

## JOGO DA COMPOSIÇÃO

**OBJETIVO:** COMPOR SORTEADO PELA SOMA DE 4 PARCELAS, TENDO PARA ISSO FICHAS COM DIFERENTES VALORES.

**MATERIAL NECESSÁRIO:**

- 1 TABULEIRO DE CARTOLINA MEDINDO 20 CM X 30 CM
- 41 FICHAS RETANGULARES, FEITAS DE CARTOLINA MEDINDO 5 CM X 8 CM.

VALOR DAS FICHAS		QUANTIDADE DE FICHAS
0 (ZERO)	100	05
20	150	08
30	200	08
40	130	05
40	240	05
70	290	05
80	360	05

- **NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 4

- **MODELO DO TABULEIRO:**



**MODO DE JOGAR:**

- CADA JOGADOR RECEBE 3 FICHAS (QUE FORAM PREVIAMENTE EMBARALHADAS) E AS DEIXA ABERTAS À SUA FRENTE SOBRE A MESA. O RESTANTE DAS FICHAS DEVE FICAR EM UM MONTE, NO CENTRO DO TABULEIRO, COM A FACE NUMERADA VOLTADA PARA BAIXO.
- O PRIMEIRO JOGADOR DEVE PREENCHER O ESPAÇO DO TABULEIRO À SUA FRENTE, USANDO QUALQUER UMA DAS FICHAS (REPONDO-A EM

SEGUIDA, COM UMA FICHA DO MONTE). O SEGUNDO JOGADOR DEVE COLOCAR UMA DE SUAS FICHAS EM UM DOS ESPAÇOS EM BRANCO DO TABULEIRO.

- CADA FICHA COLOCADA NO TABULEIRO DEVE SER REPOSTA, PELA COMPRA DE UMA FICHA DO MONTE CENTRAL. OS JOGADORES DEVEM TER SEMPRE 3 FICHAS ABERTAS SOBRE A MESA, PARA QUE OS DEMAIS JOGADORES CONHEÇAM SUAS OPÇÕES.

- **VEJA UMA SITUAÇÃO DE JOGO:**

<b>360</b>	<b>240</b>
<b>20</b>	

- TOTAL NO TABULEIRO: **620**. O JOGADOR SORTEOU 700 PARA COMPOR VEJA AS FICHAS DO QUARTO JOGADOR: **70, 130, 150**.
- O JOGADOR NÃO PODE FORMAR 700, ASSIM DEVE JOGAR QUALQUER UMA DE SUAS CARTAS.
- QUANDO O JOGADOR CONSEGUE FORMAR O VALOR ESTIPULADO NA SUA JOGADA, ELE GANHA AS FICHAS USADAS NO TABULEIRO, QUE DEVEM SER GUARDADAS EM UM MONTE À PARTE. ESTE COMEÇA UMA NOVA RODADA.
- SE NÃO CONSEGUIR FORMAR O VALOR SOLICITADO NA SUA VEZ, O JOGO CONTINUA. O PRÓXIMO JOGADOR DEVE COLOCAR UMA DE SUAS FICHAS SOBRE QUALQUER UMA DAS 4 FICHAS JÁ COLOCADAS NO TABULEIRO, COM A SOBREPOSIÇÃO DE FICHAS. UMA FICHA SOBREPOSTA ANULA O VALOR DA FICHA QUE FICOU EMBAIXO.
- QUANDO O JOGADOR CONSEGUE FORMAR O VALOR, GANHA TODAS AS FICHAS QUE ESTÃO NO TABULEIRO E DEVE GUARDÁ-LAS EM UM MONTE À PARTE. DEPOIS DISSO, RECOMEÇA O JOGO COLOCANDO UMA DE SUAS 3 FICHAS NO TABULEIRO.
- A FICHA COM O ZERO PODE SER USADA COMO QUALQUER OUTRA, ELA SIMPLEMENTE NÃO ALTERA A SOMA.
- QUANDO ACABAREM AS FICHAS DO MONTE CENTRAL, VENCE O JOGADOR QUE GANHOU MAIOR PONTUAÇÃO COM SUAS FICHAS.
- PARA SABER QUEM SERÁ O VENCEDOR, CADA JOGADOR DEVE SOMAR A PONTUAÇÃO DE SUAS CARTAS.

**FICHAS PARA SORTEIO DO JOGO DA COMPOSIÇÃO - MAT2\_03NUM05**

IMPRIMIR EM PAPEL MAIS FIRME E PLASTIFICAR PARA MAIOR DURABILIDADE.

480	670	580	240
90	60	730	860
990	950	800	460
400	550	710	200

AS CRIANÇAS PODEM PROPOR OUTROS VALORES PARA O SORTEIO E CONSTRUIR NOVAS FICHAS DE ACORDO COM AS EXPERIÊNCIAS DE COMBINAÇÕES DE FICHAS AO LONGO DO JOGO.

**MODELO DE FICHAS E TABULEIRO 02MAT\_03NUM05**

0	0	0	0

<b>0</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>
<b>100</b>	<b>100</b>	<b>20</b>	<b>20</b>
<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>
<b>20</b>	<b>20</b>	<b>150</b>	<b>150</b>
<b>150</b>	<b>150</b>	<b>150</b>	<b>150</b>

<b>150</b>	<b>150</b>	<b>30</b>	<b>30</b>
<b>30</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>30</b>
<b>30</b>	<b>30</b>	<b>200</b>	<b>200</b>
<b>200</b>	<b>200</b>	<b>200</b>	<b>200</b>
<b>200</b>	<b>200</b>	<b>40</b>	<b>40</b>

<b>40</b>	<b>40</b>	<b>40</b>	<b>130</b>
<b>130</b>	<b>130</b>	<b>130</b>	<b>130</b>
<b>50</b>	<b>50</b>	<b>50</b>	<b>50</b>
<b>50</b>	<b>240</b>	<b>240</b>	<b>240</b>

<b>240</b>	<b>240</b>	<b>240</b>	<b>70</b>
<b>70</b>	<b>70</b>	<b>70</b>	<b>70</b>
<b>290</b>	<b>290</b>	<b>290</b>	<b>290</b>
<b>290</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>80</b>

<b>80</b>	<b>80</b>	<b>360</b>	<b>360</b>
<b>360</b>	<b>360</b>	<b>360</b>	

**TABULEIRO 20 CM X 30 CM**


---

**30 CM**

01. COMPLETE A TABELA COM A PONTUAÇÃO DE CADA INTEGRANTE DO SEU GRUPO.

JOGADOR	PONTUAÇÃO