

# Ouri, um Jogo Mancala

Ana Fraga

M.<sup>a</sup> Teresa Santos

## A Origem dos Jogos Mancala — Breve História

Os jogos do tipo Mancala pertencem à classe dos jogos de tabuleiro mas que, segundo Murray (1952) são uma classe à parte pois não representam uma forma de actividade do homem primitivo, como a caça, a guerra, a corrida e o alinhamento. No entanto, pelo facto de os mais antigos tabuleiros aparecerem nas proximidades de estaleiros de construção é de admitir que tenham sido originariamente uma espécie de ábacos rudimentares, utilizados para o cálculo dos salários a pagar aos trabalhadores. Esta hipótese enquadra-se perfeitamente no conceito definido por J. Huizinga (1971), de todos os jogos dos adultos terem como característica principal “uma luta por alguma coisa ou a representação de alguma coisa”.

À semelhança do significado da palavra Mancala que deriva do árabe *mangala*, *mingala* ou *magala*, do verbo *naqala* e que significa mover, deslocar, transportar de um lado para o outro, o jogo baseia-se, na sua essência, neste princípio de transferência.

Os jogos são praticados sobre superfícies preparadas no chão ou em tabuleiros de madeira, cerâmica, bronze ou mesmo em ouro de acordo com a sua finalidade e mesmo do país. Os tabuleiros são constituídos por duas, três ou quatro filas de buracos (cujo número pode variar de três a cinquenta) daí haverem três tipos diferentes de jogos, os Mancala II, III ou IV, sendo que o tipo mais conhecido e difundido é o Mancala II. Belíssimos tabuleiros, perfeitas obras de arte, podem ser apreciados no *British Museum* em Londres<sup>1</sup> (figura 1, 2 e 3).

As peças usadas são normalmente sementes verdes acinzentadas do arbusto *caesalpina bonduc*<sup>2</sup> e *caesalpina major* (conhecida em Cabo Verde por Ourinzeira ou Sivão de Oril) ou outros materiais que podem ser seixos, conchas, bolas de marfim, feijões, avelãs, grão de café entre outras, normalmente em perfeita harmonia com a natureza, o valor do tabuleiro e as condições locais.

O jogo, disputado por dois parceiros ou dois grupos de adversários, consiste na distribuição das sementes de um buraco, uma a uma, pelas casas que se seguem, no sentido anti-horário, com o fim de capturar, as sementes do adversário, segundo determinadas regras.



Figura 1.



Figura 2.



Figura 3.



Figura 4.

Estes jogos, aparentemente simples, requerem reflexão, cálculo e muita prática sendo necessário saber escolher, com *certeza*, de entre as várias hipóteses que se oferecem em cada jogada, bem como prever os ataques do adversário. Por conseguinte, estes são considerados como jogos de perícia ou eruditos.

Os jogos Mancala são conhecidos por uma grande variedade de nomes (por exemplo Ouri, Ouril, Ori, Urim, Awari, Warri, Agi, Awèlé, entre outros) e de regras, especialmente no que se refere aos praticados em África e na América.

Relativamente à origem deste jogo está comprovado a existência de tabuleiros Mancala, em pedra e de duas filas, no Egípto, na época do Novo Império (1580–1085 a.C.). Os tabuleiros que aparecem a seguir são do mesmo tipo, mas de uma época mais recente, dois em Ceilão, dos primeiros séculos da nossa era, e outro na Arábia, anterior a Maomé.

No antigo Egípto podem observar-se tabuleiros de pedra esculpidos nas lajes de cobertura do templo de Kurna (323–30 a.C.), à entrada do templo de Carnaque, e no topo das paredes deste templo e do de Lúxor (1557–1304 a.C.), para a construção dos quais contribuíram Tutemés III (1490–1457 a.C.), Tutemés IV e Amenófis III (1410–1362 a.C.).

Em Ceilão, há duas ocorrências de épocas bem definidas: uma está situada em Pallebaedda, à entrada da gruta Wihara (século II d.C.) e a outra encontra-se aberta na superfície inclinada de um penhasco, chamado Gaimaedyagala, situado próximo da

represa Siyamdalangamuwa, que foi construída entre os séculos II e IV d.C..

A estátua-retrato do rei Shamba Bolongongo, dos Bakubas, que teria reinado entre 1600 e 1620 d.C., representando-o sentado e tendo à sua frente um tabuleiro de Mancala, é possivelmente a mais antiga escultura de madeira da África Negra que se conhece. Esta pode ser apreciada no *British Museum* em Londres (figura 4).

