



Instituto Matemática e Estatística
Universidade Federal Fluminense

uff

SE JOGANDO NA MATEMÁTICA

NÃO QUERO NÃO



Regras e Dinâmica do Jogo:

Este material tem como objetivo estimular a aprendizagem das operações de adição e subtração com os números inteiros, utilizando o conhecimento adquirido na criação de estratégias mais conscientes. Além disso, o jogo busca estimular o cálculo mental.

O jogo é composto de:

- 33 cartas numeradas de -16 a 16;
- 50 peças, sendo 25 brancas e 25 pretas;
- 7 cartas objetivos.

O jogo é para grupos de 3 até 5 pessoas.

Início de jogo:

Inicialmente, as cartas numéricas devem ser separadas das cartas objetivo e embaralhadas, sem misturar os dois tipos de cartas entre si. Cada jogador pega aleatoriamente uma carta objetivo sem que os outros jogadores vejam. Em seguida, cada jogador deve receber 10 peças, 5 brancas e 5 pretas.

As peças coloridas têm os seguintes poderes:

- Peças pretas: somar uma unidade (+1);
- Peças brancas: subtrair uma unidade (-1).

O primeiro jogador virará a carta do topo do monte de cartas numéricas, exibindo seu valor para todos os jogadores da mesa. Dependendo do seu objetivo e estratégia, o primeiro jogador pode ficar com a carta para si ou passá-la adiante. Se ele escolher ficar com a carta, o próximo jogador deve virar mais uma carta do monte das cartas numéricas e seguir o jogo. Porém, se o primeiro jogador não quiser ficar com a carta, ele a passará para o segundo jogador com uma peça branca ou preta (à sua escolha). Se o segundo jogador aceitar essa carta, ele ficará com ela e com a peça; porém se ele também não quiser, deve passar o conjunto (carta mais peça) para o próximo jogador, incluindo mais uma peça branca ou preta (à sua escolha).

O jogo segue desta forma até alguém decidir ficar com a carta. Este jogador ficará obrigatoriamente com a carta e todas as peças que a estiverem acompanhando.

A próxima carta numérica é retirada do monte somente depois que a carta da mesa é escolhida por algum jogador.

Observação 1: Se um jogador não possuir mais nenhuma peça, ele deve ficar obrigatoriamente com a carta da mesa e todas as peças que estiverem com ela, caso tenha alguma.

Fim de jogo:

O jogo termina quando todas as cartas numéricas acabarem. Neste momento, cada jogador soma seus pontos (cartas numéricas + fichas coloridas) e ganha o jogador que obtiver como resultado o valor mais próximo do número na sua carta objetivo.

Observação 2: Caso o jogador junte uma sequência de números de razão 1, ao fim do jogo ele irá escolher apenas o menor ou maior número dessa sequência para somar aos seus pontos.

Observação 3: O jogador não pode ter menos de 3 cartas numéricas para encerrar o jogo.



Descrição / Construção do material (kit):

O kit é composto de:

- 33 cartas numeradas de -16 a 16;
- 50 peças, sendo 25 brancas e 25 pretas;
- 7 cartas objetivo.

Recursos utilizados:

Para as cartas numéricas (50x80mm) utilizou-se:

- Impressão das cartas contendo os números de -16 a 16;
- Papel cartão amarelo;
- Cola.

Para as cartas objetivo (50x80mm) utilizou-se:

- Impressão das cartas contendo os objetivos;
- Papel cartão verde;
- Cola;

Para as peças pretas e brancas, foram utilizadas fichas de plástico redondas de, aproximadamente, 3 cm de diâmetro. Essas peças podem ser de quaisquer duas cores a sua escolha e podem ser compradas ou confeccionadas com placa EVA.

Para uma durabilidade maior das cartas, elas podem ser encapadas com papel Contact ou colocadas em luvas para cartas (*sleeves*).



Figura 1 – Elementos do kit

Orientações pedagógicas para Professores:

O jogo tem como público-alvo as séries do Ensino Fundamental II e Ensino Médio.

Essa atividade pode ser aplicada em duas aulas de 50 minutos. Sugerimos que a primeira aula seja utilizada para conhecer e jogar e a segunda, para aplicação da ficha de atividades possibilitando uma análise dos conteúdos matemáticos do jogo.

Habilidades da Base Nacional Comum Curricular (BNCC):

(EF02MA05) Construir fatos básicos da adição e subtração e utilizá-los no cálculo mental ou escrito.

(EF07MA03) Comparar e ordenar números inteiros em diferentes contextos, incluindo o histórico, associá-los a pontos da reta numérica e utilizá-los em situações que envolvam adição e subtração.

(EF07MA04) Resolver e elaborar problemas que envolvam operações com números inteiros.

Ficha de Atividades para estudantes:

Foi produzida e disponibilizada uma [ficha de atividades](#) que pode ser utilizada com turmas do segundo ciclo do Ensino Fundamental, com objetivo de estimular a aprendizagem dos conceitos matemáticos envolvidos.



Habilidades da BNCC trabalhadas na Ficha de Atividades:

(EF02MA05) Construir fatos básicos da adição e subtração e utilizá-los no cálculo mental ou escrito.

(EF07MA03) Comparar e ordenar números inteiros em diferentes contextos, incluindo o histórico, associá-los a pontos da reta numérica e utilizá-los em situações que envolvam adição e subtração.

(EF07MA04) Resolver e elaborar problemas que envolvam operações com números inteiros.

Conexões Midiáticas:

- [Onde comprar sleeves](#)
- [Onde comprar fichas](#)
- [Conheça e compre o jogo original](#)
- [Conheça o jogo original](#)
- [Vídeo do jogo original](#)
- [Jogo online com números inteiros](#)

Anexos:

1. Ficha de atividades
2. Material do jogo para imprimir





PROGRAMA DÁ LICENÇA

www.dalicensa.uff.br

apptubs.bio/programadalicensa