

**CONTIG 60**

|           |           |            |            |            |           |           |           |
|-----------|-----------|------------|------------|------------|-----------|-----------|-----------|
| <b>0</b>  | <b>1</b>  | <b>2</b>   | <b>3</b>   | <b>4</b>   | <b>5</b>  | <b>6</b>  | <b>7</b>  |
| <b>27</b> | <b>28</b> | <b>29</b>  | <b>30</b>  | <b>31</b>  | <b>32</b> | <b>33</b> | <b>8</b>  |
| <b>26</b> | <b>54</b> | <b>55</b>  | <b>60</b>  | <b>64</b>  | <b>66</b> | <b>34</b> | <b>9</b>  |
| <b>25</b> | <b>50</b> | <b>120</b> | <b>125</b> | <b>144</b> | <b>72</b> | <b>35</b> | <b>10</b> |
| <b>24</b> | <b>48</b> | <b>108</b> | <b>180</b> | <b>150</b> | <b>75</b> | <b>36</b> | <b>11</b> |
| <b>23</b> | <b>45</b> | <b>100</b> | <b>96</b>  | <b>90</b>  | <b>80</b> | <b>37</b> | <b>12</b> |
| <b>22</b> | <b>44</b> | <b>42</b>  | <b>41</b>  | <b>40</b>  | <b>39</b> | <b>38</b> | <b>13</b> |
| <b>21</b> | <b>20</b> | <b>19</b>  | <b>18</b>  | <b>17</b>  | <b>16</b> | <b>15</b> | <b>14</b> |

## CONTIG 60

Material: Tabuleiro, 50 marcadores de duas cores (25 cada) ,três dados pequenos, lápis e caderno para registro.

Objetivo inicial: Para ganhar, o jogador deverá ser o primeiro a dispor cinco fichas da mesma cor em linha reta.

Regras:

- O jogo pode ser em duplas (um contra um) ou em quatro (dois contra dois). Os adversários jogam alternadamente. Cada participante joga os três dados e constrói uma sentença numérica usando os números indicados pelos dados e uma ou duas operações diferentes. Por exemplo, com os números 2, 3 e 4 o jogador poderá construir  $(2 + 3) \times 4 = 20$ . O jogador então cobre o espaço que contém o número 20 com o seu marcador, se esse resultado existir no tabuleiro. Não havendo o número, o jogador poderá construir outra sentença e buscar por um resultado do tabuleiro. Não conseguindo novamente, passa sua vez. Os cálculos podem ser registrados no caderno e é esperado que os adversários confirmem as resoluções. O professor será mediador.
- Em seguida o próximo jogador repete as ações, tentando colocar seus marcadores conforme o objetivo inicial do jogo.
- O jogo termina quando o jogador conseguir colocar cinco fichas de mesma cor em linha reta sem nenhuma ficha do adversário intervindo. Essa linha poderá ser horizontal, vertical ou diagonal.

Importante: o objetivo inicial e as regras podem ser ampliadas ou construídas em conjunto com os alunos, dependendo do nível em que se encontram e do interesse e necessidade da turma nos momentos das jogadas.

Este jogo tem marca registrada, assim, sempre que utilizado sua fonte deve ser citada. Mais informações podem ser obtidas na obra:

GRANDO, Regina Célia. **O jogo e a Matemática no contexto da sala de aula**. São Paulo: Paulus, 2004.