

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, conseqüentemente, 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).

Catlogação 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 3ª 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 – 3ª 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, conseqüentemente, 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).