



## DIGO VEZES PARA GANHAR!

São objetivos deste jogo:

- promover um suporte visual que se constitua como modelo para a relação de soma de parcelas iguais com a multiplicação;
- evidenciar, através das cores, diferentes decomposições dos números em parcelas iguais
- (ex:  $20 = 10 \times 2 = 5 \times 4 = 4 \times 5 = 2 \times 10$ );
- facilitar o cálculo do total através da decomposição em grupos de 4;
- promover contagens de 2 em 2, ou 4 em 4, ou outras;
- sensibilizar, através de uma representação visual expressiva, para a paridade da soma de dois números pares ou dois números ímpares;
- sensibilizar, através de uma representação visual expressiva, para a imparidade do produto de dois números ímpares;
- iniciar, de forma lúdica, a memorização das tabuadas da multiplicação;
- promover, de forma lúdica, relações entre as diferentes tabuadas.

Bom trabalho!

URL: [www.hypatiamat.com](http://www.hypatiamat.com)



# DIGO VEZES PARA GANHAR!

**Material:**

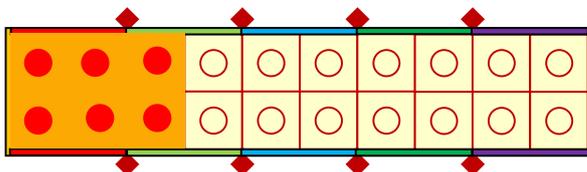
- 60 peças, seis de cada tipo, tendo cada peça um número de bolas entre 1 e 10;
- três bases retangulares para a colocação das peças, correspondendo cada base a duas peças de 10 bolas.
- 2 dados de jogar, numerados de 1 a 6

**Características e uso das peças:**

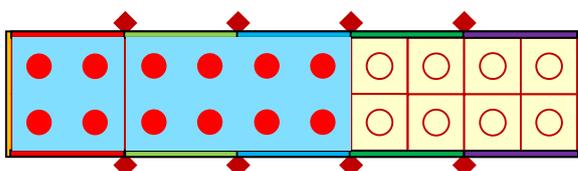
- o jogo contém seis conjuntos de 10 peças todas diferentes, contendo desde 1 a 10 bolas (conjunto de 10 peças em anexo);
- cada peça foi construída para se justapor a qualquer uma das outras, sobre a base retangular, representando a justaposição de duas peças uma soma de duas parcelas;
- a base retangular evidencia, com cores diferentes do bordo, cada conjunto de 4 bolas;
- a justaposição de duas peças deve ser feita da esquerda para a direita, de modo a nunca ser iniciada uma coluna de duas bolas sem que as anteriores estejam completamente preenchidas; para tal, pode ser necessário rodar as peças, para que as saliências de duas peças encaixem.
- na exploração da multiplicação, a base irá sendo coberta por peças idênticas (i.e., com o mesmo número de bolas);
- na exploração da multiplicação, poderá ser necessário colocar mais do que uma base em linha.

Exemplos:

