

CHEGA EM 10!

Jogadores: 2 a 8

Tempo de duração: 10 a 15 minutos

Público recomendado: 4º do Ensino Fundamental

ESTE JOGO É UMA REMAKE DE:

CHEGA EM 10!

DESIGN DE:
TULIO KONEČNÝ



Portal da
OBMEP

HABILIDADES E OBJETIVOS PEDAGÓGICOS

PROCEDIMENTOS DE CÁLCULO (MENTAL E ESCRITO) COM NÚMEROS NATURAIS: ADIÇÃO E SUBTRAÇÃO

Utilizar diferentes procedimentos de cálculo mental e escrito, inclusive os convencionais, para resolver problemas significativos envolvendo adição e subtração com números naturais.

PROPRIEDADES DAS OPERAÇÕES PARA DESENVOLVIMENTO DE DIFERENTES ESTRATÉGIAS DE CÁLCULO COM NÚMEROS NATURAIS

Utilizar diferentes procedimentos de cálculo mental e escrito, inclusive os convencionais, para resolver problemas significativos envolvendo adição e subtração com números naturais.

Utilizar as propriedades das operações para desenvolver estratégias de cálculo.

OPERAÇÕES (ADIÇÃO, SUBTRAÇÃO, MULTIPLICAÇÃO, DIVISÃO E POTENCIAÇÃO) COM NÚMEROS NATURAIS

Resolver e elaborar problemas que envolvam cálculos (mentais ou escritos, exatos ou aproximados) com números naturais, por meio de estratégias variadas, com compreensão dos processos neles envolvidos com e sem uso de calculadora

EFO3MA05

EFO4MA03

EFO4MA05

EFO6MA03

MATERIAIS

DADOS

3 DADOS



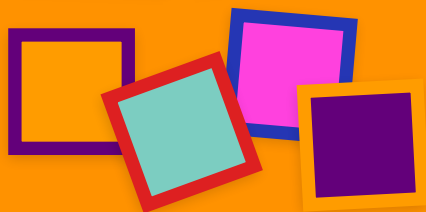
TABULEIRO

6 TABULEIROS



MARCADORES

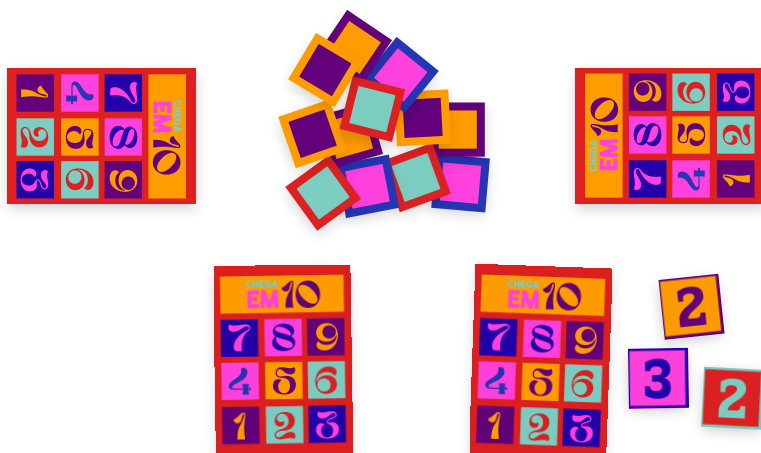
50 MARCADORES



PREPARO

Todos os jogadores recebem uma carta de tabuleiro. Em seguida, forma-se uma pilha com os marcadores no centro da mesa. Apesar de os marcadores serem de cores diferentes, a cor escolhida por cada jogador não influencia o jogo.

Para definir quem começará, **todos os jogadores lançam o dado**, e aquele que obtiver a **maior soma** inicia a partida. Em caso de empate, os empatados repetem o lançamento até que haja um vencedor. O jogo seguirá em **sentido horário**, e os dados permanecerão com o jogador que começar. Por fim, a disposição da mesa deve seguir o exemplo abaixo (para 4 pessoas):



REGRAS

OBJETIVO

O objetivo é ser o primeiro jogador a completar todas as casas de seu tabuleiro.

FORMANDO EXPRESSÕES

Em seu turno, cada jogador lançará os **três dados** e, em seguida, deverá **formar uma expressão numérica** utilizando **todas as operações básicas** (adição, subtração, multiplicação, divisão), além de **radiciação** e **potenciação**, caso deseje. O jogador também poderá utilizar um par de parênteses. A expressão deve obrigatoriamente utilizar os **três valores obtidos nos dados**.

O resultado da expressão deverá corresponder a um número disponível no seu **tabuleiro pessoal**, que então deverá ser **marcado com um marcador**.

Observação: No caso de **potenciação ou radiciação**, o expoente ou índice da raiz também deve ser um dos valores obtidos no lançamento dos dados.


$$1 \times (3 + 2) = 5$$

SEM EXPRESSÃO VÁLIDA

Se o jogador **não conseguir formar uma expressão válida** cujo resultado esteja disponível em seu tabuleiro, **ele perde a vez**, sem marcar ponto nessa rodada. Ao final do turno, se um jogador conseguiu demonstrar uma expressão que faltava no tabuleiro de quem passou a vez, o jogador que indicou a expressão ganha aquele conjunto de dados e deve formar uma expressão para si.

RESULTADO ERRADO

Se, em sua vez, o jogador construir uma expressão e **marcar um resultado incorreto**, o primeiro participante a perceber e **corrigir o erro** ganha o **conjunto de dados utilizados**, podendo usá-lo para formar uma expressão em seu próprio favor.

No entanto, caso um jogador **acuse erroneamente** outro de ter marcado um resultado incorreto, o jogador acusado tem o direito de escolher **um marcador do acusador** para que seja **retornado à mesa**.