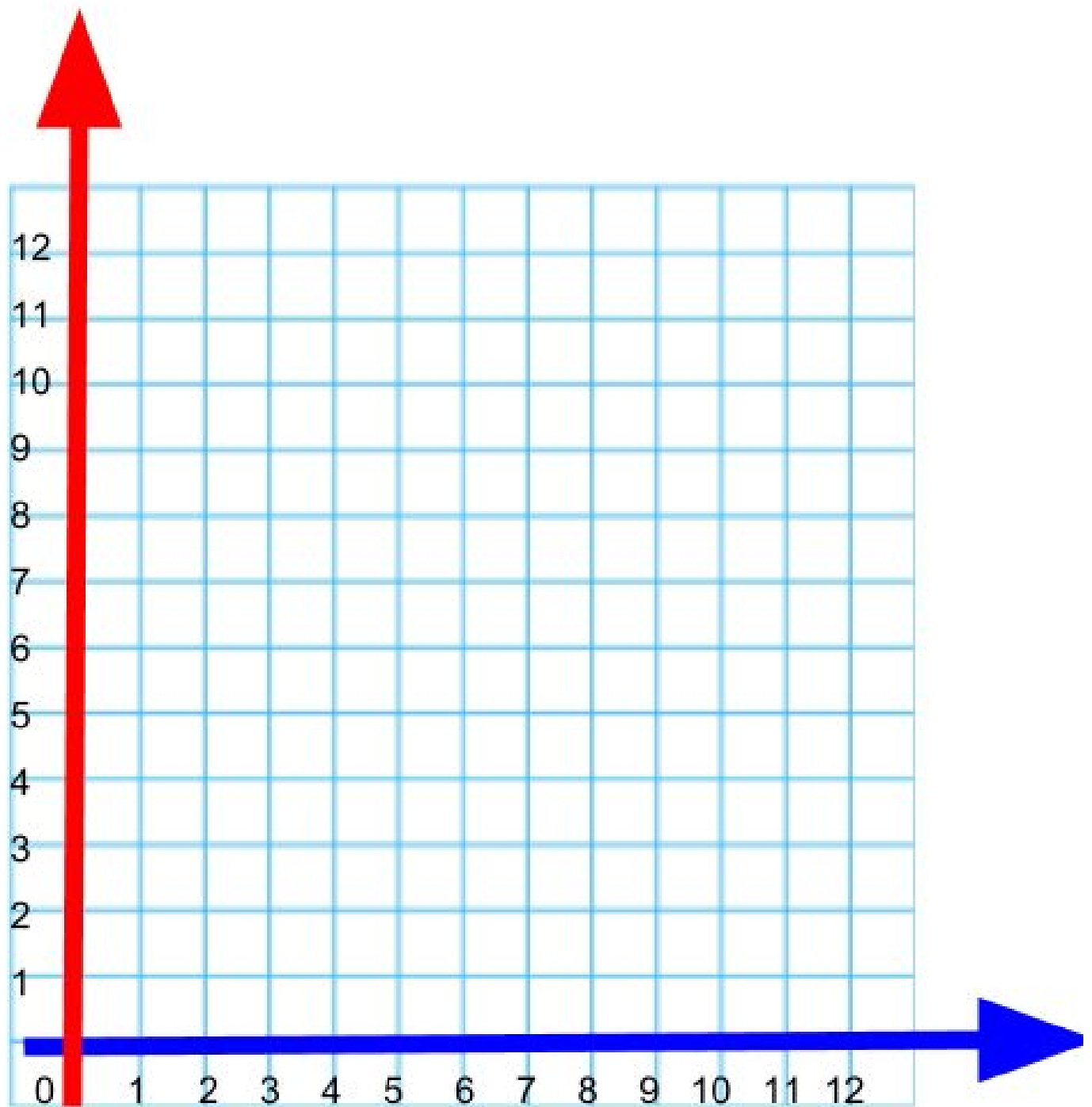


JOGO: CADA UM NO SEU LUGAR

TABULEIRO: PODE SER REPRODUZIDO MAIOR EM EVA OU OUTRO MATERIAL



JOGO: Cada um no seu lugar!

MATERIAL: Nível 2

- Tabuleiro conforme imagem do slide;
- Dois dados dodecaedro numerados de zero a onze na cor branca.
- Pinos ou peças verdes e amarelas para marcar a localização.

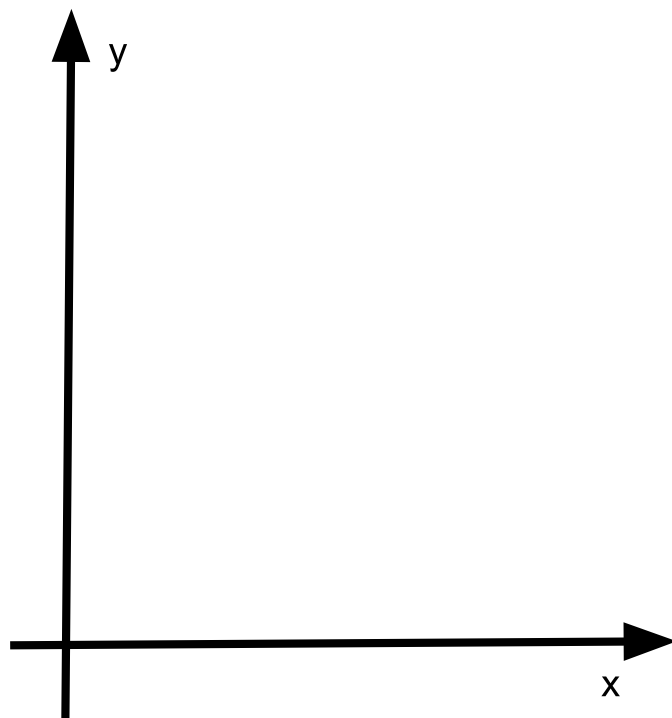
OBJETIVO: Representar pares ordenados, manipular seus elementos e investigar suas posições no plano cartesiano