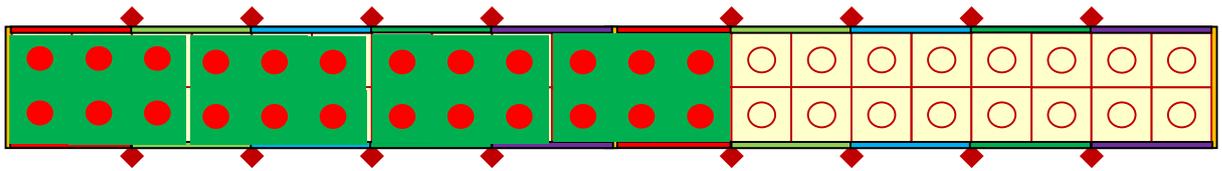
(1)  $3 + 3 = 6$  ou  $2 \times 3 = 6$



(2)  $4 + 4 + 4 = 12$  ou  $3 \times 4 = 12$



(3)  $6 + 6 + 6 + 6 = 24$  ou  $4 \times 6 = 24$

**Regras:**

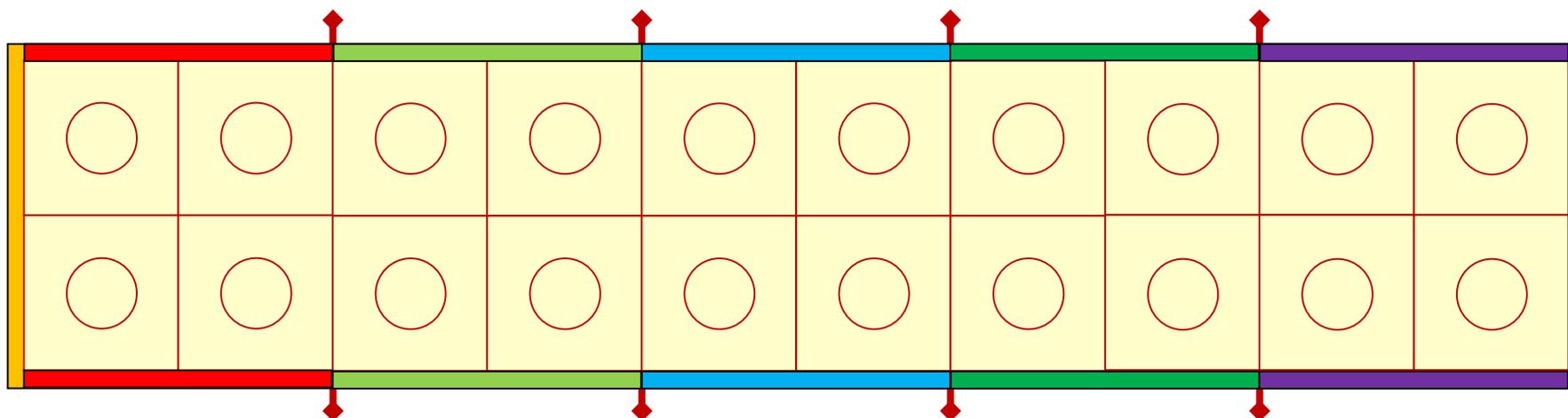
Nº de jogadores: 2 ou 3

- 1) Na sua vez, cada jogador lança os dois dados em simultâneo;
- 2) com os números que saíram nos dados, compõe um produto (ex: com 3 e 5, pode compor  $3 \times 5$  ou  $5 \times 3$ );
- 3) num período de tempo pré-estabelecido, diz em voz alta o produto dos números que saíram nos dados;
- 4) em seguida, prova o resultado, preenchendo a(s) base(s) com as peças do jogo correspondentes (neste caso, 3 peças de 5 bolas, ou 5 peças de 3 bolas);
- 5) se a sua resposta tiver sido correta, assinala num papel tantos pontos quantos o resultado e joga de novo (num máximo de duas jogadas seguidas);
- 6) se a resposta tiver sido errada, não assinala qualquer ponto e passa ao jogador seguinte;
- 7) ganha o jogador que tiver acumulado mais pontos, num conjunto de jogadas previamente combinado.

**Extensão do jogo (fase posterior):**

Pode, numa fase posterior, estender-se o jogo, do seguinte modo:

- 1) Na sua vez, cada jogador lança os dois dados em simultâneo;
- 2) soma os números que saíram nos dados e, em seguida, compõe um produto em que os fatores são essa soma e um dos valores dos dados (ex: com 3 e 5, pode compor  $8 \times 5$  ou  $8 \times 3$ , ou  $5 \times 8$  ou  $3 \times 8$ );
- 3) num período de tempo pré-estabelecido, diz em voz alta o produto dos números que saíram nos dados;
- 4) em seguida, prova o resultado, preenchendo a(s) base(s) com as peças do jogo correspondentes (neste caso, 8 peças de 5 bolas ou 5 peças de 8 bolas, ou 8 peças de 3 bolas ou 3 peças de 8 bolas);
- 5) se a sua resposta tiver sido correta, assinala num papel tantos pontos quantos o resultado e joga de novo (num máximo de duas jogadas seguidas);
- 6) se a resposta tiver sido errada, não assinala qualquer ponto e passa ao jogador seguinte;
- 7) ganha o jogador que tiver acumulado mais pontos, num conjunto de jogadas previamente combinado.



**Nota:** Estas etiquetas podem ser utilizadas para assinalar os múltiplos de 4 nos tabuleiros.

