

Resolução da atividade principal - MAT1_02NUM10

REGRAS DO JOGO:

A DUPLA DECIDIRÁ QUEM COMEÇA. O PRIMEIRO JOGADOR DEVE SORTEAR 3 ALGARISMOS NO SACO. COM ESSES ALGARISMOS ELE DEVE FORMAR UM NÚMERO DE 1 OU 2 ALGARISMOS. O JOGADOR ENTÃO IRÁ TAMPAR NO TABULEIRO O NÚMERO IGUAL AO QUE ELE FORMOU, COM UMA FICHA DA SUA COR.

EM SEGUIDA, O OUTRO JOGADOR FARÁ A MESMA COISA.

O OBJETIVO DO JOGO É CONSEGUIR COLOCAR 4 FICHAS DA MESMA COR EM LINHA, PODE SER NA VERTICAL, NA HORIZONTAL OU NA DIAGONAL. QUEM CONSEGUIR FAZER ISSO PRIMEIRO, VENCE O JOGO.

O jogo é bastante simples, a dificuldade está em estabelecer estratégias para formar números que auxiliem no jogo, tanto em relação a formação da linha, como em relação a defesa.

Circule pela sala e verifique se as crianças estão pensando nessas estratégias, ou se estão formando qualquer número como se fosse um jogo apenas de sorte. Caso elas não estejam criando estratégias, pergunte-as, por exemplo, se aquele era o melhor número para tampar. Ou pergunte porque ele escolheu aquele número para tampar. Ou ainda, se não existe uma outra possibilidade melhor para tampar.

Esse é um jogo que pode ser jogado diversas vezes, quanto mais eles jogarem, mais atentos às estratégias estarão, sendo capazes de antecipar jogadas e torcer pelo sorteio de determinados números.