

UMA JORNADA PELAS TRADIÇÕES
Caminhos
de **Axé**
AFRO-BRASILEIRAS

RONALDO ULISSES VIEIRA
YARA APARECIDA COUTO

 **LIONS**.Brazil



Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Vieira, Ronaldo Ulisses

Caminhos de axé [livro eletrônico] : uma jornada pelas tradições afro-brasileiras / Ronaldo Ulisses Vieira ; orientadora Yara Aparecida Couto. -- São Carlos, SP : Ed. do Autor, 2026.

PDF

ISBN 978-65-02-04126-0

1. Ancestralidade 2. Cultura afro-brasileira
3. Educação física (Ensino fundamental)
I. Couto, Yara Aparecida. II. Título.

26-351198.0

CDD-372.86

Índices para catálogo sistemático:

1. Educação física : Ensino fundamental 372.86

Camila Aparecida Rodrigues - Bibliotecária CRB -
SP-010133/O



Universidade Federal de São Carlos - UFSCar
Programa de Mestrado Profissional
em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)

E-book (livreto digital) de apresentação
JOGO EDUCATIVO CULTURAL

CAMINHOS DE AXÉ:
UMA JORNADA PELAS TRADIÇÕES AFRO-BRASILEIRAS

RONALDO ULISSES VIEIRA
elaboração

YARA APARECIDA COUTO
orientadora

AGÊNCIA LIONS BRAZIL
diagramação

**ABORDAGENS METODOLÓGICAS E
PROCESSOS DE ENSINO E APRENDIZAGEM**
linha de pesquisa

Recurso educacional desenvolvido como parte integrante do Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF), pela Universidade Federal de São Carlos - UFSCar.





SUMÁRIO

PREFÁCIO	5
APRESENTAÇÃO	7
MANUAL COMPLETO	10
TABULEIRO	22
CARTAS DE AXÉ	23
CARTAS DE EVENTO	26
CERTIFICADO DO GUARDIÃO DO AXÉ	31
REFERÊNCIAS	33
SOBRE OS AUTORES	34
ADQUIRA O JOGO	35



PREFÁCIO

Este não é um começo. É um meio.

Como na roda de capoeira, onde ninguém entra do zero e ninguém sai inteiro, este e-book se inscreve como um entre, um campo de forças onde corpos, saberes e afetos se cruzam em movimento contínuo. Aqui, não há linearidade a ser seguida, mas caminhos que se abrem a cada passo, a cada gesto, a cada encontro. Não por acaso, foi também na roda da vida que nossos caminhos se tocaram. E talvez seja essa a imagem mais justa para compreender o que se desenrola nestas páginas: um jogo. Não um jogo de regras fixas, mas de escuta, de atenção, de criação. Um jogo onde aprender é gingar, é deslocar-se, adaptar-se, sentir o tempo do outro e inventar respostas no próprio corpo.

Acompanhar a construção deste trabalho foi habitar esse espaço de jogo. Não como quem conduz, mas como quem entra na roda, atento às intensidades, aos silêncios, às explosões de sentido que emergem quando o pensamento se permite mover. O que aqui se apresenta não é apenas uma pesquisa: é um devir. Um pensamento em estado de criação. “Caminhos de Axé” se afirma como uma cartografia, um mapa vivo, instável, aberto. E esse mapa, aqui, ganha forma concreta: um jogo de tabuleiro que leva o mesmo nome e que é, ele próprio, um território a ser habitado. Trinta casas que partem do Navio Negreiro em direção ao Quilombo da Liberdade. Trinta momentos em que o jogador é convidado a se mover pelo universo das tradições afro-brasileiras, pela Memória dos Griôs, pela força do Corpo que dança, joga e luta, pela Sabedoria dos Orixás, pela resistência dos Quilombos. Cada dado lançado é um gesto de presença. Cada escolha, segura ou arriscada, é uma forma de aprender a existir nesse mundo ancestral e vibrante. Assim como na capoeira, que é o meu lugar de atuação, onde cada movimento é resposta e criação simultânea, este e-book propõe percursos que não se esgotam em si mesmos. Ele convida o leitor a experimentar, a se deixar afetar, a entrar no jogo e produzir seus próprios caminhos. O Axé que significa força vital, espiritual, que conecta os vivos aos ancestrais, não está apenas no conteúdo das páginas. Está nas Cartas de Evento que abrem dilemas, nas Cartas de Axé Especial que guardam poderes para o momento certo, nos desafios que provocam o corpo a dançar, lutar ou jogar junto. Está na mesa onde

crianças e adultos se sentam, se olham e percebem que Ubuntu, “eu sou porque nós somos”, não é apenas uma filosofia. É uma prática. Há uma força que atravessa tudo isso. Uma força que não se deixa capturar facilmente por conceitos, porque é feita de ancestralidade viva, de memória que pulsa no presente, de corpos que resistem e reinventam o mundo. Essa força não está apenas no conteúdo, está no modo como ele se movimenta, como ele se oferece, como ele escapa. E ela tem nome: Axé.

