

## JOGO "CINCOS" - REGRAS E ORIENTAÇÕES

### Material:

- ❖ Oito sequências de cartas com a representação de quantidades ou numeradas de 1 a 4 (algarismos).

Adaptação do material: Podem ser usadas cartas de baralho.

### Organização da turma:

- ❖ Grupos de 4 alunos;
- ❖ Distribuir um conjunto de 32 cartas para cada grupo de 4 alunos;
- ❖ Solicitar aos grupos que escolham um colega, mediante sorteio, por exemplo, para embaralhar e distribuir as cartas igualmente entre todos os participantes

Adaptação: Podem ser formadas duplas ou grupos de 3 alunos.

### Regras:

- ❖ Cada jogador deve montar uma pilha com suas 8 cartas, mantendo a pilha virada para baixo;
- ❖ Deve ser feita a escolha entre os jogadores de quem começa o jogo e qual será a ordem de participação dos demais;
- ❖ Conforme a ordem de participação, cada jogador, em sua vez, pega a primeira carta da parte superior da própria pilha, desvira-a e tenta completar o total 5 com a carta desvirada do jogador que o antecedeu. Por exemplo: o primeiro jogador colocou sobre a mesa uma carta com 2. O segundo jogador desvira uma carta com 3. Logo, o segundo jogador pode pegar as duas cartas, pois, somam 5 e deixá-las separadas. Caso, o segundo jogador pegue de sua pilha uma carta com 1 ao invés de 3, não poderá juntar com a carta do jogador anterior, pois  $2 + 1 \neq 5$ . Logo, deverá deixar a carta desvirada sobre a mesa para que o terceiro jogador faça a sua tentativa.
- ❖ O jogador que consegue o maior número de cartas, vence o jogo.

### Observações:

- ❖ O primeiro jogador a desvirar sua carta nunca pode fazer um total de 5, pois não há cartas sobre a mesa. Nesse caso, professor, é possível fazer alterações no desenvolvimento das jogadas. Para tanto, tenha à parte um conjunto de 4 cartas com a representação das quantidades ou numeradas de 1 a 4 (algarismos). Embaralhe as mesmas, pondo a pilha virada para baixo e peça ao primeiro jogador que retire a carta da parte superior da pilha extra. Assim, você dará chances a ele de tentar formar 5.
- ❖ A regra que determina o vencedor do jogo pode ser discutida e modificada juntamente com os alunos.
- ❖ Ofereça aos alunos uma folha de registro quantidades ou números tirados nas cartas, em cada jogada. Dessa forma, os alunos fazem contagens, registram quantidades (palitos, círculos ou algarismos), fazem comparações e adicionam as quantidades para verificar se o total é 5.

---

“O Cofre de Porquinho (ou O Porquinho) - O jogo Cincos é uma variação deste (Ed-U-Cards 1965). [...] Os jogadores se revezam pegando simplesmente a carta de cima da pilha. A criança abriu um 1, tentou  $2 + 1$  e concluiu que não poderia mais tirar mais nenhuma carta. Se a jogadora abrir um 3, ela poderá pegar quatro cartas ( $2 + 3$  e  $4 + 1$ ).”

Fonte: KAMII, Constance. A criança e o número. Campinas, SP: Papyrus, 1990.