

Jogo para sala - Contig 60

- Turma: 5º Ano Fundamental I
- Componente curricular: Matemática
- Conteúdo: “Operações Matemática”

Organização da turma

- Grupos com quatro alunos

Recursos por grupo

- | | |
|---------------------------------------|---|
| - Três dados | - 25 marcadores de um tipo e 25 |
| - Folha para anotar a pontuação | marcadores de outro tipo (feijões, botões, milho) |
| - Rascunho para escrever as sentenças | |

OBJETIVOS

- ✓ Desenvolver as quatro operações;
- ✓ Aprofundar o trabalho com expressões numéricas;
- ✓ Incentivar o raciocínio lógico e a concentração;
- ✓ Trabalhar a tabuada.

REGRAS

- ❖ Grupos com quatro alunos, formando duas duplas;
- ❖ O grupo decide quem começa o jogo;
- ❖ Cada dupla sai com sessenta pontos;
- ❖ Na vez de cada dupla, eles jogam os três dados e realizam uma sentença matemática com os números obtidos.
- ❖ Os jogadores procuram o resultado na cartela e caso encontrem colocam o seu marcador;
- ❖ Os jogadores podem utilizar somente as quatro operações;
- ❖ Cada vez que uma dupla colocar um marcador num espaço desocupado que seja vizinho a um espaço que tenha outro marcador, qualquer direção, a dupla subtrai de sessenta um ponto ganho;
- ❖ Caso a dupla coloque seu marcador em uma casa cercada por três casas já marcadas ganham três pontos para subtrair, não importando a cor dos

marcadores;

- ❖ As duplas devem corrigir as sentenças, pois, colocando uma resposta errada a dupla oposta ganha dois pontos para subtrair;
- ❖ Se uma dupla passar a sua vez por achar que não é possível construir uma sentença com os números obtidos e a outra dupla conseguir pode realizar antes de jogar os seus dados (caso consiga ganha o dobro do número de pontos), depois faz a jogada normal;
- ❖ Os jogadores ganham a partida quando acabam suas fichas, quando conseguem colocar cinco de seus marcadores em linha reta (em qualquer direção) ou quando acabam seus pontos.

RECURSOS

- ☐ Três dados;
- ☐ Vinte e cinco marcadores de um tipo e vinte e cinco marcadores de outro tipo;
- ☐ Um tabuleiro;
- ☐ Caderno e lápis para anotar e resolver as expressões numéricas realizadas.

TABULEIRO

0	1	2	3	4	5	6	7
27	28	29	30	31	32	33	8
26	54	55	60	64	66	34	9
25	50	120	125	144	72	35	10
24	48	108	180	150	75	36	11
23	45	100	96	90	80	37	12
22	44	42	41	40	39	38	13
21	20	19	18	17	16	15	14