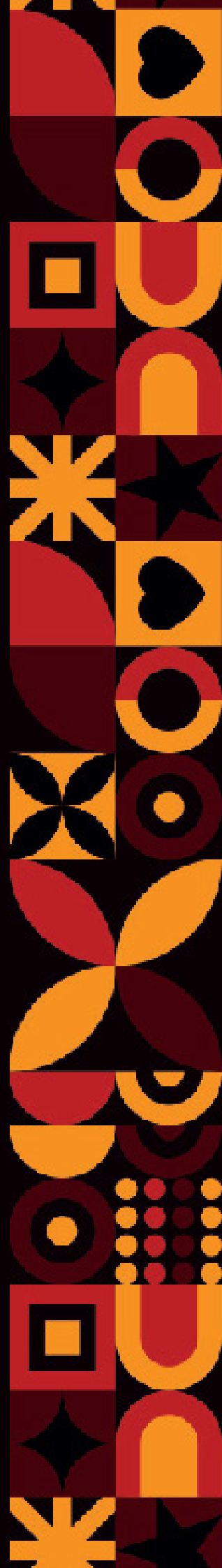
Este não é um texto para ser consumido. É um território para ser habitado e um jogo para ser jogado. Porque todo processo potente é relacional, é rizomático, como nos ensinam Gilles Deleuze e Félix Guattari, eu não poderia deixar de citar meus mentores para assuntos acadêmicos e que levo para a vida. Mas esse trabalho do Ronaldo que gerou o e-book foi tecido nas conexões que se fazem e se desfazem ao longo do percurso. E, como na roda, ninguém sai igual depois de entrar. Este trabalho não se encerra. Ele continua em cada leitura, em cada prática, em cada corpo que aceita o convite de jogar. Que você, leitor ou leitora, não apenas percorra estas páginas, que você role o dado, escolha seu caminho, acumule seu Axé e chegue à Casa da Liberdade transformado. Que os caminhos de Axé tragam muita alegria, aprendizado e conexão com nossa rica herança cultural afro-brasileira.

*Com admiração, afeto e a alegria dos encontros
que transformam,*

Prof^a Dr^a Tatiane Trindade Machado (Odalisca)

**Mulher, Socióloga, Mãe,
Doutora em Educação e Capoeira.**





APRESENTAÇÃO

A escola é um espaço potente de encontros, memórias e descobertas. É nela que diferentes histórias se cruzam e onde crianças começam a perceber que o conhecimento não está apenas nos livros, mas também nos corpos, nas culturas e nas experiências que carregamos. Pensando nisso, este e-book (livreto digital) apresenta um jogo educacional criado para dialogar com a Educação Física escolar e com as riquezas das práticas corporais de matriz africana.

O material que você tem em mãos nasce do desejo de transformar o brincar em uma experiência de aprendizagem significativa. Inspirado em jogos tradicionais africanos e nas práticas culturais afro-brasileiras, o jogo “Caminhos de Axé” foi pensado como um percurso simbólico que convida os (as) estudantes a explorar danças, jogos e lutas, enquanto refletem sobre história, identidade, cultura e pertencimento. Ao percorrer o tabuleiro, cada participante se aproxima de narrativas que ajudam a compreender melhor a presença e a importância das matrizes africanas na formação da sociedade brasileira.

A criação deste material dialoga diretamente com os avanços das políticas educacionais brasileiras que buscam valorizar a diversidade cultural no currículo escolar. A Lei nº 10.639/2003 tornou obrigatório o ensino de História e Cultura Afro-Brasileira nas escolas, reforçando a necessidade de reconhecer a contribuição dos povos africanos e afro-brasileiros na construção do país (Brasil, 2003). Posteriormente, as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais ampliaram essa

perspectiva ao orientar práticas pedagógicas comprometidas com o respeito à diversidade e com a superação do racismo (Brasil, 2004). Nesse mesmo caminho, a Base Nacional Comum Curricular também destaca a importância de abordar diferentes matrizes culturais presentes na sociedade brasileira, incentivando experiências pedagógicas que valorizem pluralidade, identidade e pertencimento (Brasil, 2018).

Na Educação Física, esse movimento abre possibilidades para que o corpo seja compreendido não apenas como instrumento de movimento, mas também como território de memória, cultura e conhecimento (Oliveira, 2005). É nesse sentido que dialogamos com a Pretagogia, proposta pedagógica desenvolvida e aprofundada pelas autoras Sandra Haydée Petit e Geranilde Costa e Silva, que reconhecem o corpo como espaço de ancestralidade, experiência e produção de saberes (Silva, 2013; Petit, 2015).

Nessa perspectiva, a Pretagogia pode ser compreendida como uma abordagem epistemológica e metodológica voltada ao resgate e à valorização dos saberes ancestrais de matriz africana, contribuindo para questionar paradigmas eurocêntricos historicamente presentes na educação brasileira. Ao reconhecer a centralidade da identidade, da memória e das experiências da população negra nos processos educativos, essa abordagem também reafirma a educação como caminho de transformação social e de valorização das contribuições culturais e intelectuais dos povos africanos e afrodescendentes (Silva, 2025). Ao considerar as dimensões culturais e históricas presentes nas práticas corporais afro-diaspóricas, essa perspectiva nos convida a construir processos educativos mais sensíveis às identidades e às histórias que atravessam o cotidiano escolar.





Foi a partir dessas inspirações que nasceu o jogo “Caminhos de Axé”. Mais do que um simples jogo de tabuleiro, ele foi pensado como uma ferramenta pedagógica capaz de estimular a participação, a cooperação e a curiosidade das crianças. O percurso circular do tabuleiro simboliza caminhos de aprendizagem e descobertas, onde desafios, cartas e movimentos corporais convidam os jogadores a experimentar, refletir e compartilhar saberes.

