos antropólogos para designar uma série de jogos disputados num tabuleiro com várias concavidades e com o mesmo princípio geral na distribuição das peças” (Brandão, 2006, p. 69). Esse jogo é conhecido por diferentes nomes, de acordo com a região, e é jogado de diferentes formas entre os povos africanos e não africanos. Utilizaremos o nome genérico, Mancala, a princípio, pois iremos abordar elementos comuns em todos os tipos de jogos desta família. Quando abordarmos o *Awelé* especificamente, que é um dos tipos de Mancala, utilizaremos o nome original, que foi dado pelos povos, atualmente habitantes das regiões da Costa do Marfim e Gana, que o jogam até os dias de hoje.

A origem do Mancala, segundo alguns estudos, aponta para mais de 2 mil anos atrás. Há teorias de que os Mancalas surgiram primeiramente na “África Negra”:

A sua origem é milenar e desconhecida. É possível que tenham sido inventados há mais de dois mil anos, na península Arábica (Mancala deriva da palavra árabe *naqala* que significa mover) ou que tenham nascido algures na África Negra, o continente onde estes jogos são mais populares e cuja diversidade de regras e tabuleiros é maior do que em qualquer outra região do globo (Santos; Neto; Silva, 2008, p. 23).

Ao analisarmos os estudos de Brandão (2006) e de Santos *et al* (2008), identificamos algumas contradições entre eles, principalmente por Santos *et al* (2008) relacionar a palavra *Mancala*, de origem árabe, com a origem do jogo. Além do termo equivocado, que nos recusamos utilizar por julgarmos ser um termo racista e por concordarmos com os estudos de Diop (1974), que afirma que toda África, inclusive nas regiões mais ao norte, era negra, ou seja, não existia uma África branca.

Brandão (2006) mostra que esse nome passou a ser utilizado por antropólogos, não necessariamente sendo o nome original do jogo, e demonstra que os princípios, conceitos e valores do jogo estão intrinsecamente ligados aos valores civilizatórios africanos. Agbinya (2004) faz uma dura crítica ao uso da palavra *mancala* para se referir aos jogos de tabuleiros africanos. Para ele, é uma infelicidade essa

confusão que os não africanos fizeram, utilizando este nome genérico para referir-se aos jogos que existem há séculos em diferentes grupos étnicos africanos e com diferentes nomes e regras. Ele nos traz que o nome “Mancala é na verdade uma corrupção da palavra *Mankaleh* que significa ‘o jogo da inteligência’. É difícil encontrar o uso desse nome por grupos étnicos africanos. *Mankaleh* é derivado de suaíli uma língua híbrida que tem uma grande influência árabe” (Agbinya, 2004. p.17).

A suposta origem dos Mancalas, ou *Mankaleh*, ter sido no Egito/Kemit faz todo sentido quando nos lembramos de que no vale do Nilo a prática da agricultura era o que movia a sociedade. Além disto, uma descrição de Mokhtar (2010) sobre a experiência dos egípcios com as cheias do Nilo, parece remeter diretamente aos princípios dos jogos de Mancala:

Para compensar a escassez periódica, era necessário estocar cereais para alimentar a população e – mais importante ainda com vistas ao futuro garantir quantidade suficiente de sementes para a semeadura seguinte, quaisquer que fossem as circunstâncias. Esses estoques de reserva eram fornecidos pelo governo central, graças ao duplo celeiro real, que estocava cereais em armazéns distribuídos por todos os países. Limitando o consumo em períodos de abundância e estocando o máximo possível para se precaver contra cheias insuficientes ou excessivas, o governo central passou a controlar, por assim dizer, a ordem natural e veio a desempenhar um papel muito importante (Mokhtar, 2010, p. XLVIII).

