

Atividade Principal MAT1_16GRM07

JOGO: "ZERA DEZ"

TEMPO DE EXECUÇÃO: 20 minutos

REGRAS: Alunos divididos em trios, uma dupla contra a outra e outro aluno que será o caixa do jogo objetivando criar estratégias de resolução em situação de esforço produtivo.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: 20 cartas com valores diferenciados, sempre abaixo de dez reais. O caixa será formado pelos envelopes de dinheirinho dos três jogadores. É interessante auxiliar o aluno que será o caixa do jogo a separar todas as notas iguais e moedas para viabilizar as trocas durante as rodadas.

COMO JOGAR?

- O caixa distribuirá o valor de dez reais para cada jogador, para iniciar o jogo. As cartas devem ser colocadas na mesa, com a face virada para baixo, embaralhadas e distribuídas na forma de um único monte.
- Os componentes devem decidir quem inicia o jogo;
- Em seguida, para cada rodada, cada jogador, na sua vez, vira uma carta, observa o valor e diz se compra ou não compra. Se decidir comprar, deverá pagar ao caixa que dará o troco e o jogador ficará com a carta comprada. O jogo deverá continuar, assim que o primeiro valor de dez reais zerar, o jogador deverá receber do caixa mais uma nota de dez reais. Desta forma, poderá se repetir.
- A intenção é que os alunos utilizem estratégias do campo aditivo, lidando com a subtração de valores até dez reais, realizando trocas.
- Ganha o jogador que, após zerar seus valores, obtiver o maior número de valores zerados. Se apenas uma jogada for feita, ganha o jogador que zerar seu valor primeiro.

OBSERVAÇÕES:

O PROFESSOR DEVE ESTAR ATENTO A TODOS OS PASSOS E FAZER ORIENTAÇÕES PERTINENTES PARA QUE HAJA APRENDIZAGEM E ASSIM POSSA MEDIAR CONFLITOS E CRONOMETRAR O TEMPO. As duplas poderão ter um bloco para registrar quantidades, como rascunho para contagem de valores, se assim acharem necessário

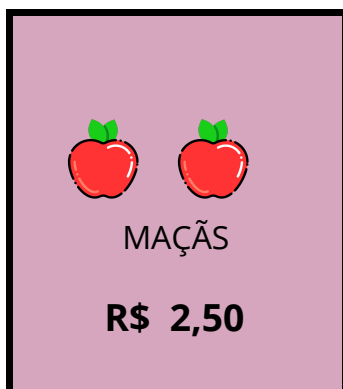
Atividade Principal MAT1_16GRM07

O caixa poderá ser formado com o envelope de dinheirinho do próprio participante. Os jogadores poderão utilizar o envelope (individualmente) para representar e contar os valores representados nas cartas.

OBJETIVO:

COMPREENDER IDEIAS DE COMPOSIÇÃO DE VALORES DO SISTEMA DE MONETÁRIO NACIONAL ATRAVÉS DE SITUAÇÕES DO COTIDIANO.

MATERIAL PARA IMPRESSÃO



Atividade Principal MAT1_16GRM07

BROWNIE

R\$ 2,20

ABACAXI

R\$ 5,00

GELATINA

R\$ 3,30

SORVETE

R\$ 3,90

PIRULITO

R\$ 1,70

PÃO

R\$ 1,50

UVA

R\$ 3,00

LÁPIS

R\$ 1,00

Atividade Principal MAT1_16GRM07

TESOURA

R\$ 2,10

LEITE

R\$ 3,20

BRINCOS

R\$ 7,50

PIZZA

R\$ 6,10

PIPA

R\$ 4,60

BOLA

R\$ 7,00

CHOCOLATE

R\$ 3,50

GELÉIA

R\$ 8,00

Atividade Principal MAT1_16GRM07