Este e-book (livreto digital) integra a dissertação “Práticas Corporais de Matriz Africana na Educação Física: o corpo como arquivo vivo da ancestralidade” (Vieira, 2026), desenvolvida no âmbito do Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF, da Universidade Federal de São Carlos (UFSCar), sob orientação da Prof^a. Dra. Yara Aparecida Couto. O jogo surge como um desdobramento prático dessa pesquisa, pensado especialmente para professores e professoras que desejam explorar, em suas aulas, possibilidades pedagógicas que valorizem as culturas afro-brasileiras de maneira lúdica e significativa.

Assim, este material não pretende oferecer um modelo fechado de aula ou de atividade. Pelo contrário, foi concebido como um recurso aberto, que pode ser adaptado, recriado e reinventado conforme o contexto de cada escola, de cada turma e de cada educador (a). A intenção é simples, mas poderosa: que o jogo se torne um convite para que crianças aprendam brincando, movimentando-se e reconhecendo, nos caminhos de axé, a força da cultura, da memória e da ancestralidade.



MANUAL COMPLETO

Um jogo educativo sobre
matrizes africanas e cultura
afro-brasileira

Apresentação



Caminhos de Axé é um jogo de tabuleiro que celebra a riqueza das tradições afro-brasileiras. Através de uma jornada lúdica, as crianças aprendem sobre memória ancestral, resistência, sabedoria e a importância da comunidade.

O jogo combina estratégia com sorte, onde cada escolha importa. Os jogadores devem decidir entre caminhos seguros ou arriscados, aprendendo sobre consequências e coragem.

Objetivo do Jogo



Percorrer o caminho do Navio Negreiro até o Quilombo da Liberdade, coletando o máximo de Pontos de Axé possível. **Axé representa energia vital, força espiritual e conexão com os ancestrais.**

**Vence quem
terminar
com mais
Pontos de Axé!**



Informações Básicas



2-4
Jogadores

8+
Idade

30
Minutos

Fácil a Moderada
Complexidade:



Componentes do Jogo



Tabuleiro e Cartas

- 1 Tabuleiro (imprimir)
- 30 Cartas de Evento
- 10 Cartas de Axé (especiais)



Dados e Marcadores

- 2 Dados comuns (D6)
- 4 Marcadores de jogador
- 40+ Marcadores de Axé



Extras

- 1 recipiente para Axé
- Certificado para vencedores
- Materiais de reforço

Preparação do Jogo

- 01 Monte o tabuleiro no centro da mesa
- 02 Embaralhe as 30 Cartas de Evento e coloque viradas para baixo
- 03 Embaralhe as 10 Cartas de Axé em pilha separada
- 04 Cada jogador escolhe marcador, coloca na casa 1 e recebe 3 Pontos de Axé iniciais
- 05 Defina quem começa (sugestão: o mais novo)

Como Jogar



Role o Dado

Lance 1 dado (D6) e avance o número de casas indicado



Mova-se

Avance seu marcador pelo tabuleiro



Execute

Resolva o efeito da casa onde parou

Tipos de Casas no Tabuleiro



Casas 5 e 14 - MEMÓRIA

- Puxe 1 Carta de Evento
- Escolha: Segura ou Arriscada
- Resolva o resultado



Casas 20 e 27 - DESAFIO

- Teste de coragem obrigatório
- Jogue 1 dado
- 5 a 6: Ganhe +2 Axé
- 3 a 4: Nada acontece
- 1 a 2: Perca -1 Axé



Casas 9, 13, 18 - CORPO

- Joga, Dança ou Luta
- Desafie outro jogador
- Ambos jogam 1 dado
- Maior ganha +2 Axé
- Menor perde -1 Axé
- Empate nada acontece



Casa 29 - QUILOMBO

- Ponto de descanso
- Ganhe +1 Axé automaticamente



Casas 10, 15, 25 - SABEDORIA

- Ganhe 1 Carta de Axé (especial)
- Guarde para usar quando quiser



Casa 30 - LIBERDADE

- Chegou ao fim!
- Ganhe +2 Axé de bônus
- Aguarde outros jogadores

Cartas de Evento: Ao puxar uma carta, leia as duas opções em voz alta. Escolha entre opção SEGURA (resultado garantido) ou ARRISCADA (jogue dado para resultado variado). Descarte após uso.

Cartas de Axé

São poderes únicos que podem mudar completamente o rumo do jogo! Estas cartas representam a força ancestral que pode ser invocada em momentos estratégicos.

Como Conseguir:

Nas casas 10, 15 e 25 (Sabedoria)
Como prêmio em alguns eventos especiais. Variação: começar com 1 carta



Proteção

Cancela uma penalidade recebida durante o jogo



Velocidade

Joga 2 dados, escolhe o melhor



Memória

Vê a próxima carta antes de decidir seu movimento

Como Usar: Use 1 vez durante o jogo. Declare antes de aplicar o efeito. Descarte após o uso. Podem ser guardadas para momento estratégico!

