

INSTITUTO FEDERAL CATARINENSE – CÂMPUS CONCÓRDIA
MATEMÁTICA – LICENCIATURA

JOGOS ONLINE

Anderson Minosso;
Bruna Muller;
Cheila Felipe Chiella;
Cintia Schneider;
Dândara Bellé;
Darlan Lappe;
Edevan Flores;
Giovana Casado;
Karen Batisti;
Katya Carine Engel;
Lucilene Paiva;
Luciano Eger;
Luciane Neuhaus;
Maiara Lunkes;
Marili Minella;
Patricia Presotto;
Rosangela Bautitz;
Suzamara Bautitz;

CONCÓRDIA – SC

2014

1. Teste de QI do EINSTEIN

- Há 5 casas de diferentes cores;
- Em cada casa mora uma pessoa de uma diferente nacionalidade;
- Esses 5 proprietários bebem diferentes bebidas, fumam diferentes tipos de cigarros e têm um certo animal de estimação;
- Nenhum deles tem o mesmo animal, fumam o mesmo cigarro ou bebem a mesma bebida.

	1ª Casa	2ª Casa	3ª Casa	4ª Casa	5ª Casa
Cor	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Nacionalidade	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Bebida	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Cigarro	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Animal	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Dicas:

- O Norueguês vive na primeira casa.
- O Inglês vive na casa Vermelha.
- O Sueco tem Cachorros como animais de estimação.
- O Dinamarquês bebe Chá.
- A casa Verde fica do lado esquerdo da casa Branca.
- O homem que vive na casa Verde bebe Café.
- O homem que fuma Pall Mall cria Pássaros.
- O homem que vive na casa Amarela fuma Dunhill.
- O homem que vive na casa do meio bebe Leite.
- O homem que fuma Blends vive ao lado do que tem Gatos.
- O homem que cria Cavalos vive ao lado do que fuma Dunhill.
- O homem que fuma BlueMaster bebe Cerveja.
- O Alemão fuma Prince.
- O Norueguês vive ao lado da casa Azul.
- O homem que fuma Blends é vizinho do que bebe Água.

2. Sudoku

- Preencha os números de 1 a 9 de forma que não haja repetição na mesma linha, coluna ou quadrado.

3. Calculadora Quebrada

Um quebra-cabeça na qual você deve usar operações matemáticas (soma, subtração, divisão e multiplicação) e há números disponíveis para obter os números solicitados, porém sempre falta algumas teclas. Há um limite de tempo para realizara a atividade.

Disponível em: <http://rachacuca.com.br/jogos/calculadora-quebrada/>

4. Quase Nada

É necessário usar o seu raciocínio lógico para preencher cada um dos espaços com os números dados.

Disponível em: <http://rachacuca.com.br/logica/quase-nada/>

5. 2048

A ideia do jogo 2048 é bem simples: juntar os blocos para formar um no valor de 2048. Entretanto, fazer isso não é tão fácil. É necessário usar o raciocínio para movimentar os blocos da melhor maneira possível e atingir o objetivo antes que você fique sem movimentos.

Disponível em: <http://rachacuca.com.br/raciocinio/2048/>

6. Xadrez Online

Mesmas regras do jogo conhecido que exige muita concentração e raciocínio para realizar as jogadas.

Disponíveis

em:http://www.ludijogos.com/multiplayer/xadrez/?showregister&nocasino&utm_source=Google&utm_medium=Search&utm_campaign=Google_BR_Ajedrez&utm_content=commerce&gclid=CP_K_p768r4CFeKXOgodVgQAmg

7. Anagramas

Objetivo do jogo: Formar o maior número possível de palavras usando as letras disponíveis.

Regras do jogo:

- Não valem nomes próprios e gírias.
- Verbos somente no infinitivo.
- Palavras com cedilha e acentos são aceitas.
- Cada letra conta como um ponto.

Disponível em: <http://rachacuca.com.br/palavras/anagramas/>

8. Jogo Compras do Mês

Neste jogo, 5 moças, em caixas distintos, estão pagando as compras que acabaram de fazer no supermercado. Cada uma delas tem um nome e cor de blusas diferentes. Além disso, elas vieram acompanhadas por pessoas diferentes e esqueceram de comprar algum item importante.