Pesquisadores encontraram fileiras de buracos em rochas de monumentos egípcios, inclusive no Templo de Kuma e na pirâmide de Queóps. Culin (1896) já dizia, há dois séculos atrás, que o Mancala “pode ser considerado, por assim dizer, como O Jogo Nacional Africano” (Culin, 1896, p. 601). Em seus estudos e pesquisas, Culin (1896) mostra diversos nomes e imagens de diferentes tipos de Mancala existentes no continente africano, comprovando que, de fato, o Mancala é jogado por todos os povos africanos, de norte a sul e leste a oeste do continente. Na África os Mancalas recebem diversos nomes: *Awalé* (Costa do Marfim), *Awele*, *Aela*, *Chosolo*, *Kalak* (Lima; Gneka; Lemos, 2005); *Mungala* (Nubia, Gabattà (Abysínia/Etiópia), *Abangha* (Nova Guiné), *Toee* (Sudão do Sul), *Madji* (Benin), *Poo* (Libéria), *Mbau* (Angola), *Kale* (Gabão), *Bau* (Tanzânia), *Isafuba* (Zimbábue), *Wari* (Costa leste africana) (Culin, 1896). Mesmo conhecendo todas estas formas de jogar os mancals dentro de África, Culin questiona a origem do jogo, por mais que o considere como o jogo nacional africano. Complementando um pouco mais sobre os diferentes nomes e tipos existentes de mancals em África, Zuin e Sant’ana (2015) trazem que

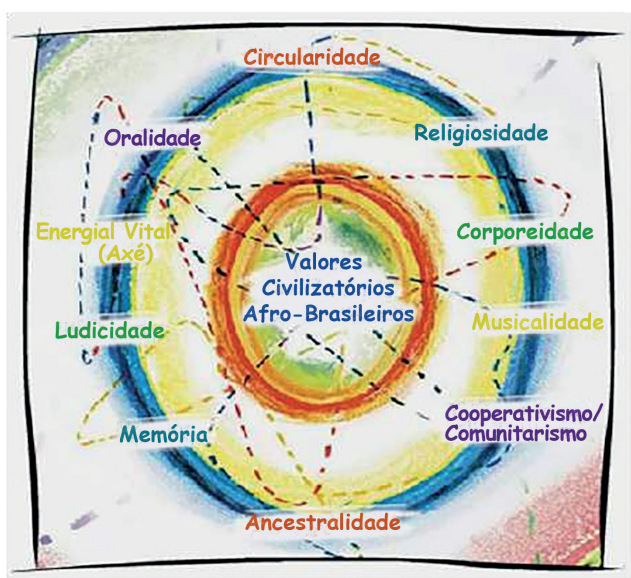
Entre as outras denominações e tipos de jogos mancala, para citar alguns, temos o Adi, em Daomé; Adijito, no Benin; Aware, Awalé e Awari, no Alto Volta e Suriname; Achochodi, Awalé, Djenon abe e Djenon Abure, na Costa do Marfim; o já mencionado Ayo, ou Ayoayo, na Nigéria; Baulé, na Costa do Marfim, Filipinas e Ilhas Sonda; Bao, em Zanzibar; Jodu Kakua, em Gana e Nigéria; Kalah, na Argélia; Omweso, em Uganda; Ouri, em Cabo Verde; Oware, em Gana e Camarões; Tantam, em Apachi; Wari, no Sudão, Gâmbia, Senegal, Mali e também no Haiti; Tchela, em Angola. No Sudão, há o variante Andot, jogado no chão, utilizando-se excrementos secos de camelo, fazendo parte da cultura, especialmente, da tribo Bega. No Brasil, encontramos as denominações Walu, Adjí e Ti (Zuin; Sant’Ana, 2015, p. 15).