Dicas para o Professor/Facilitador

Modo Fácil:

Cada jogador começa com 2 cartas de Axé



Modo Difícil:

Apenas 5 cartas de Axé no baralho total



Modo Cooperativo:

Cartas de Axé podem ser dadas a outros jogadores



Final do Jogo e Variações



Chegada

Primeiro jogador
chega na casa 30
(Liberdade)

01



Parada

TODOS PARAM
imediatamente

02



Penalidade

Quem não chegou
perde -2 Axé

03



Contagem

Conte todos os
Pontos de Axé

04



Vencedor

Maior quantidade =
Guardião do Axé!

05

Variações do Jogo

Modo Cooperativo

Recomendado para primeira vez

- Todos jogam juntos contra o tabuleiro
- Meta: Todos com pelo menos 5 Axé
- Compartilhem Cartas de Axé
- Doem Pontos entre si

Modo Desafiador

- Comece com apenas 1 Axé
- O Axé = volta ao início
- Apenas 5 Cartas de Axé disponíveis

Modo Básico

- Use apenas 1 dado
- Ignore resultados negativos
- +1 Axé a cada 5 casas
- Sem limite de tempo

Modo Rápido

15 minutos

- Tabuleiro reduzido (15 casas)
- Jogue 2 dados sempre
- Resultados dobrados



Guia Pedagógico



Objetivos de Aprendizagem



- Conhecer elementos da cultura afro-brasileira e suas origens
- Desenvolver habilidades de tomada de decisão e análise de risco
- Trabalhar conceitos de probabilidade de forma lúdica
- Promover discussões sobre história, resistência e identidade
- Valorizar a diversidade cultural brasileira

Atividades Complementares

Antes do Jogo

- Pesquisar quilombos brasileiros
- Assistir vídeos de capoeira
- Conhecer instrumentos africanos

Durante o Jogo

- Explicar significados
- Relacionar com conhecimentos
- Incentivar leitura em voz alta

Após o Jogo

- Desenhar momento favorito
- Criar novas Cartas de Evento
- Escrever sobre o que aprenderam
- Compartilhar com a família



Glossário Cultural

Axé

Força vital, energia espiritual na cultura iorubá. Representa a conexão com ancestrais e a potência de vida.

Griô

Contador de histórias, guardião da memória oral africana. Responsável por transmitir conhecimentos ancestrais.

Quilombo

Comunidade de resistência de pessoas escravizadas fugidas. Símbolo de liberdade e organização social.

Ubuntu

Filosofia africana: “Eu sou porque nós somos”. Valoriza a coletividade e interconexão humana.

Capoeira

Arte marcial afro-brasileira que mistura luta, dança e música. Patrimônio cultural imaterial.

Jongo

Dança de origem africana com tambores. Expressão cultural de comunidades afro-brasileiras.

Maculelê

Arte marcial com bastões e dança de origem afro-brasileira.

Orixás

Divindades das religiões de matriz africana, forças da natureza.

Acarajé

Comida típica afro-brasileira, oferenda sagrada na cultura iorubá.

Iemanjá

Orixá das águas salgadas, mãe de todos os orixás.

Perguntas Frequentes

Perguntas Frequentes

-  **Posso jogar com mais de 4 pessoas?**
Sim! Adicione mais marcadores. O jogo pode ficar mais longo.
-  **E se acabarem as Cartas de Evento?**
Embaralhe as descartadas e forme nova pilha.
-  **Posso ter Axé negativo?**
Não, o mínimo é 0 Axé.
-  **Posso usar 2 Cartas de Axé na mesma rodada?**
Não, apenas 1 por rodada.
-  **O que acontece em empate no desafio?**
Nada acontece, cada um mantém seus pontos.

Dicas de Estratégia

- 01 Início:** Arrisque mais, você tem Axé para perder
- 02 Meio:** Balance segurança e risco estrategicamente
- 03 Final:** Proteja seus pontos se está na frente
- 04 Cartas de Axé:** Guarde para momentos críticos
- 05 Desafios:** Escolha oponentes com menos Axé
- 06 Observe:** Acompanhe quem tem mais pontos





 **Divirta-se!** 

Que os caminhos do Axé tragam muita alegria,
aprendizado e conexão com nossa rica herança
cultural afro-brasileira.



jogo de tabuleiro



1. NAVIO NEGREIRO - início
2. Caminho
3. Floresta
4. Rio
5. MEMÓRIA
6. Plantação
7. Jardim
8. Montanha
9. CORPO - JOGA
10. SABEDORIA
11. Festa
12. Artesanato
13. CORPO - DANÇA
14. MEMÓRIA
15. SABEDORIA
16. Culinária
17. Histórias
18. CORPO - LUTA
19. Música
20. DESAFIO
21. Encruzilhada
22. Esperança
23. União
24. Arte
25. SABEDORIA
26. Noite
27. DESAFIO
28. Estrelas
29. QUILOMBO
30. LIBERDADE



CARTAS DE AXÉ

AXÉ 01

 **PROTEÇÃO**

Poder Ancestral
*"A força dos
ancestrais te protege"*

efeito:
Ignore completamente uma penalidade.
*Quando for perder Axé ou voltar casas, use
esta carta para cancelar o efeito negativo.*

USO:
Descarte após usar



 **AXÉ 01**

AXÉ 02



VELOCIDADE

Poder do Vento

"Exú abre seus caminhos"

efeito:

Jogue o dado 2 vezes e escolha o melhor resultado para avançar.