REGRAS: Cada dupla de jogadores deverá lançar os dados brancos. Com os valores obtidos, os jogadores poderão, a livre escolha, montar um par ordenado conveniente e colocar um pino na posição escolhida. Exemplo: se os números sorteados são 5 e 7 os alunos têm duas opções - a posição (5,7) ou a posição (7,5). Se os jogadores tirarem um valor onde é possível se posicionar em um local onde se encontra o adversário, ele poderá retirar a peça do adversário e colocar sua peça no lugar. Se os jogadores se alinharem na vertical, horizontal ou diagonal, formando um trio de peças com a peça central do adversário, também poderá retirar a peça do adversário, mas não colocará nenhuma peça sua no lugar. Ganha o jogo que tiver mais peças sobre o tabuleiro após 15 jogadas de cada dupla.

TABULEIRO (PLANO CARTESIANO) E TABELA E ACOMPANHAMENTO

Marque os valores obtidos a cada jogada da sua dupla no plano cartesiano e na tabela abaixo (P=Ponto; D1=Dado 1; D2=Dado 2)

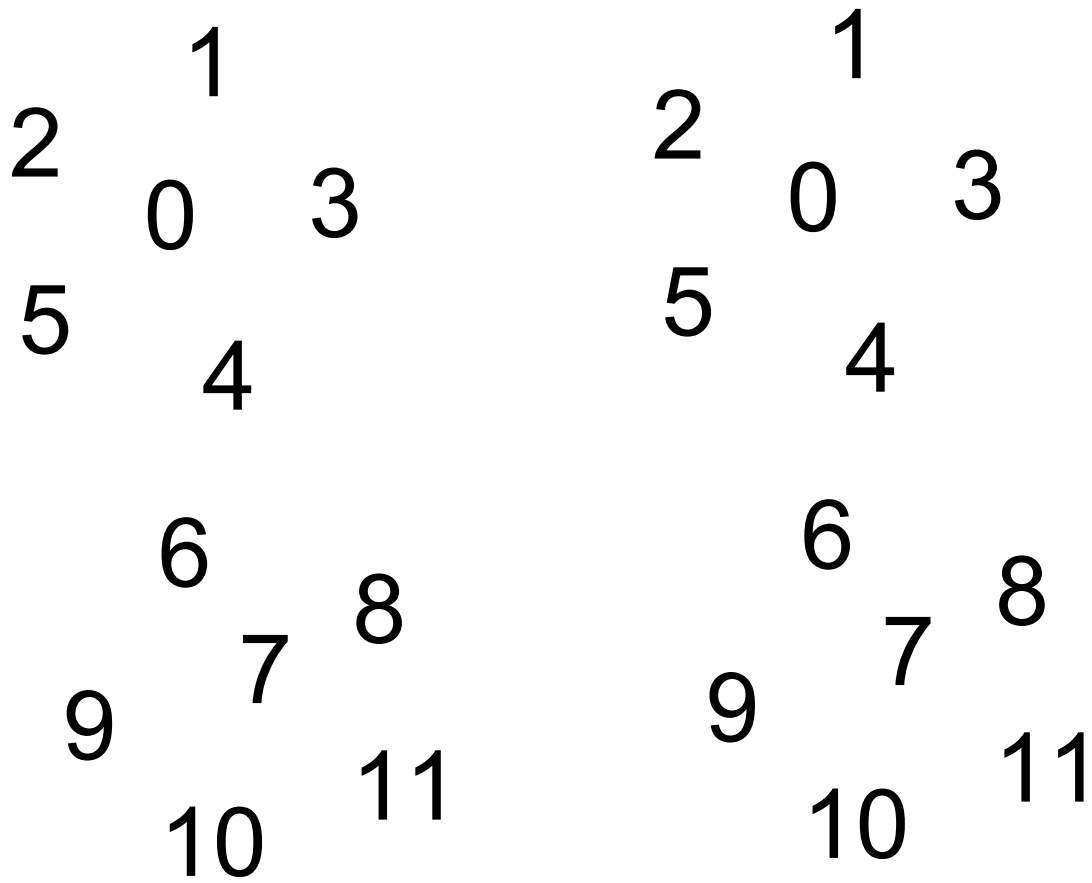
P	D1	D2	(x,y)	P	D1	D2	(x,y)
A				K			
B				L			
C				M			
D				N			
E				O			
F							
G							
H							
I							
J							



Conte como vocês realizaram as marcações no plano cartesiano: _____

O que acontece com a posição do ponto no plano cartesiano quando vocês trocam a posição dos elementos do par ordenado? _____

MODELO DE DADO DODECAEDRO



MODELO DAS PEÇAS (PODE SER CONFECCIONADO MAIOR EM EVA OU UTILIZAR TAMPAS DE PET DE DUAS CORES)