Os estudos feitos por estes pesquisadores nos levam a acreditar que a origem dos jogos Mancala é africana. O awelé, ou awalé, é de fato um jogo de tabuleiro africano jogado na região da Costa do Marfim e, de acordo com Agbinya (2004), também é jogado por alguns povos do Senegal e Kenya (Masai), além de Gana (Ga). Awelé é um dos estilos mais jogados dentro de África. Ele também faz parte de um grupo de jogos que têm regras internacionais definidas e campeonatos internacionais organizados pela *Antiguaand Barbuda WarriAcademy*, entre outras organizações. No Brasil, o nome do jogo foi traduzido pelos negros escravizados que estiveram por aqui, dentre eles o povo yorubá, que trouxe o *Ayo*, que em nosso país é chamado de *Aiú*. Dentro de África existem mais 200 tipos de jogos de tabuleiros que simulam a semeadura e a colheita. Não podemos considerar o Mancala como apenas mais um jogo de tabuleiro, pois dentro dele estão inseridas diversas culturas e cosmovisões de diferentes povos africanos. Por isso, para ensiná-lo é preciso contextualizar os aspectos que estão por trás da sua dinâmica e regras. O modo de vida dos egípcios era determinado pelas cheias do Nilo, isto refletia em todos os aspectos da vida social, econômica e cultural do povo. A forma de jogar os mancals parece reproduzir este estilo de vida, onde a semeadura precisa ser planejada, para que a colheita seja bem-sucedida e, em seguida, ser armazenada em depósitos, assim se garantiriam as próximas semeaduras e o sustento do povo. Esse estilo de vida coletivo/cooperativo faz parte dos valores civilizatórios africanos e afro-brasileiros, que, de acordo com Trindade (2013), também contêm a ludicidade como elemento que se conecta a todos outros valores.

Muitos desses valores e cosmovisões também parecem ser comuns entre os povos do continente africano que foram forçadamente trazidos para o Brasil, ou seja, vieram para cá sequestrados de África e escravizados pelo mundo. Trindade (2013) nos apresenta alguns desses valores, que têm origem africana, porém referindo-se a eles como valores civilizatórios brasileiros. De acordo com autora,

A África e seus descendentes imprimiram e imprimem no Brasil valores civilizatórios, ou seja, princípios e normas que corporificam um conjunto de aspectos e características existenciais, espirituais, intelectuais e materiais, objetivas e subjetivas, que se constituíram e se constituem num processo histórico, social e cultural (Trindade, 2013, p. 132).

Esses valores civilizatórios também são destacados por Brandão (2006) e consistem em: princípio da energia vital, circularidade, cooperativismo, oralidade, memória, musicalidade, corporeidade, ludicidade e religiosidade. Como se pode ver a seguir, na Figura 1, esses valores não estão isolados, eles se intercomunicam, se conectam uns aos outros, dando forma à organização dessa cosmovisão africana:



**Figura 1** Diagrama valores civilizatórios afro-brasileiros.

Fonte: Brandão, 2006.

A circularidade é um desses valores que está presente no jogo de awelé e, também, nos outros tipos de mancalas. A movimentação das sementes se dá de forma circular, em que os jogadores movem as peças (sementes) de uma cova a outra, como se reproduzissem o processo de semeadura, podendo passar por todas as covas do jogo. Desta forma, ambos os jogadores compartilham as sementes durante as semeaduras e colhem-nas, quando possível. Essa troca constante durante o jogo é o que mantém viva a energia vital, por meio do contato com as sementes pelos dois jogadores. Azoilda Trindade (2013) escreve que, de acordo com a cosmovisão africana, “tudo que é vivo e que existe, tem axé, tem energia vital: planta, água, pedra, gente, bicho, ar, tempo, tudo é sagrado e está em interação” (Trindade, 2013, p. 134).



De acordo com a cosmovisão africana, a circularidade também está presente na nossa vida. Santos (2019), em sua tese, nos traz, por meio da tradução do livro de Fu-Kiau, que o viver do ser humano também é um círculo pelo qual passamos por algumas fases dentro do mundo onde estamos e o mundo onde viemos.

Isso é demonstrado num contínuo de renascimento após renascimento, ou seja, encarnação após encarnação. O corpo de kumpemba tem, então, que mudar (morrer) para ser aceitável a um corpo físico do mundo superior. [...] A vida de um ser humano é um contínuo processo de transformação, um ir ao redor e ao redor (Santos, 2019, p. 32).

