

Resolução da atividade principal - MAT1_02NUM03

REGRAS DO JOGO!

AGORA É HORA DE JOGAR! VOCÊS TÊM UM BARALHO COM 32 CARTAS, CERTO? ENTÃO PRIMEIRO É HORA DE DISTRIBUIR AS CARTAS IGUALMENTE ENTRE OS COLEGAS.

COLOQUE O SEU BOLINHO DE CARTAS NA SUA FRENTE COM AS INFORMAÇÕES VIRADAS PARA BAIXO.

ESCOLHAM UMA FORMA DE DECIDIR QUEM VAI COMEÇAR. APÓS ISSO DECIDIDO.

O JOGADOR ESCOLHIDO PARA COMEÇAR PODE OLHAR A SUA PRIMEIRA CARTA DO MONTE. ELE DEVE ESCOLHER A CARACTERÍSTICA QUE ACREDITA QUE VAI TER O VALOR (OU NÚMERO) MAIOR DO QUE O DOS DEMAIS COLEGAS. ASSIM QUE ELE DISSER A CARACTERÍSTICA ESCOLHIDA, TODOS DEVEM MOSTRAR A PRIMEIRA CARTA DO SEU MONTE. QUEM TIVER O MAIOR NÚMERO PARA A CARACTERÍSTICA ESCOLHIDA, LEVA TODAS AS CARTAS. AS CARTAS GANHAS VÃO PARA O FINAL DO MONTE DO VENCEDOR.

EM CASO DE EMPATE, O JOGADOR QUE INICIOU A RODADA DEVE ESCOLHER UMA NOVA CARACTERÍSTICA E AQUELES QUE EMPATARAM DEVEM VIRAR UMA NOVA CARTA.

O VENCEDOR DE CADA RODADA É QUEM IRÁ ESCOLHER A CARACTERÍSTICA DA PRÓXIMA RODADA. ASSIM COMO DA PRIMEIRA VEZ, ELE DEVE OLHAR A PRIMEIRA CARTA DO SEU MONTE E ESCOLHER UMA CARACTERÍSTICA.

A CARTA “SUPER-TRUNFO”, VENCE QUALQUER JOGADA.

VENCE O JOGO QUEM CONSEGUIR TODAS AS 32 CARTAS, OU O MAIOR NÚMERO DE CARTAS DEPOIS DE 20 RODADAS.

RESPOSTA:

Não existe uma resolução para o Jogo de Super-Trunfo. Você deve caminhar pela sala e verificar como as crianças estão jogando. O importante é certificar-se de que todas estão compreendendo a dinâmica do jogo, ou seja, conseguindo escolher as características com pertinência, fazendo uma análise dos números.

Registre as falas das crianças, para que depois, no momento de socialização da experiência, você possa retomar eventuais dúvidas, hipóteses e conclusões que tenha surgido.

Como com qualquer jogo, o Super-Trunfo deve ser jogado diversas vezes, pois assim as crianças conseguem avançar em suas hipóteses e explorar todas as possibilidades do jogo.