A partir das dicas, descubra o que cada uma esqueceu, a forma de pagamento que vai utilizar e os outros atributos de cada uma delas:

- Quem esqueceu o Pão está exatamente à esquerda de quem veio fazer compras com a Irmã.
- A mulher com a blusa Azul está em algum caixa à esquerda de quem trouxe o Filho.
- A moça que veio com o Marido vai pagar as compras usando Vale.
- O Namorado está acompanhando a mulher que está no caixa 1.
- Quem vai pagar usando o cartão de Crédito está no caixa 4.
- A moça do último caixa vai pagar usando Dinheiro.
- Quem veio com o Marido está exatamente à esquerda de quem esqueceu de comprar Pão.
- Quem vai pagar com Cheque está no primeiro caixa.
- A cliente que vai pagar com Cartão de Crédito esqueceu de comprar Presunto.
- Quem esqueceu de comprar Leite vai pagar as compras com Dinheiro.
- A mulher que esqueceu de comprar Amaciante está em um dos caixas das pontas.
- A Fernanda está usando uma blusa Branca.
- Quem veio de blusa Verde está em algum lugar à esquerda de quem veio com a blusa Azul.
- A Aline veio fazer compras com o Marido.
- A Carol está no caixa exatamente à direita de quem veio com o Marido.
- A Natália está no último caixa.
- A Juliana está exatamente à esquerda de quem veio com a blusa Amarela.
- A moça de blusa Branca esqueceu de comprar Presunto.
- A mulher da blusa Vermelha trouxe o Filho para o supermercado.

Disponível em: [LINK](#)

9. Estudantes no Enem

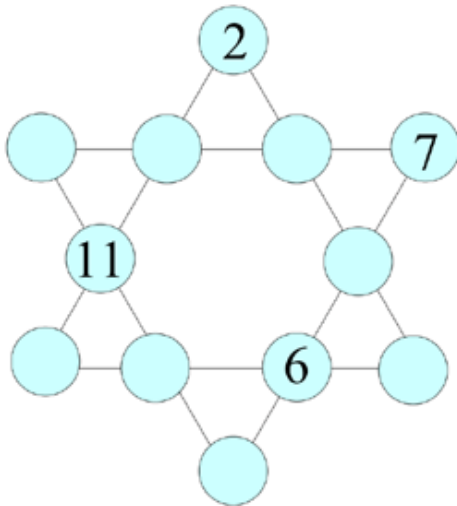
Cinco nervosos vestibulandos estão aguardando num banco para fazer a prova do Enem. Cada um deles quer estudar numa universidade pública.

Use as dicas para descobrir o nome, a cor da mochila, a universidade, o curso, a idade e o bairro a onde cada um mora.

Disponível em: <http://rachacuca.com.br/logica/problemas/estudantes-no-enem/>

10. Estrela Mágica Soma 26

Devem ser colocados números de 1 a 12, sendo que em todas as linhas feche a soma 26.



11. Mancala



12. Go Mad – The Scape Ou Enlouquecendo em busca da saída.

O objetivo desse jogo é mover os blocos para conseguir retirar os blocos marcados com X do Tabuleiro. Pode ser jogado on line, ou montado com tabuleiro de seis quadrados por seis, sendo que no quarto quadrado de um dos lados deve ser estendido mais dois, que é a saída do tabuleiro. As peças deverão ser em blocos de dois ou três quadrados livres para movimentação, porém só podem ser movidas no sentido de seu comprimento e não para seus lados, essas peças deverão ser colocadas no tabuleiro de forma a dificultar a saída das peças marcadas, essa deverão conter um X em cima, e sempre Em blocos de dois quadrados. Para a primeira etapa coloca-se apenas três blocos variados, e cada conquista acrescenta mais um bloco da preferência do jogador (blocos de dois ou três quadrados). O jogo fica mais difícil a cada jogada. É necessário muito raciocínio lógico para conseguir tirar os Blocos X do tabuleiro.

