

## **Tudo vale 15\***

**Instruções do jogo:**

**Público alvo:** Para estudantes a partir do 4º ano do Ensino Fundamental.

**Contém:** - Um tabuleiro com três colunas na vertical e três linhas na horizontal e, consequentemente, duas colunas diagonais, portanto possui nove posições.  
- Nove “tampinhas tipo pet” com a numeração de 1 a 9.

**Dica ao professor:** Evite ajudar os estudantes.

**Dica aos estudantes:** Leiam as instruções a seguir e – ao mesmo tempo – vão jogando.

**Número de participantes:** 02 (dupla), ou seja, os dois participantes trabalharão em conjunto.

**Preparação:** Distribuir ao acaso (aleatoriamente) as “tampinhas tipo pet” numeradas de 1 a 9 em todas as posições disponíveis no tabuleiro (um número para cada posição).

**Objetivo:** Procure mexer (ajustar, alterar) as posições dos números no tabuleiro de forma que a soma em cada uma das linhas, em cada uma das colunas e em cada uma das diagonais seja igual a **15**.

\* Adaptado (Autor: Américo Borges – Tupaciguara-MG).

## Catalogação do jogo

### **Tudo vale 15\***

**Nome do Estudante:** Randiê-zaire Diniz.

**Título do jogo:** Tudo vale 15\*.

**Área:** Matemática para séries iniciais.

**Conteúdo:** Adição com números naturais e raciocínio lógico.

**Série:** A partir da 3<sup>a</sup> série (atual 4º ano).

**Objetivo:** Treinar a adição e a subtração utilizando os números de 1 a 9. Incentivar o raciocínio lógico.

**Participantes:** 2 pessoas (dupla), ou seja, os dois participantes trabalharão em conjunto.

**Modo de jogar:** Distribuir ao acaso (aleatoriamente) os números 1 a 9 em todas as posições disponíveis no tabuleiro (um número para cada posição). Depois, procure mexer (ajustar, alterar) nas posições dos números no tabuleiro de forma que a soma em cada uma das linhas, em cada uma das colunas e em cada uma das diagonais seja igual a **15**.

**Colaboração:** Estudante UnB de Pedagogia Kelly Drumond, Professora Elisângela – 3<sup>a</sup> série - Centro de Ensino Cenecista – 608 Norte (Brasília-DF).

**Material:** Um tabuleiro de papelão com três colunas na vertical e três linhas na horizontal e, consequentemente, duas colunas diagonais, portanto possui nove posições.

Nove “tampinhas tipo pet” com a numeração de 1 a 9.

Nesse jogo não há vencedor, pois o objetivo da atividade, além de desenvolver a soma e a subtração e o raciocínio lógico, é também incentivar os estudantes a enfrentarem desafios em equipe.

\* Adaptado (Autor: Américo Borges – Tupaciguara-MG).