O jogo, por si, já representa a ludicidade dentro da cosmovisão africana, mas, além disso, ele traz a memória, oralidade e ancestralidade também. Georges Gneka nos conta que aprendeu a jogar Awalé com os mais velhos aos pés do Baobá, que para o povo dele (Krou, Costa do Marfim) era chamada de “Árvore da palavra”, e as sementes do seu fruto eram utilizadas para jogar o Awalé (Lima; Gneka; Lemos, 2005). Agbiyan (2004) também relata que dentro da comunidade em que ele nasceu (Anyuwogbu, Nigéria), os anciãos tinham o costume de jogar o *Echi*, nome que eles dão ao mancala por lá, em baixo do baobá, onde elaboravam diversas estratégias e realizavam operações matemáticas constantemente durante o jogo.

### Porque levar o Awelé para a escola?

Diante do exposto anteriormente, notamos a diversidade de temas que podemos trabalhar dentro da escola por meio do Awelé. Passamos pela origem da Terra, evolução humana, história da África, história do Brasil, valores civilizatórios africanos e afro-brasileiros, cultura e arte africana e afro-brasileira. Além de todo conteúdo elencado, ainda é possível utilizar o jogo como uma ferramenta para abordar a matemática. Existem diversos estudos sobre étnico-matemática que comprovam a eficácia do jogo no aprendizado da matemática pelos alunos. O jogo, além de contribuir para o raciocínio lógico, fomentar operações lógicas, testar hipóteses, exercitar a concentração e construir identidades, contribui com o conteúdo da matemática inferindo na “geometria; sequência; equação e inequação; sistema de numeração decimal; estratégia; valor posicional; localização e espacialidade” (Santos; França, 2017, p. 97). Para Pereira *et al*,

No jogo awelé, encontramos uma série de conceitos matemáticos que são sistematizados pela escola. Temos tal percepção, por exemplo, enquanto se joga. [...]. Com isso, de forma involuntária e espontânea, utilizam vários cálculos matemáticos que a própria dinâmica do jogo exige, como a contagem, esti-



mativas, probabilidade, análise combinatória, concentração e raciocínio lógico. [...]. Entretanto, podemos ainda, por meio de situações concretas do jogo, construir conhecimentos matemáticos que são sistematizados pela escola como, por exemplo, porcentagem, progressões aritméticas e geométricas, tratamento da informação e análise combinatória (Pereira *et al*, 2018, p. 7).

O jogo demonstra, então, ser um importante instrumento para o desenvolvimento do raciocínio matemático. Agbinya (2004) relata que apenas na vida adulta que passou a perceber que os anciãos que jogavam em sua aldeia contavam na base 5, a cada jogada que faziam. Utilizavam esta e outras operações matemáticas estrategicamente para obter vantagens no jogo.

Conhecer outras formas de ver o mundo, de se relacionar com as pessoas, partindo da perspectiva africana, pode despertar nos alunos, principalmente nos negros, um interesse e admiração maior pela estética negra, possibilitando uma aceitação maior de suas características físicas, ao invés de buscarem atender aos padrões estéticos impostos pela sociedade ocidentalizada.

Levar esses debates para dentro da escola é uma forma de estarmos lutando contra o racismo, que, em nosso país, é estrutural e estruturante das relações raciais. O racismo está inserido em todos ambientes e setores da sociedade brasileira, inclusive na escola, local este no qual as crianças reproduzem todas as violências, falas e preconceitos que elas escutam. Diante disto, o papel dos profissionais da educação se torna fundamental para reduzir e, quem sabe, extinguir de uma vez por todas, o racismo. Somente descolonizando o saber, desconstruindo estereótipos, fornecendo informações sobre a cultura, história, povos e arte africana, sob o olhar e epistemologia africana, que conseguiremos fazer com que as crianças passem a admirar e se identificar com outras culturas que não seja a hegemônica.

Mostrar um continente africano potente, rico, cheio de diversidade, conhecimento, sabedoria, inteligência e tecnologia fará com que as crianças passem a ter um olhar diferente para a cultura africana, muito diferente daquela visão estereotipada e distorcida difundida pelas mídias e livros, que acaba sendo reproduzida, no senso comum, pela maioria dos brasileiros.