Link: http://jogos360.uol.com.br/gomadthe_escape.html

13. Jogo da Aritmética

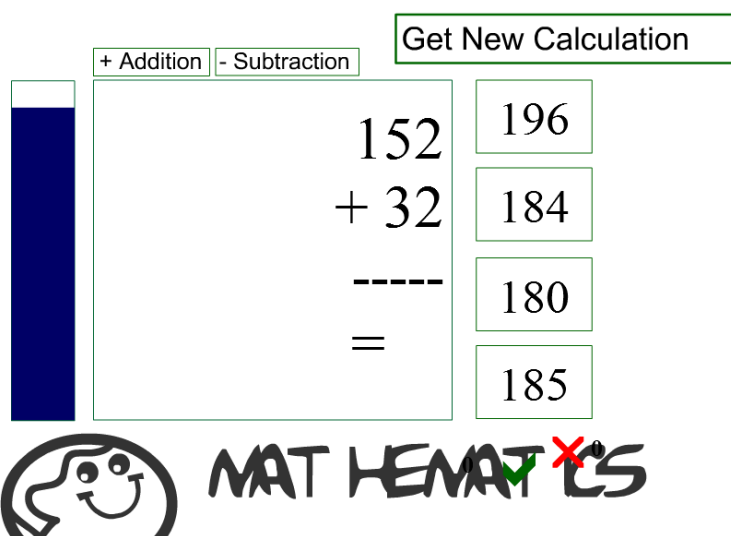
No jogo aritmética, o objetivo é completar a equação proposta na parte inferior, você pode incluir os números clicando em cima dos dos números expostos no quadro, após inserir os valores, aparece as opções “Limpar” e “Conferir”, podendo assim verificar se os números que você escolheu estão corretos, ou iniciar uma nova jogada. Lembrando que, a cada equação correta, o grau de dificuldade aumenta.

Disponível em: <http://rachacuca.com.br/jogos/aritmetica/>



14. MATHEMATICS

O Jogo Mathematics envolve equação simples de soma e subtração, o jogador pode escolher qual das duas equações preferir, ao lado direito estão as opções de resultado, somente um é correto. Lembrando que o resultado precisa ser informado antes do tempo demonstrado em azul do lado esquerdo acabar.



Disponível em: <http://www.ojogos.com.br/jogo/mathematics->

15. Jogo Tux Math

Tux Math é um jogo com o objetivo de praticar as operações básicas da matemática para crianças do ensino fundamental. Esse jogo educativo, vai ensinar matemática de uma forma mais criativa e divertida.

O jogo Tux Math traz um cenário espacial, onde os meteoros são acompanhados por operações matemáticas e para destruí-los o aluno terá que resolver os problemas. O personagem principal do jogo é o famoso Pingüim

Tux, que vai destruir todos os meteoros com sua arma de raios laser, ativada pelas soluções matemáticas.

As funções mentais exploradas por esse jogo são cálculo mental, concentração e raciocínio lógico. Pode ser jogado online em vários endereços, como por exemplo em: <http://eduplaygames.blogspot.com.br/2012/09/jogo-tuxmath.html> e <http://mrjogos.uol.com.br/jogos-online/tux-math-querer-jogar/> ou pode baixá-lo no computador fazendo o download dele a partir do próprio site do jogo, no endereço: <http://tux4kids.alieth.debian.org/tuxmath/download.php>.

16. Dividindo a pizza

Neste jogo o estudante atua como um entregador de pizzas que precisa dividi-las em pedaços, dando oportunidade para praticar representações e operações de adição e subtração com frações. Pode ser jogado online no endereço: <http://www.escolagames.com.br/jogos/dividindoPizza/>



<http://www.jogajogos.com/mesa-tabuleiro-e-cartas/mancala/>

17. Klotski

Através da movimentação de peças, tente tirar o quadrado azul pelo local indicado. Cada nível alcançado a dificuldade aumenta. Para ter sucesso nesse jogo o aluno precisa conhecer as figuras geométricas e além disso perceber suas relações de tamanho. O jogo se encontra disponível neste link: <http://www.leoakio.com/jogos/klotski.swf>

18. Calculadora Quebrada

Por meio deste jogo se explora o Raciocínio Aritmético dos alunos. O objetivo é encontrar resultados com algumas teclas da calculadora, além disso o jogo apresenta um tempo estipulado para que a criança chegue em cada resultado. Cada nível alcançado as dificuldades aumentam. O jogo se encontra disponível neste link: <http://www.leoakio.com/jogos/calculadora-quebrada.swf>

19. Supermercado Virtual

Descrição: Você já percebeu como a matemática é importante para o seu dia-a-dia? Numa simples visita ao supermercado você irá fazer diversos cálculos, sem nem mesmo perceber. Neste jogo você é desafiado a visitar um supermercado virtual e utilizar todo seu conhecimento de matemática e agilidade em realizar cálculos para vencer o desafio. Realize a compra conforme solicitado na lista de compras escolhida e, se você for um dos melhores, escreva seu nome no Ranking dos que são bons em matemática!!

