

# Atividade Principal MAT1\_16GRM10

## JOGO “TROQUE VALORES POR FLORES”

**Organização** - dupla contra dupla (quatro alunos)

Material Necessário

- Tabuleiro do jogo (ver material para impressão).
- Um dado.
- material para marcar os jogadores (podem ser grãos de feijão, cada jogador escolhe uma cor e pinta o grão, marcando-o. Desta forma estará representado no tabuleiro durante o jogo).
- ao escolher uma cor, o jogador deverá ter uma canetinha ou lápis de cor, da cor escolhida.
- cartas com questões sobre o Sistema Monetário Nacional (ver material para impressão).
- Bloquinho de rascunhos.
- Envelope com dinheirinho.
- As canetinhas poderão ser trocadas por lápis de cor ou giz de cera , conforme a disponibilidade de material.

### COMO JOGAR:

Cada dupla recebe uma cartela de tarefas. Deverão jogar o dado para ver quem inicia o jogo. A dupla que tirar o número maior inicia o jogo, anda as casas tiradas no dado e inicia a resolução das questões da cartela de tarefas. Na dupla, um fará a leitura da questão e ambos tentarão achar uma solução. Esse tempo deve ser combinado entre os jogadores antes do jogo, mas deve ser rápido. As duplas poderão utilizar o envelope de dinheirinho ou o bloco de rascunho para auxiliar nas tentativas de resolução. Caso exista dúvida na resposta, os jogadores deverão chegar num acordo, com a mediação do professor. Caso acerte, poderá desenhar uma flor, ao lado do percurso (caminho numerado do tabuleiro do jogo. As flores sempre deverão ser de uma mesma cor para cada dupla). Em seguida, a outra dupla realiza os mesmos procedimentos do jogo. Desta forma, as duplas vão se alternando entre jogadas de dados para determinar a quantidade de casas que irão andar, leitura e realização de uma das tarefas e se acertar desenhar a flor. caso a dupla não acerte, a outra poderá dar a resposta e se estiver correta, poderá desenhar uma flor e prosseguir na sua vez de jogada. caso nenhuma das duplas acerte, a questão ficará marcada.

O jogo termina quando o tabuleiro chegar no final, as questões acabarem. Ganha quem tiver mais flores desenhadas pelo tabuleiro do jogo!

## Atividade Principal MAT1\_16GRM10

RECORTE NA LINHA CENTRAL PARA FORMAR AS 28 CARTAS

## Atividade Principal MAT1\_16GRM10

## Atividade Principal MAT1\_16GRM10

## Atividade Principal MAT1\_16GRM10

## Atividade Principal MAT1\_16GRM10

## Atividade Principal MAT1\_16GRM10

## Atividade Principal MAT1\_16GRM10



## Atividade Principal MAT1\_16GRM10