USO:

Descarte após usar



AXÉ 02

AXÉ 03



UNIÃO

Poder da Comunidade

*"Ubuntu:
Eu sou porque nós somos"*

efeito:

Ajude outro jogador a evitar uma perda de Axé.
Quando um companheiro for perder pontos, use para protegê-lo.

USO:

Descarte após usar



AXÉ 03

AXÉ 04



MEMÓRIA

Poder dos Griôs

*"A sabedoria dos anciãos
guia seus passos"*

efeito:

Veja a próxima carta de Evento antes de decidir.
Olhe a carta do topo, devolva e escolha se quer puxá-la ou não.

USO:

Descarte após usar



AXÉ 04

AXÉ 05



MALÍCIA

Poder da Serpente

*"A astúcia também
é sabedoria"*

efeito:

Uma vez por jogo, depois de jogar os dados, troque seu resultado com o de outro jogador.

USO:

Descarte após usar



AXÉ 05

AXÉ 06



SORTE

Poder das Estrelas

*"Os orixás sorriem
para você"*

efeito:

Transforme qualquer resultado de dado em 6.

Use imediatamente após jogar o dado.

USO:

Descarte após usar



AXÉ 06

AXÉ 07



ÁGUAS

Poder de Iemanjá

*"As águas levam o mal e
trazem o bem"*

efeito:

Ganhe +2 Axé imediatamente e cure outro jogador (ele ganha +1 Axé).

USO:

Descarte após usar



AXÉ 07

AXÉ 08



FOGO

Poder de Xangô

*"A justiça divina
está com você"*

efeito:

Em qualquer desafio ou duelo, vença automaticamente.

Use antes de jogar os dados.

USO:

Descarte após usar



AXÉ 08

AXÉ 09



FOLHAS

Poder de Ossain

*"As ervas sagradas
curam seus males"*

efeito:

Recupere todos os Axé perdidos nesta rodada.

Se não perdeu nada, ganhe +3 Axé.

USO:

Descarte após usar



AXÉ 09

AXÉ 10



JORNADA

Poder dos Caminhos

*"Todo caminho leva
à liberdade"*

efeito:

Avance até a próxima casa especial sem parar nas casas intermediárias.

USO:

Descarte após usar



AXÉ 10



AXÉ | ASÉ

PODER ESPECIAL ANCESTRAL

*"Que a força dos que vieram antes
ilumine os passos dos que virão depois"*



AXÉ | ASÉ

PODER ESPECIAL ANCESTRAL

*"Que a força dos que vieram antes
ilumine os passos dos que virão depois"*



AXÉ | ASÉ

PODER ESPECIAL ANCESTRAL

*"Que a força dos que vieram antes
ilumine os passos dos que virão depois"*



AXÉ | ASÉ

PODER ESPECIAL ANCESTRAL

*"Que a força dos que vieram antes
ilumine os passos dos que virão depois"*



AXÉ | ASÉ

PODER ESPECIAL ANCESTRAL

*"Que a força dos que vieram antes
ilumine os passos dos que virão depois"*



AXÉ | ASÉ

PODER ESPECIAL ANCESTRAL

*"Que a força dos que vieram antes
ilumine os passos dos que virão depois"*



AXÉ | ASÉ

PODER ESPECIAL ANCESTRAL

*"Que a força dos que vieram antes
ilumine os passos dos que virão depois"*



AXÉ | ASÉ

PODER ESPECIAL ANCESTRAL

*"Que a força dos que vieram antes
ilumine os passos dos que virão depois"*



AXÉ | ASÉ

PODER ESPECIAL ANCESTRAL

*"Que a força dos que vieram antes
ilumine os passos dos que virão depois"*



CARTAS DE EVENTO



EVENTO

ESCOLHA SEU CAMINHO:

SEGURO ou ARRISCADO

Que os ancestrais guiem sua jornada!



EVENTO

ESCOLHA SEU CAMINHO:

SEGURO ou ARRISCADO

Que os ancestrais guiem sua jornada!



EVENTO

ESCOLHA SEU CAMINHO:

SEGURO ou ARRISCADO

Que os ancestrais guiem sua jornada!



EVENTO

ESCOLHA SEU CAMINHO:

SEGURO ou ARRISCADO

Que os ancestrais guiem sua jornada!



EVENTO

ESCOLHA SEU CAMINHO:

SEGURO ou ARRISCADO

Que os ancestrais guiem sua jornada!



EVENTO

ESCOLHA SEU CAMINHO:

SEGURO ou ARRISCADO

Que os ancestrais guiem sua jornada!



EVENTO

ESCOLHA SEU CAMINHO:

SEGURO ou ARRISCADO

Que os ancestrais guiem sua jornada!



EVENTO

ESCOLHA SEU CAMINHO:

SEGURO ou ARRISCADO

Que os ancestrais guiem sua jornada!



EVENTO

ESCOLHA SEU CAMINHO:

SEGURO ou ARRISCADO

Que os ancestrais guiem sua jornada!



EVENTO 01**COLHEITA NA COMUNIDADE****Escolha Segura:**

Ajudar na colheita comunitária

→ Ganhe +1 Axé

Escolha Arriscada:

Plantar uma nova semente sozinho

→ Dado 4 a 6: Ganhe +2 Axé (cresceu!)