Com esse jogo, você vai aprender a fazer compras, lidar com dinheiro e ainda, a prestar atenção no produto escolhido, como data de validade. Não perca tempo!!! Entre, escolha sua lista de compras e boas compras!

Link do jogo: <http://siaiacad17.univali.br/supermercadovirtual/#>

20. Nadadores Olímpicos Problema de Lógica Normal

Descubra a nacionalidade, a idade e a cor da touca dos 4 nadadores olímpicos, junto com a sua especialidade e o número de medalhas conquistadas em sua carreira.

	1° Raia	2° Raia	3° Raia	4° Raia
Touca	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
País	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Especialidade	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Medalhas	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Suco	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Idade	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

- O nadador mais velho do grupo conquistou o maior número de medalhas.
- Quem usa a touca Azul está em alguma raia à esquerda do nadador com 19 anos.
- O nadador com 20 anos está em uma das raias das pontas.

- Quem gosta de beber limonada está exatamente à esquerda de quem é especialista em nado Crawl.
 - O atleta que bebe suco de Maracujá está em alguma raia à direita de quem usa a touca Azul.
 - Na segunda raia está o nadador que bebe suco de Laranja.
 - O mais velho dos nadadores está na raia número 3.
 - Quem ganhou 3 medalhas está na segunda raia.
 - Quem ganhou 5 medalhas está posicionado exatamente à esquerda de quem gosta de suco de Laranja.
-
- O especialista em nado Peito está na raia número 2.
 - O especialista em nado Costas está exatamente à direita de quem conquistou 3 medalhas.
 - O Brasileiro conquistou o maior número de medalhas entre os 4 nadadores.
 - O nadador da China está exatamente à esquerda do nadador do Brasil.
 - O nadador dos EUA conquistou 5 medalhas.
 - Na última raia está o nadador com a touca branca.
 - O especialista em nado Borboleta está ao lado de quem usa a touca Azul.
 - O nadador Estadunidense está usando a touca verde.

<http://rachacuca.com.br/logica/problemas/nadadores-olimpicos/>

21. Ponte Escura

Ajude todas as pessoas a atravessarem a ponte, está tudo escuro, por isso é necessário usar a lanterna para atravessar a ponte. Ela tem apenas trinta minutos de duração. Cada pessoa anda em uma velocidade e a ponte suporta duas pessoas por vez.

<http://s1.rachacuca.net.br/jogos/bin/ponte-escura.swf>

22. Jogo de Raciocínio - Sapos

Faça com que os sapos machos fiquem à direita e as fêmeas à esquerda

<http://www.leoakio.com/sapo.swf>

23. Jogo da Multiplicação

Este jogo é individual e consiste em fazer multiplicações conforme o jogo solicita até usar todos os números da tabela. O jogo é realizado com tempo determinado de 200 segundos. Ao final é mostrada a pontuação final. É um jogo que exige agilidade e auxilia os alunos no aprimoramento da tabuada.

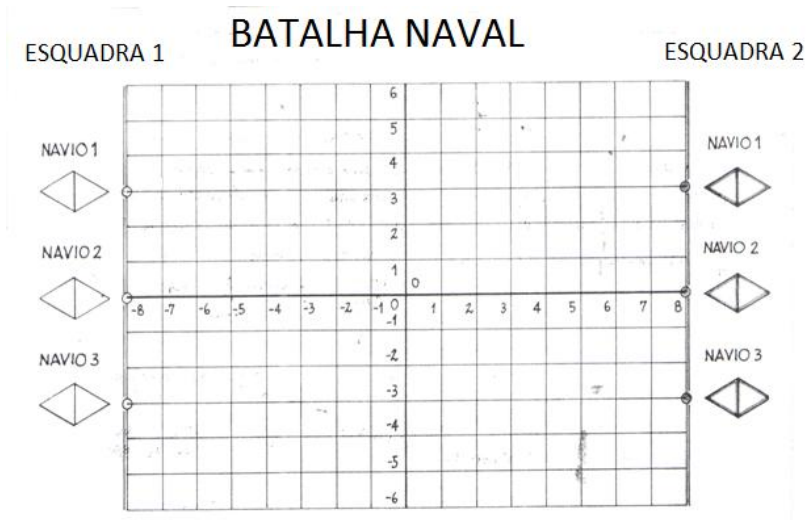
Acesso no link <http://www.ojogos.com.br/jogo/multiplication>.