A difusão deste jogo partiu de uma origem primitiva situada no Egípto ou na Arábia, para a Ásia de oeste para leste, atingindo as Filipinas, e em África de nordeste para oeste e para o sul.

Posteriormente foi levado para o continente americano pelos 20 milhões de escravos negros, cujo tráfico se iniciou no século XVI.

A importância destes jogos como fenómeno cultural, só foi reconhecida no final do século XIX com as contribuições de E. B. Taylor e A. C. Haddon, na Inglaterra, e Stewart Culin<sup>3</sup>(1858–1929), na América.

E na Europa, terão os Portugueses sido pioneiros nas referências escritas? A esse respeito diz Elisio Silva, "É de admitir que nos nossos arquivos históricos relativos ao Ultramar haja referências ao Mancala, que, uma vez identificadas, nos possam conce-

der o primeiro lugar nas referências escritas por europeus."

No passado, os jogos Mancala tiveram prerrogativas de carácter mitológico, sagrado, hierárquico e divinatório, que condicionavam a sua prática.

Após a gradual liberalização da prática destes jogos assistiu-se a um período de transição, em que uma paixão desregrada escravizava homens e mulheres, que a eles tudo sacrificavam, obrigações, culturas, bens, familiares e até a própria pessoa.

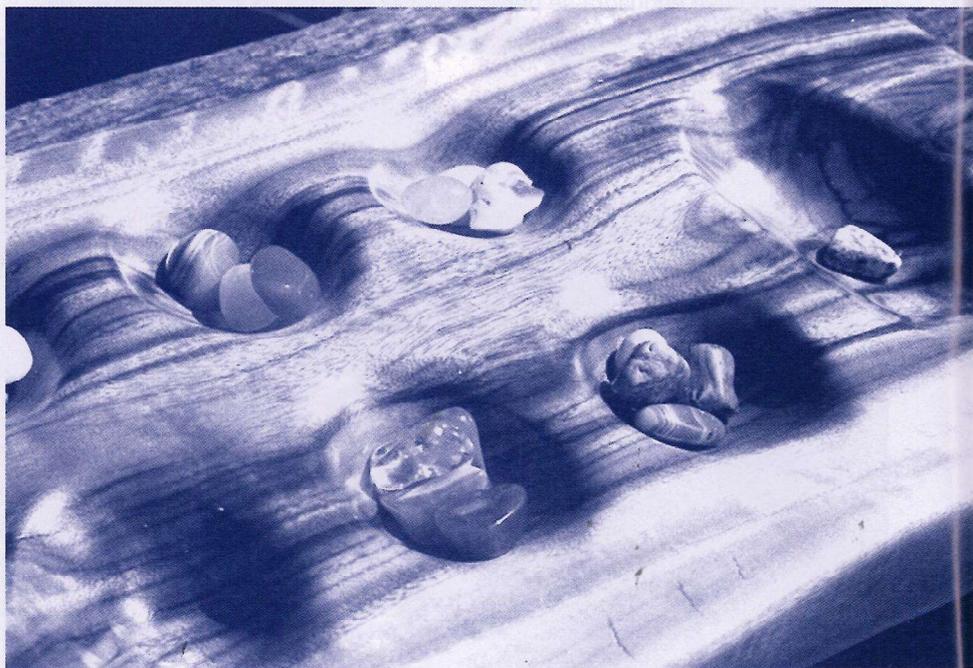
Presentemente homens, mulheres e crianças jogam mais como passatempo do que com fins lucrativos, fazendo brilhar a sua perícia e habilidade, em democrática liberdade.

Actualmente ocorrem vários campeonatos anuais em Inglaterra, França, Espanha e Canadá<sup>4</sup>.

### O Ouri

Os jogos Mancala prestam-se facilmente a análises interessantes e pode-se empreender uma infinidade de investigações, em diferentes níveis de sofisticação matemática. Estes, constituem um verdadeiro *mundo*, no qual encontramos organizações, sociedades, campeonatos, inúmeros nomes, regras e tabuleiros dos mais diversificados materiais e países.

Pelo que, escolher nome e regras foi um verdadeiro dilema. No entanto e



após grande ponderação adoptámos a designação OURI e as regras oriundas de Cabo Verde pelo facto destas reunirem consenso. Efectivamente, em Cabo Verde, o jogo é usualmente denominado por Ouri, Ouril, Oril, Ori, Uril, Oro ou Urim e as sementes da ourinzeira por ouris.

Relativamente ao equipamento necessário este é simples e de fácil improvisação<sup>5</sup>: o tabuleiro pode ser feito a partir de caixas de ovos, tigelas ou pequenas formas de cozinha e tanto as sementes como os seixos ou os berlindes são boas peças. Pode-se também jogar *ao vivo*: os alunos são as peças e os buracos são círculos traçados no recreio da escola.

