

JOGO DE BÚZIOS E DE CARTAS: A ADAPTAÇÃO DA MITOLOGIA DOS ORIXÁS PARA UM JOGO DE TABULEIRO

WILLIAN CECATO DOS SANTOS¹, SAULO GOMES THIMÓTEO²

1 Introdução

Dentro do Projeto “Adamastor: laboratório de criação de jogos didáticos”, o conjunto de jogos chamado “Orixás” surgiu como uma forma alternativa de abordar e trazer a público diferentes aspectos da Mitologia Iorubá, tornando-se uma ponte para difundir conhecimento sobre uma mitologia que está intimamente integrada à cultura brasileira, além de ser tópico englobado pela Lei 10.639/03, que tornou obrigatório o ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana. Dito isso, ao propor a adaptação de tais elementos dentro de um jogo de tabuleiro e cartas, é possível fazer com que as pessoas se engajem com os personagens do jogo, tanto pelas suas ilustrações, quanto pelas histórias, também chamadas de “Itãs”, contadas dentro do jogo. É importante dizer que alguns desses Itãs também são semelhantes a outras histórias que ouvimos e lemos de distintas mitologias ou mesmo de situações cotidianas, e ao perceber traços característicos, acabamos fazendo ligações com o que já conhecemos, tornando a experiência do jogo mais familiar.

Levando em conta que um jogo deve ser de fácil acesso para abranger mais público, os jogos dos Orixás não exigem que os futuros jogadores tenham um conhecimento prévio sobre orixás como Oxalá, Iansã ou Nanã, pois alguns pontos que destacamos tanto na questão física e teórica do jogo, se encarregam de expor isso, como as cores presentes nas cartas, os itens referentes a cada Orixá, seus Itãs e até mesmo a forma de jogar é distinta entre cada jogo com seu respectivo Orixá, fazendo com que cada experiência seja única para aquele jogo.

Agimos como se a África Subsaariana não dissesse respeito a nós e à nossa cultura, ignorando toda essa riqueza, somente porque nossa cultura, preconceituosamente, até o momento taxou estas sociedades como ágrafas, e que, portanto, não tinham nada a contribuir em nossa educação. (POLI, 2019, p.31)

1 Acadêmico do Curso de Graduação em Letras - Português e Espanhol, Universidade Federal da Fronteira Sul, *campus Realeza*, Grupo de Pesquisa: Ensino de Língua e Literatura (GELLI), contato: willian.santos@estudante.uffs.edu.br

2 Doutor em Letras, Docente do Curso de Letras - Português e Espanhol, Universidade Federal da Fronteira Sul, *campus Realeza*, e do Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos (PPGEL), *campus Chapecó*, Grupo de Pesquisa: Ensino de Língua e Literatura (GELLI), contato: saulo.thimoteo@uffs.edu.br

A falta do conhecimento sobre as culturas Africanas resultou em uma supervalorização da escrita e cultura clássica grega, levando as tradições orais africanas a passarem por uma desvalorização, reduzindo o seu reconhecimento e potencial educativo, conforme apontado por Ivan Poli.

A seguir, o exemplo do tabuleiro proposto para o jogo Orixás:

Figura 1: Tabuleiro do jogo.



Fonte: Projeto Adamastor.

O tabuleiro do jogo permite que até quatro jogadores participem ao mesmo tempo. Nas bordas, estão oito orixás, que estão dispostos nos quatro lados, permitindo a visualização dos jogadores, organizados com base no dia da semana em que são cultuados, segundo algumas tradições. A linha intermediária é composta por 64 casas e uma cor representando cada canto. Ao centro, também existem 64 casas, onde estão distribuídos oito objetos de cada Orixá.

A figura 2 apresenta os componentes utilizados nos jogos, compostos por cartas e tábuas. O jogo possui 104 cartas, divididas entre Cartas de Orixás e Cartas de Objetos, que podem ser utilizadas em conjunto ou separadamente, de acordo com as regras de cada jogo. As Cartas de Orixás são distribuídas em quatro exemplares para cada Orixá, sendo que algumas, como a de Oxalá e de Exu, podem assumir a função de carta curinga em determinadas dinâmicas. As Cartas de Objetos são organizadas em oito exemplares para cada objeto,

numeradas de 1 a 4, embora, em alguns jogos, apenas o objeto ilustrado seja considerado. O material também inclui 16 cartas de Itãs, que apresentam narrativas sobre os feitos dos Orixás, priorizando histórias que envolvem a participação de dois ou mais deles. Além disso, as tábuas reúnem os objetos associados aos Orixás e são empregadas em uma das modalidades de jogo voltada à conquista dos Itãs.

Figura 2: Cartas e tábuas do jogo.



Fonte: Projeto Adamastor.