### Aprendendo a jogar

Como já mencionado anteriormente, o awelé é um dos 200 tipos de jogos de seameadura existentes na África. O jogo tem um valor muito grande para o povo africano, pois ele representa o estilo de vida, a ancestralidade, o lúdico entre outros valores civilizatórios africanos. Gneka (2005), que é um marfinense, nos diz que

Ao jogar, o que se está fazendo é repetir os ciclos da natureza: o cultivo do solo e as colheitas, que seguem o ritmo das estações. [...] O awelé baseia-se na redistribuição contínua das sementes. [...] Semear para colher é o princípio fundamental, que não varia. Esse é o segredo é a fonte, na prática fundamental africana, da troca (Lima; Gneka; Lemos, p. 54, 2005).

O tabuleiro de awelé contém doze buracos divididos em duas fileiras, que chamaremos de “covas”, além de mais dois grandes buracos laterais, que chamaremos de “depósitos”. Estas doze covas são divididas em “lado norte” e “lado sul”, onde se encontram seis covas de cada lado. As covas são numeradas de 1 a 6 do lado sul e de 7 a 12 do lado norte. Dentro das covas, existem sementes, 48 no total. Para iniciar o jogo, essas sementes são distribuídas igualmente entre as doze covas, ou seja, quatro sementes em cada cova.

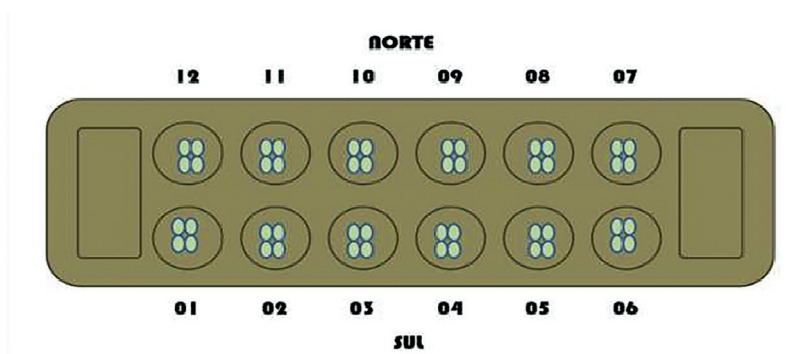


Figura 2 Tabuleiro de Mancala.

Para semear, escolhe-se uma das covas do seu lado, recolhe todas as sementes desta cova e, no sentido anti-horário, deposita uma semente em cada cova na sequência. Por exemplo, se o jogador do lado sul escolher a cova 3 para iniciar a “semeadura”, ele vai colocar uma semente na cova 4, uma na 5, uma na 6 e, a última, na 7, ou seja, ele semeia inclusive nas covas do lado oposto. No awelé não existe um dono da terra e das sementes, os dois jogadores compartilham as 12 covas e trocam as 48 sementes.

O objetivo do jogo é colher o maior número de sementes, o jogador que colher mais é o vencedor. De acordo com as regras organizadas pela Academia de Warri de Antígua e Barbuda, o jogador que colher 25 sementes será o vencedor. Porém, Gneka (2005) escreve que o fim do jogo acontece quando o número de sementes for tão pequeno que não seja possível fazer mais nenhuma colheita, assim, ganha quem obtiver mais sementes em seu depósito (Lima; Gneka; Lemos, 2005).

A colheita acontece quando na última cova semeada sobram duas ou três sementes, porém a colheita só pode ser feita do lado oposto do jogador, nunca do seu próprio lado. Após colher, o jogador colocará as sementes no seu depósito, que sempre será o do seu lado direito.

No exemplo abaixo, o jogador do lado sul semeou com a cova 3, com isto a última semente parou na cova 8, onde já havia uma semente. Como sobraram duas sementes na cova 8, o jogador do lado sul colhe e coloca em seu depósito. Chamamos esta jogada de “colheita simples”, pois colheu apenas uma cova.