→ Dado 1 a 3: Perca 1 Axé (seca)

**EVENTO 01****EVENTO 02****TOQUE DOS TAMBORES****Escolha Segura:**

Observar e aprender o ritmo

→ Ganhe +1 Axé

Escolha Arriscada:

Tentar tocar junto

→ Dado 5 e 6: Ganhe +2 Axé

→ Dado 1 a 4: Fique 1 rodada sem jogar

**EVENTO 02****EVENTO 03****TREINO DE CAPOEIRA****Escolha Segura:**

Treinar movimentos sozinho

→ Ganhe +1 Axé

Escolha Arriscada:

Desafiar outro jogador

→ Quem tirar maior dado: +2 Axé

→ Quem perder: -1 Axé

**EVENTO 03****EVENTO 04****CAMINHO NO QUILOMBO****Escolha Segura:**

Esperar o grupo

→ Nada acontece

Escolha Arriscada:

Seguir sozinho

→ Dado 5 a 6: Encontre um mestre, +3 Axé

→ Dado 1 a 4: Volte 2 casas

**EVENTO 04****EVENTO 05****CONSELHO DOS MESTRES****Escolha Segura:**

Ouvir em silêncio

→ Ganhe +1 Axé

Escolha Arriscada:

Fazer pergunta ousada

→ Dado 6: Bênção dos Mestres, +3 Axé

→ Dado 1 a 5: Perca 1 Axé

**EVENTO 05****EVENTO 06****FEIRA DE ARTESANATO****Escolha Segura:**

Comprar uma guia

→ Ganhe +1 Axé

Escolha Arriscada:

Tentar fazer sua própria

→ Dado 4 a 6: Obra-prima! +2 Axé

→ Dado 1 a 3: Quebrou, perca 1 Axé

**EVENTO 06****EVENTO 07****RODA DE JONGO****Escolha Segura:**

Bater palmas e cantar

→ Ganhe +1 Axé

Escolha Arriscada:

Entrar na roda

→ Dado 5 a 6: Dance bem, +2 Axé

→ Dado 1 a 4: Tropece, volte 1 casa

**EVENTO 07****EVENTO 08****PREPARO DO ACARAJÉ****Escolha Segura:**

Ajudar a servir

→ Ganhe +1 Axé

Escolha Arriscada:

Tentar fazer sozinho

→ Dado 4 a 6: Delicioso! +2 Axé

→ Dado 1 a 3: Queimou, perca 1 Axé

**EVENTO 08****EVENTO 09****JOGO DE BÚZIOS****Escolha Segura:**

Observar a leitura

→ Ganhe +1 Axé

Escolha Arriscada:

Pedir sua sorte

→ Dado 5 a 6: Boa sorte, +3 Axé

→ Dado 1 a 4: Aviso, volte 2 casas

**EVENTO 09**

EVENTO 10**CONSTRUÇÃO DO QUILOMBO****Escolha Segura:**

Carregar materiais

→ Ganhe +1 Axé

Escolha Arriscada:

Liderar a construção

→ Dado 4 a 6: Sucesso! +2 Axé

→ Dado 1 a 3: Erro no projeto, -1 Axé

**EVENTO 10****EVENTO 11****HISTÓRIA DOS GRIÔS****Escolha Segura:**

Escutar atentamente

→ Ganhe +1 Axé

Escolha Arriscada:

Contar sua história

→ Dado 5 e 6: Todos adoram! +2 Axé

→ Dado 1 a 4: Esqueceu o final, -1 Axé

**EVENTO 11****EVENTO 12****FESTA DE IEMANJÁ****Escolha Segura:**

Oferecer flores

→ Ganhe +1 Axé

Escolha Arriscada:

Entrar no mar

→ Dado 5 e 6: Bênção das águas, +3 Axé

→ Dado 1 a 4: Onda forte, volte 1 casa

**EVENTO 12****EVENTO 13****MACULELÊ****Escolha Segura:**

Tocar o atabaque

→ Ganhe +1 Axé

Escolha Arriscada:

Dançar com bastões

→ Dado 4 a 6: Performance incrível! +2 Axé

**EVENTO 13****EVENTO 14****PAÇOÇA DE PILÃO****Escolha Segura:**

Socar o Pilão

→ Ganhe +1 Axé

Escolha Arriscada:

Liderar a construção

→ Dado 5 e 6: Envolveu várias pessoas! +3 Axé

→ Dado 1 a 4: Não compartilhou histórias, -2 Axé

**EVENTO 14****EVENTO 15****CANTO DE TRABALHO****Escolha Segura:**

Acompanhar o coro

→ Ganhe +1 Axé

Escolha Arriscada:

Puxar o canto

→ Dado 5 e 6: Todos seguem! +2 Axé

→ Dado 1 a 4: Desafinou, fique 1 rodada parado

**EVENTO 15****EVENTO 16****JOGO DE SHISIMA****Escolha Segura:**

Assistir a partida

→ Ganhe +1 Axé

Escolha Arriscada:

Desafiar o campeão

→ Dado 5 e 6: Vitória! +3 Axé

→ Dado 1 a 4: Derrota, -1 Axé

**EVENTO 16****EVENTO 17****BANHO DE ERVAS****Escolha Segura:**

Usar ervas conhecidas

→ Ganhe +1 Axé

Escolha Arriscada:

Misturar novas ervas

→ Dado 4 a 6: Energia renovada! +2 Axé

→ Dado 1 a 3: Alergia, perca 1 Axé

**EVENTO 17****EVENTO 18****TRAVESSIA DO RIO****Escolha Segura:**

Usar a ponte

→ Nada acontece

Escolha Arriscada:

Atravessar nadando

→ Dado 5 e 6: Rápido! Avance 2 casas

→ Dado 1 a 4: Correnteza, volte 2 casas

**EVENTO 18**

EVENTO 19**CONFEÇÃO DE BONECAS****Escolha Segura:**

Ajudar a costurar

→ Ganhe +1 Axé

Escolha Arriscada:

Criar design novo

→ Dado 4 a 6: Obra de arte! +2 Axé

→ Dado 1 a 3: Mal feita, -1 Axé

**EVENTO 19****EVENTO 20****SAMBA DE RODA****Escolha Segura:**

Tocar pandeiro

→ Ganhe +1 Axé

Escolha Arriscada:

Sambar no centro

→ Dado 5 e 6: Aplausos! +2 Axé

→ Dado 1 a 4: Tropeçou, volte 1 casa

**EVENTO 20****EVENTO 21****PESCA COM REDE****Escolha Segura:**

Ajudar a puxar

→ Ganhe +1 Axé

Escolha Arriscada:

Lançar rede sozinho

→ Dado 4 a 6: Muitos peixes! +2 Axé

→ Dado 1 a 3: Rede rasgou, -1 Axé

**EVENTO 21****EVENTO 22****PINTURA CORPORAL****Escolha Segura:**

Pintura simples

→ Ganhe +1 Axé

Escolha Arriscada:

Desenho complexo

→ Dado 5 e 6: Magnífico! +3 Axé

→ Dado 1 a 4: Borrou, -1 Axé

**EVENTO 22****EVENTO 23****CORRIDA DO MARUJO****Escolha Segura:**

Ajudar na organização da festa

→ Ganhe +1 Axé

Escolha Arriscada:

Participar da corrida

→ Dado 5 e 6: Venceu a corrida! +3 Axé

→ Dado 1 a 4: Tropeçou no caminho, fique 1 rodada parado

**EVENTO 23****EVENTO 24****BENZEDEIRA QUILOMBOLA****Escolha Segura:**

Receber em silêncio

→ Ganhe +1 Axé

Escolha Arriscada:

Pedir proteção especial

→ Dado 6: Grande benção! +4 Axé

→ Dado 1 a 5: Não está pronto, -1 Axé

**EVENTO 24****EVENTO 25****TECELAGEM****Escolha Segura:**

Separar os fios

→ Ganhe +1 Axé

Escolha Arriscada:

Tecer um pano

→ Dado 4 a 6: Lindo tecido! +2 Axé

→ Dado 1 a 3: Fios embaraçaram, -1 Axé

**EVENTO 25****EVENTO 26****DEFESA DO QUILOMBO****Escolha Segura:**

Vigiar a entrada

→ Ganhe +1 Axé

Escolha Arriscada:

Liderar a defesa

→ Dado 5 e 6: Herói! +3 Axé

→ Dado 1 a 4: Ferido, volte 3 casas

**EVENTO 26****EVENTO 27****COLETA DE MEL****Escolha Segura:**

Usar fumaça

→ Ganhe +1 Axé

Escolha Arriscada:

Colher sem proteção

→ Dado 5 e 6: Muito mel! +2 Axé

→ Dado 1 a 4: Picadas, -2 Axé

**EVENTO 27**

EVENTO 28**FESTA DA COLHEITA****Escolha Segura:**

Ajudar na festa

→ Ganhe +1 Axé

Escolha Arriscada:

Organizar tudo

→ Dado 4 a 6: Sucesso total! +3 Axé

→ Dado 1 a 3: Confusão, -1 Axé

**EVENTO 28****EVENTO 29****PUXADA DE REDE****Escolha Segura:**

Ajudar na beira da praia

→ Ganhe +1 Axé

Escolha Arriscada:

Puxar a rede com o grupo

→ Dado 5 e 6: Energia coletiva! +3 Axé

→ Dado 1 a 4: Não cooperou, -1 Axé

**EVENTO 29****EVENTO 30****UNIÃO DA COMUNIDADE****Escolha Segura:**

Apoiar as decisões

→ Ganhe +1 Axé

Escolha Arriscada:

Propor mudança

→ Dado 5 e 6: Todos concordam! +3 Axé

→ Dado 1 a 4: Rejeitada, -2 Axé

**EVENTO 30**

CERTIFICADO DO GUARDIÃO DO AXÉ



Completo a jornada ancestral e tornou-se Guardião do Axé com



Pontos de Axé

"A FORÇA DOS ANCESTRAIS VIVE EM VOCÊ!"



//
Data



REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, para incluir no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira”. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 10 jan. 2003.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização, Diversidade e Inclusão. Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais. Brasília: MEC, 2004.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018.

OLIVEIRA, E. D. de. Filosofia da ancestralidade: corpo e mito na filosofia da educação brasileira. 2005. 353 f. Tese (Doutorado em Educação) — Programa de Pós-Graduação em Educação Brasileira, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2005.