2 Objetivos

Como finalidade para o período de 2026 do presente projeto, tem-se como objetivo a elaboração de um livro-manual, contendo todas as informações presentes dentro do conjunto de jogos dos “Orixás”, partindo da introdução sobre a Mitologia Iorubá, bem como a reescrita de Itãs acerca dos Orixás, juntamente de uma breve explicação sobre os mesmos, e ao capítulo final, seria disponibilizado cada jogo de forma digital, para que aqueles que possuem interesse, possam colocar em prática aquilo que leram.

3 Metodologia

Para articular a mitologia dos orixás ao jogo, utilizamos referências em que constam histórias (itãs) e características de cada obra, tomando como base a obra de Reginaldo Prandi, *Mitologia dos Orixás*, onde estão concentradas muitas narrativas, simbologias e tradições da cultura iorubá; a obra de Pierre Verger, *Orixás*; e o estudo de Ivan Poli *Antropologia dos orixás: a civilização iorubá a partir de seus mitos, seus orikis e sua diáspora, para compreensão histórica e sua disseminação como religião*. Para embasar as teorias de jogo e adaptação, utilizamos o texto *Homo Ludens*, de Johan Huizinga, e *Uma teoria da adaptação*, de Linda

Hutcheon.

Com a elaboração e publicação deste conjunto de informações seguido do jogo em forma de manual, supõe-se que a acessibilidade por parte do público seja maior, facilitando a divulgação do tema, que é de grande importância, tanto para o meio estudantil, quanto para ambientes externos à sala de aula.

Para a estrutura do manual, foi decidido que haveria seções destinadas a cada Orixá, constando uma breve introdução que identificasse sua origem, simbolismo e representações próprias, além de características, dia da semana, datas comemorativas, elementos e cores, para dar um enfoque maior na apresentação do Orixá e familiarizar o leitor.

Após a apresentação de cada Orixá, foi realizado um trabalho de reescrita de dois Itãs, escolhidos com base em atitudes e contextos retratados em suas narrativas, ou seja, podem haver Itãs que mostram tanto um lado misericordioso, quanto o lado mais punitivo, pois, mesmo demonstrando bondade, os Orixás eventualmente podem também castigar.

Ao final mostra-se o jogo elaborado sobre o Orixá, indicando suas formas de jogar, bem como a utilização do tabuleiro e cartas, incluindo suas regras específicas e quadros de imagens demonstrativos referentes a cartas e tabuleiros.

4 Resultados e Discussão

Ao elaborar um jogo, onde o seu material e formas de divulgação são relativamente custosos, o grupo entrou em consenso para criar o material completo referente ao jogo e disponibilizá-lo em formato de livro digital gratuito. Seria o caminho ideal em meios acadêmicos, sendo assim, as pesquisas realizadas tanto na elaboração dos jogos quanto para todo o contexto onde eles estão inseridos, serviram como base na estruturação deste projeto.

Um dos maiores entraves surgiu na parte da reescrita, pois muitos trechos de obras utilizadas dentro do jogo são provenientes de autores, então a necessidade de reescrever mantendo a sua originalidade, sem destoar as características de cada elemento presente, incluindo suas abordagens, foi um fato que pesou na idealização do livro. Nota-se também, que várias narrativas possuem situações que não são adequadas para um público de menor idade, então, também buscou-se analisar quais deles seriam mais compatíveis com o propósito do jogo e, consequentemente do projeto.

5 Conclusão

Espera-se que o livro digital possibilite o acesso universal a todo material recolhido e estruturado durante o projeto, permitindo o contato do público de forma interativa e organizada.

Para além de jogar e entreter, o propósito do projeto é também ensinar, pois todos os elementos e histórias presentes nele estão intercalados com a Mitologia Iorubá. Então, espera-se que os futuros leitores e jogadores conheçam mais sobre este vasto universo, deixando de lado preconceitos que poderiam ter, fazendo pontes entre o que já conhecem e o que ainda estão conhecendo por meio dele.

Entende-se que o caminho adotado para a elaboração deste livro digital poderá enriquecer a experiência dos demais leitores e, se possível, jogadores, pois, ao ler as histórias e curiosidades referentes aos Orixás, estima-se que desperte o interesse em transformar o jogo em sua forma física, para colocar em exercício tudo o que foi descoberto, aliando as leituras à prática de jogo.

Referências Bibliográficas

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*: o jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da adaptação*. 2. ed. Florianópolis: Editora da UFSC, 2013.

POLI, Ivan. *Antropologia dos orixás*: a civilização iorubá a partir de seus mitos, seus orikis e sua diáspora. Rio de Janeiro: Pallas, 2019.

PRANDI, Reginaldo. *Mitologia dos orixás*. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

VERGER, Pierre Fatumbi. *Orixás*: deuses iorubás na África e no Novo Mundo. 6. ed. Salvador: Corrupio, 2002.

Palavras-chave: Orixás; Livro; Jogo; Manual.

Nº de Registro no sistema Prisma: PES-2025-0177

Financiamento