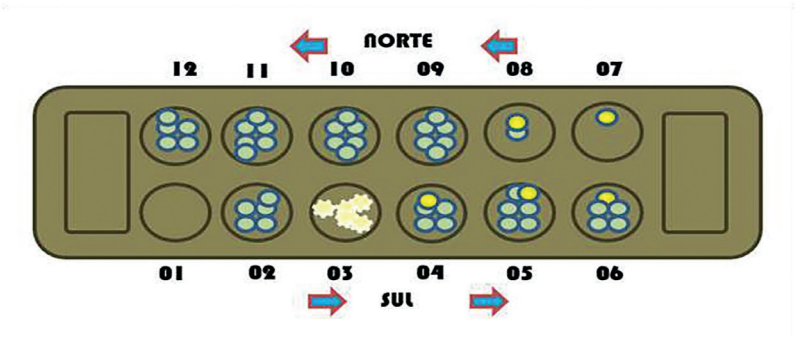


Figura 3 Colheita simples.

Porém, também é possível colher mais de uma cova, como no exemplo abaixo, onde o jogador sul semeou com a cova 6 e pode colher nas covas 9, 10 e 11. Esta colheita só é permitida desde que as covas que ficaram com duas ou três sementes estejam em sequência, da última cova semeada para trás. No exemplo, a cova 7 também ficou com duas sementes, porém a sequência foi interrompida pela cova 8, que ficou com apenas uma semente. Essa jogada é chamada de “colheita múltipla”.

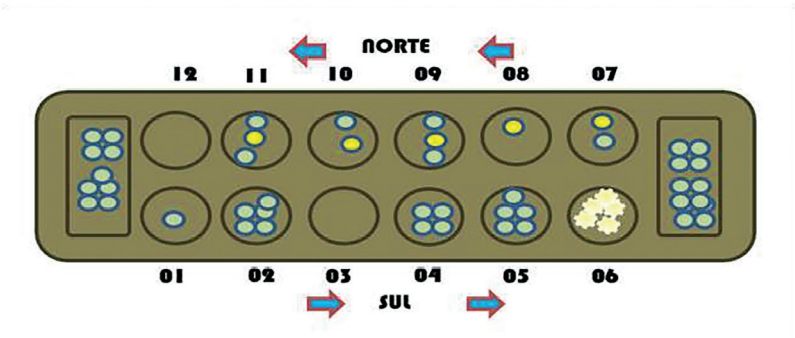


Figura 4 Colheita simples.

Outra jogada importante no jogo, que pode decidir uma partida, é a sementeira com a “reserva Krou”. Krou é um nome de um povo que hoje situa-se na região da Costa do Marfim. Nessa jogada, a sementeira dará mais de uma volta no tabuleiro, passando pela mesma cova em que iniciou a sementeira. Uma regra importante dessa jogada é que nunca devemos semear na mesma cova em que iniciamos a sementeira, sendo o único momento do jogo que pulamos uma cova. Vejo o exemplo abaixo, onde o jogador sul fará uma colheita múltipla nas covas 7 e 8, utilizando uma reserva Krou, com treze sementes, que se encontrava na cova 6.

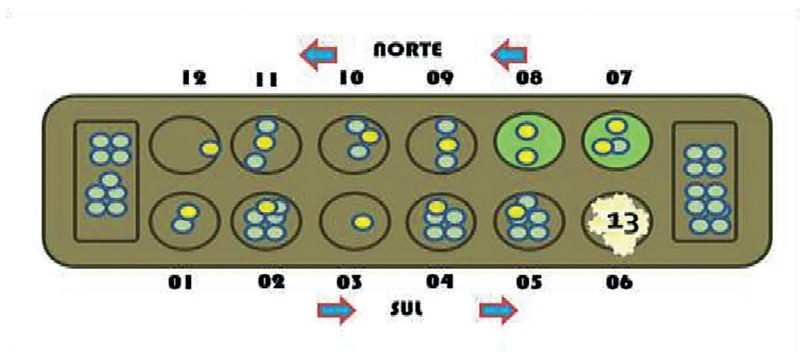


Figura 5 Colheita reserva Krou.

Uma das regras mais importante do jogo é que você não pode, em hipótese alguma, deixar o outro jogador sem sementes, mesmo que seja para ganhar o jogo. Caso um dos jogadores faça uma jogada e fique sem sementes do lado dele, o outro jogador é obrigado a fazer uma sementeira que finalize com pelo menos uma semente do outro lado. Também é proibido fazer uma colheita que deixe o outro jogador sem sementes. No exemplo abaixo, a reserva Krou da cova 6 finalizará a jogada na cova 12, colhendo todas as sementes do lado norte. Porém, esta jogada é proibida e o jogador do lado sul terá que deixar as sementes da maneira que finalizou, sem poder colher em nenhuma cova.