### Projecto O Ouri e o Desenvolvimento do Pensamento Matemático

Tudo começou por um desafio: "Procurar dar um pequeno contributo com um projecto de investigação-acção virado para o estímulo do pensamento matemático ao nível do quotidiano e em contextos lúdicos, recorrendo a um jogo milenar de diversas culturas"<sup>6</sup>.

Reconhecemos que o Ouri se adequava ao desafio proposto já que este desperta o interesse e mobiliza a actividade do aluno na Matemática. Além disso, alia raciocínio, estratégia e reflexão, com desafio e competição de uma forma lúdica, desenvolvendo a capacidade de formalização de estratégias, de memorização e o desenvolvimento pessoal e social.

Ao realizarmos este projecto tivemos como linha orientadora a integração e a troca de saberes da cultura africana. Pensamos ser uma mais valia para a matemática, pois a combinação com outros saberes na compreensão de situações da realidade constitui um património e um modo único de pensar.

Assim, promovemos num pequeno grupo de escolas (do 1.º ao 3.º Ciclos e Secundárias) e em diferentes contextos (biblioteca, sala de aula, clubes, etc.), *ateliers* do Ouri com alunos e professores por forma a testar os materiais (tabuleiros, peças, regras) e as atitudes dos alunos e professores face ao jogo. Com agrado observámos o entusiasmo, a emoção e a motivação dos alunos e dos docentes perante o jogo.

Posteriormente, apresentámos o Projecto publicamente, a 5 de Maio de 2003 no Instituto Politécnico de Leiria, onde participaram cerca de 150 docentes das 100 escolas que tinham aderido ao projecto numa fase anterior.

Na sequência deste Projecto e com o sentido de partilha surgiu o site <http://ouri.ccems.pt>, que pretende compilar parte do nosso trabalho.

Esperamos com o nosso *pequeno* projecto contribuir e fomentar o gosto pela Matemática nos alunos.

Será que o nosso *povo*, em tempos tão aventureiro, se embrenhará neste jogo?

Esperamos que sim! Bom Jogo!

#### Notas

- 1 Imagens que podem ser visualizadas em <http://members.aol.com/hyadessoft/mancala/museum/index.html>
- 2 <http://aquat1.ifas.ufl.edu/caebon.html> e [http://www.seabean.com/guide/caesalpinia\\_bonduc/](http://www.seabean.com/guide/caesalpinia_bonduc/)
- 3 <http://www.ahs.uwaterloo.ca/~museum/Archive/Culin/Mancla1894/index.html>
- 4 <http://www.manqala.org> e <http://www.oware.org/index.asp>
- 5 <http://www.sinasohn.com/crafts/mancala.htm>
- 6 Projecto *O Ouri e o Desenvolvimento do Pensamento Matemático* em <http://ouri.ccems.pt>

#### Bibliografia

- Bell, Robbie; Cornelius, Michael. 1991. *Board games round the world*. Cambridge University Press.
- Culin, Stewart. 1894. *Report of the national Museum*.
- Graça, Albertino. 1998. *Jogo de Oril — Regras, Estratégias e Teorias*. Edição da ONDS — Cabo Verde.
- Haddon, A. C. 1896. *Study of Man*. Londres.
- Huizing, Johan. 1971. *Homo Ludens — O Jogo como Elemento de Cultura*. São Paulo, Universidade de S. Paulo.
- Murray, H. J. R. 1952. *A History of board games other than chess*. Oxford.
- Silva, Elísio. 1994. *O "Ouri" — Um Jogo Caboverdiano e a sua Prática em Portugal*, APM.
- Silva, Elísio. 1995. *Jogos de Quadrícula do Tipo Mancala com Especial Incidência nos Praticados em Angola*. Ministério do Planeamento e da Administração do Território — Secretaria de Estado da Ciência e Tecnologia — Instituto de Investigação Científica Tropical.

#### Sites de referência

1. <http://ouri.ccems.pt>
2. <http://www.ahs.uwaterloo.ca/~museum/countcap/pages/index.html#mancala>
3. <http://www.ahs.uwaterloo.ca/~museum/Archive/Culin/Mancla1894/index.html>
4. <http://www.tradgames.org.uk/games/Mancala.htm>
5. <http://members.aol.com/hyadessoft/mancala/index.html>
6. <http://www.myriad-online.com/awalink.htm#Events>
7. <http://www.sinasohn.com/crafts/mancala.htm>

Ana Fraga e M.<sup>a</sup> Teresa Santos  
Centro de Competência  
*Entre Mar e Serra*