24. Batalha Naval

Neste jogo de batalha naval, uma dupla (esquadra 1) enfrenta outro (esquadra 2).

Cada dupla tem seu mapa, onde registra a trajetória de sua esquadra e os tiros dados. A dupla não vê o mapa da dupla adversária.

- Os três navios da esquadra 1 saem dos três pontos assinalados na linha da esquerda; cada um deles anda para cima, para baixo ou para a direita, num total de duas unidades. Os três navios da esquadra 2 fazem o mesmo, só que saem da linha da direita e avançam para a esquerda.
- A esquadra 1 dá seis tiros. Para cada tiro a esquadra 2 informa se algum navio foi atingido. Quando isso acontece pinta-se um dos pequenos triângulos que forma o navio atingido. Em seguida, a esquadra 2 dá seis tiros, em condições similares.
- Os navios da esquadra 1 voltam a andar duas unidades (jamais para esquerda) e os da esquadra 2 também (jamais para a direita). Depois, cada esquadra volta a atirar. E assim, continua o jogo...
- O navio que for atingido em duas ocasiões diferentes acaba afundando. Depois que um de seus navios afunda, a esquadra dá dois tiros a menos.
- Vence a esquadra que afundar todos os navios adversários ou que primeiro atingir a linha base do adversário (esquadra 1 deve atingir a linha da direita e vice-versa).
- É obrigatório o registro da rota de cada navio. O adversário pode examiná-la após a batalha terminar. Para isso, deverá também ter registrado todos os seus tiros.



25. Jogo “Navios no porto”

Nesse problema temos 5 navios que estão ancorados em um porto. Cada um deles tem um destino, um horário de partida, uma carga, uma cor de bandeira e um país de origem. Sua tarefa é encontrar todas as informações a partir das dicas dadas.

Nacionalidade: Brasileiro, Espanhol, Francês, Grego e Inglês.

Saída: 5:00, 6:00, 7:00, 8:00 e 9:00 horas.

Carregamento: Arroz, chá, café, cacau e milho.

Chaminé: Azul, branca, preta, verde e vermelha.

Destino: Manila, Macau, Hamburgo, Santos e Rotterdam.

	NAVIO 1	NAVIO 2	NAVIO 3	NAVIO 4	NAVIO 5
Nacionalidade					
Saída					
Carregamento					
Chaminé					
Destino					

- O navio Grego sai às 6 da manhã e carrega café.
- O navio do meio tem a chaminé preta.
- O navio Inglês sai às 9 da manhã.

- O navio Francês, que tem a chaminé azul, está a esquerda do navio que carrega café.
- À direita do navio que carrega Cacau está o navio que vai para Macau.
- O navio Brasileiro está indo para Manila.
- O navio que carrega Arroz está ancorado ao lado do navio com chaminé Verde.
- O navio que vai para Santos sai às 5 da manhã.
- O navio Espanhol sai às 7 da manhã e está à direita do navio que vai para Macau.
- O navio com a chaminé vermelha vai para Hamburgo.
- O navio que sai às 7 da manhã está ao lado do navio que tem a chaminé branca.
- O navio do canto carrega milho.
- O navio com chaminé preta sai às 8 da manhã.
- O navio que carrega milho está ancorado ao lado do navio que carrega arroz.
- O navio que vai para Hamburgo sai às 6 da manhã.

Resposta:

	NAVIO 1	NAVIO 2	NAVIO 3	NAVIO 4	NAVIO 5
Nacionalidade	<u>FRÂNCE</u> <u>S</u>	<u>GREGO</u>	<u>BRASILEIR</u> <u>O</u>	<u>INGLÊS</u>	<u>ESPAÑHOL</u>
Saída	<u>5:00</u>	<u>6:00</u>	<u>8:00</u>	<u>9:00</u>	<u>7:00</u>
Carregamento	<u>CHÁ</u>	<u>CAFÉ</u>	<u>CACAU</u>	<u>ARROZ</u>	<u>MILHO</u>
Chaminé	<u>AZUL</u>	<u>VERMELH</u> <u>O</u>	<u>PRETA</u>	<u>BRANC</u> <u>A</u>	<u>VERDE</u>
Destino	<u>SANTOS</u>	<u>HAMBURG</u> <u>O</u>	<u>MANILA</u>	<u>MACAU</u>	<u>ROTTERDA</u> <u>M</u>