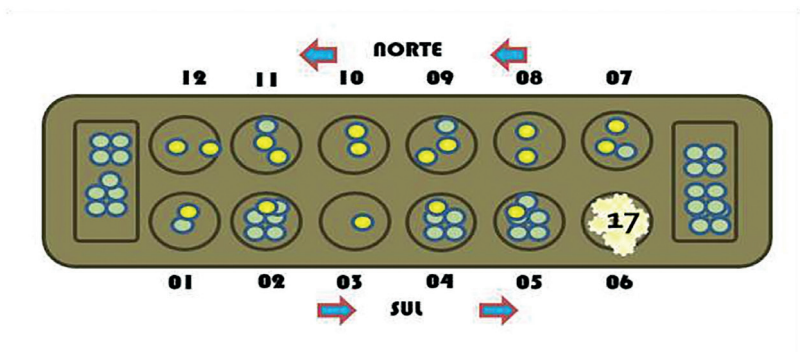


Figura 6 Colheita reserva Krou mal-sucedida.

## Considerações finais

Por meio das regras e movimentos do jogo, podemos notar como ele se relaciona ao modo de vida dos povos africanos. Semear para colher, armazenar as sementes, não deixar seu parceiro sem sementes, não ter dono na terra, compartilhar as mesmas sementes, organização circular etc. Por conta disso, não dizemos que somos adversários no jogo. Em sua tese, Santos (2018) traduz uma sentença proverbial do povo bantu-kongo, registrada por Fu-Kiau, que representa esta relação social: “*Mu kandakikanda, bukanda, kinkwezi, kimwanambuta, kisikanda, kikundi, kinzayani. Ka mwenakimpalako*. Que significa que na comunidade, há toda sorte de relação; mas não há rivais” (Santos, 2019, p. 202). Por meio do jogo é possível dar sentido à existência e à valorização da cultura ancestral. Descobrir-se negro é um processo de transformação que demanda reflexão e ação contínua, não é apenas um jogo, é uma pedagogia transformadora que permite conexão identitária e compreensão da valorização cultural. Georges Gneka diz que “pelo awalé, o jogador conhece a alma africana ou a dos baobás, pois é com seus grãos que se joga. A diversão tem um pé na mitologia e outro no cotidiano da África” (Lima; Gneka; Lemos, 2005).

## REFERÊNCIAS

- ABU BAKR, A. O Egito faraônico. In: MOKHTAR, G. (org.): *História geral da África parte II: África antiga*. 2. ed. Brasília: Unesco, 2010.
- AGBINYA, J. I. *Computer board of Africa*. África do Sul: University of the Western Cape, 2004.
- AGUESSY, H. Visões e percepções tradicionais. In: SOW, Alpha *et al.* *Introdução à cultura africana*. Lisboa: Edições 70, 1980. p. 95-136.
- BRANDÃO, A. P. (org). *Saberes e fazeres: modos de interagir (A cor da cultura)*. Rio de Janeiro: Fundação Roberto Marinho, 2006.
- BRASIL. Presidência da República. Lei 10.639, de 9 de janeiro de 2003. *Diário Oficial da União*, Brasília, Seção 1, 10 jan. 2003, p. 1, 2003.
- BRASIL. Presidência da República. Lei 11.645, de 10 de março de 2008. *Diário Oficial da União*, Brasília, Seção 1, 11 mar. 2008, p. 1, 2008.
- BRASIL. Senado Federal. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional: n. 9394/96. *Diário Oficial da União*, Brasília, Seção 1, 23 dez. 1996, p. 27833, 1996.
- BRASIL. Parecer do Conselho Nacional de Educação nº 3/2004. Parecer quanto à abrangência das Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana. *Diário Oficial da União*, Brasília, 19 mai. 2004. Resolução n. 1, 17 jun. 2004.
- BRASIL. Parecer do Conselho Nacional de Educação nº 2/2007. Parecer quanto à abrangência das Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais