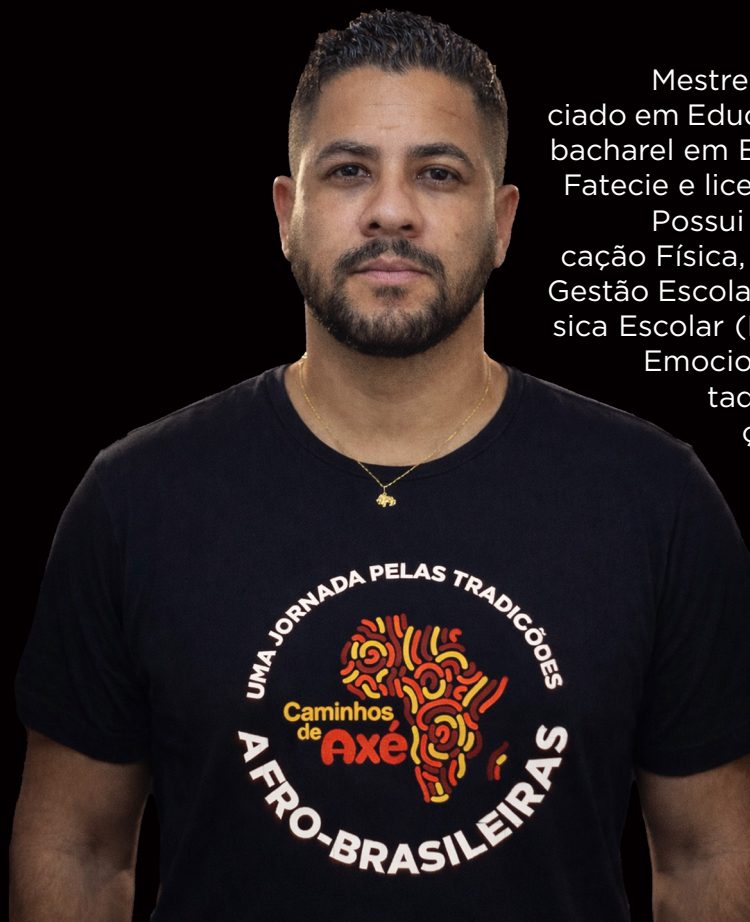
PETIT, S. H. Pretagogia: pertencimento, corpo-dança afroancestral e tradição oral africana na formação de professoras e professores: contribuições do legado africano para a implementação da Lei nº 10.639/03. Fortaleza: EdUECE, 2015.

SILVA, G. C. e. Pretagogia: construindo um referencial teórico-metodológico, de base africana, para a formação de professores/as. 2013. 242 f. Tese (Doutorado em Educação Brasileira) — Faculdade de Educação, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2013.

SILVA, J. S. Pretagogia como prática pedagógica no cotidiano escolar: das reflexões às práticas. Revista Diversidade e Educação, v. 13, n. 1, p. 244-262, 2025.

VIEIRA, R. U. Práticas corporais de matriz africana na educação física: o corpo como arquivo vivo da ancestralidade. 2026. 132 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional - Pro-EF) - Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2026.

RONALDO ULISSES VIEIRA



Mestre em Educação Física PROEF - UFSCar. Licenciado em Educação Física pela Faculdade ESAMC Sorocaba, bacharel em Educação Física pelo Centro Universitário Uni-Fatecie e licenciado em Pedagogia pela FAC São Roque.

Possui especializações nas áreas de Educação e Educação Física, com ênfase em: Psicopedagogia Institucional, Gestão Escolar, Docência no Ensino Superior e Educação Física Escolar (Faculdade de Conchas - FACON), Inteligência Emocional no Ambiente Escolar (Faculdade Conectada - FACONNECT), Cultura Africana e Educação Multicultural (Faculdade Campos Elíseos), Africanidades e Africanidades na Educação Básica (Faculdade Fabrange ABC) e História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena (Centro Universitário Cidade Verde - UniCV).

Atua como professor de Educação Física no Ensino Fundamental I na rede municipal de Sorocaba (SP) e Chefe da Seção de Atividades Culturais na Divisão de Cultura da Prefeitura Municipal de Salto de Pirapora (SP).



YARA APARECIDA COUTO

Professora do Departamento de Educação Física e Motricidade Humana da Universidade Federal de São Carlos, UFSCar. Pós-doutora em Ciências do Ambiente pela Universidade Nova de Lisboa, doutora em Educação pela Universidade Metodista de Piracicaba (UNIMEP) e pela Universidade Estadual Paulista (UNESP - Rio Claro), mestre em Ciências da Motricidade Humana e graduada em Educação Física.

Atua e pesquisa nas áreas: Corpo e Linguagem; Educação Somática; Auto-Organização e Criatividade; Experiência Estética e Formação Cultural; Corpo, Arte e Ambiente; Memórias Corporais e Expressividade. É docente permanente do Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional PROEF/UFSCar, coordenadora do Laboratório de Linguagens Corporais e Grupo de Pesquisa 'Corpo, Dança, Complexidade e Criatividade'.



ADQUIRA O JOGO

**UMA EXPERIÊNCIA QUE TRANSFORMA
APRENDIZADO EM VIVÊNCIA**



**Manual completo, tabuleiro,
cartas de Axé, cartas de Evento e
certificado do Guardião do Axé.**

GARANTA O SEU: jogocaminhosdeaxe@gmail.com