- e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana. *Diário Oficial da União*, Brasília, 23 mai. 2008.
- COPPENS Y. A hominização: problemas gerais - parte I. In: KIZERBO, J (Org): *História da África, metodologia e pré-história da África*. 2. ed. Brasília: Unesco, 2010.
- CULIN, S. *Mancala, the national game of Africa*. Washington: Government Printing Office, 1896. Disponível em: <https://archive.org/details/mancalanationalg00culi/page/598>. Acesso em: 5 mai. 2019.
- DIAZ, M. G. *Por que os humanos que migraram da África para a Europa ficaram brancos há milhares de anos?* BBC Brasil, 9 fev. 2018. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese>. Acesso em: 10 mai. 2019.
- DIOP, Cheikh A. *The African origin of civilization*. Translation of section of antériorité des civilisations nègres and nations nègres et culture. Nova Iorque: Lawrence Hill & Co, 1974. Disponível em: [http://www.centerformaat.com/files/African-Origin\\_of-Civilization\\_Complete.pdf](http://www.centerformaat.com/files/African-Origin_of-Civilization_Complete.pdf). Acesso em: 5 mai. 2019.
- HALL, S. *O Ocidente e o resto*. Projeto História, São Paulo, n. 56, p. 314-361, mai.-ago. 2016.
- LIMA, H. P.; GNEKA, G.; LEMOS, M. *A semente que veio da África*. Brasília: Ministério da Educação, 2005.
- MOKHTAR, G (org). *História geral da África parte II: África antiga*. 2. ed. Brasília: Unesco, 2010.
- OLIVEIRA, K. *Resistir até o fim da discriminação racial*. Creative Commons. [S.d.] Disponível em: <https://viradaeducacao.me/assets/livretos/resistir-ate-o-fim-discriminacao-racial.pdf>. Acesso em: 12 mai. 2019.
- PEREIRA, R. P. et al. *O jogo africano mancala e suas potencialidades para a educação de jovens e adultos (EJA)*. Espírito Santo: Anais do Congresso Nacional Africanidades e Brasilidades, 2018.
- SANTOS, C. P.; NETO, J. P.; SILVA, J. N. *África - Bao*. Lisboa: Norprint, 2008.
- SANTOS, T. S. N. *A cosmologia africana dos bantu-kongo por Bunseki Fu-Kiau: tradução negra, reflexões e diálogos a partir do Brasil*. Tese (Doutorado em Estudos da Tradução) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2019. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8160/tde-30042019-193540>. Acesso em: 19 mai. 2019.
- SANTOS, E. C.; FRANÇA, M. C. S. *Simbiose entre etnomatemática e a cultura Africana*. Jogo mancala awelé em sala de aula. Bahia: com a palavra o professor. v. 1, n. 1, jan. - abr. 2017. Disponível em: <http://periodicos.ufes.br/cnafricab/article/view/21859>. Acesso em: 10 mai. 2019.
- SME – Secretaria Municipal de Educação de São Paulo. Coordenadoria dos Centros Educacionais Unificados. *Mancala Awelé*. [livro digital] Coleção Jogos de Tabuleiro, v. 3, São Paulo: SME/ Coceu, 2020.

- TRINDADE, A. L. Valores civilizatórios afro-brasileiros na educação infantil. In: TRINDADE, A. L. (org). *Africanidades brasileiras e educação: salto para o futuro*. Brasília: TV Escola, 2013. Disponível em: <https://api.tvescola.org.br/tve/salto-acervo/publication-series?type=2&jsessionid=C6B4F70FCE6EFD1BB1AD15A8497B701F>. Acesso em: 15 mai. 2019.
- ZUIN, E. S. L.; SANT'ANA, N. A. S. Produzindo aproximações da cultura africana com a matemática escolar: a utilização do jogo mancala. *Pedagogia em Ação*, [S.l.], v. 7, n. 1, dez. 2015. Disponível em: <http://periodicos.pucminas.br/index.php/pedagogiacao/article/view/11012/8805>. Acesso em: 16 mai. 2019.