Fonte: <http://rachacuca.com.br/logica/problemas/navios-no-porto/>

26. Jogo “Nadadores olímpicos”

Nesse problema, 4 nadadores olímpicos estão lado-a-lado em uma piscina, prontos para começar uma prova importante. Eles tem idades, nacionalidades e especialidades diferentes, além de terem conquistado números diferentes de medalhas em competições anteriores, usarem toucas com cores distintas e preferirem sucos diferentes. A partir das dicas, resolva o problema de lógica.

Material: Uma tabela que representará os nadadores.

Procedimentos: Neste jogo 4 nadadores olímpicos estão lado-a-lado em uma piscina. Deve-se completar a tabela utilizando as informações e as opções dadas.

As toucas são das cores: azul, amarela, branca e verde.

Os países são: Brasil, China EUA e Rússia.

As especialidades são: Borboleta, costas, peito e crawl.

Os números de medalhas são: 2, 3, 5 e 8.

Os sucos são: Abacaxi, laranja, limão e maracujá.

As idades são: 19, 20, 21 e 24.

	1ª RAIA	2ª RAIA	3ª RAIA	4ª RAIA
Touca				
País				
Especialidade				
Medalhas				
Suco				
Idade				

- O nadador mais velho do grupo conquistou o maior número de medalhas.
- Quem usa a touca Azul está em alguma raia à esquerda do nadador com 19 anos.
- O nadador com 20 anos está em uma das raias das pontas.
- Quem gosta de beber limonada está exatamente à esquerda de quem é especialista em nado Crawl.
- O atleta que bebe suco de Maracujá está em alguma raia à direita de quem usa a touca Azul.
- Na segunda raia está o nadador que bebe suco de Laranja.
- O mais velho dos nadadores está na raia número 3.
- Quem ganhou 3 medalhas está na segunda raia.
- Quem ganhou 5 medalhas está posicionado exatamente à esquerda de quem gosta de suco de Laranja.
- O especialista em nado Peito está na raia número 2.
- O especialista em nado Costas está exatamente à direita de quem conquistou 3 medalhas.
- O Brasileiro conquistou o maior número de medalhas entre os 4 nadadores.

- O nadador da China está exatamente à esquerda do nadador do Brasil.
- O nadador dos EUA conquistou 5 medalhas.
- Na última raia está o nadador com a touca branca.
- O especialista em nado Borboleta está ao lado de quem usa a touca Azul.
- O nadador Estadunidense está usando a touca verde.

Resposta:

	1ª RAIÁ	2ª RAIÁ	3ª RAIÁ	4ª RAIÁ
Touca	<u>VERDE</u>	<u>AZUL</u>	<u>AMARELA</u>	<u>BRANCA</u>
País	<u>EUA</u>	<u>CHINA</u>	<u>BRASIL</u>	<u>RÚSSIA</u>
Especialidade	<u>BORBOLETA</u>	<u>PEITO</u>	<u>COSTAS</u>	<u>CRAWL</u>
Medalhas	<u>5</u>	<u>3</u>	<u>8</u>	<u>2</u>
Suco	<u>ABACAXI</u>	<u>LARANJA</u>	<u>LIMÃO</u>	<u>MARACUJÁ</u>
Idade	<u>20</u>	<u>21</u>	<u>24</u>	<u>19</u>

Fonte: <http://rachacuca.com.br/logica/problemas/nadadores-olimpicos/>

27. Jogo “Calculando”

Nesse jogo, pode-se escolher as operações matemáticas (multiplicação, adição, subtração e divisão) que deseja-se praticar. É possível escolher também a quantidade de contas que deseja-se realizar. No final, é apresentado a quantidade de acertos que o jogador conseguiu. No começo, pode-se escolher apenas Adição e Subtração, e quando o participante estiver bem ágil, inclua-se as outras operações. Com o treino, o jogador será capaz de acertar mais contas em menos tempo.

Objetivo: Estimular o raciocínio lógico dos alunos, fazendo com que os mesmos trabalhem com as quatro operações sem o uso da calculadora.

Procedimentos: Para a realização deste jogo os alunos devem acessar o link: <http://www.testesdeqi.com.br/jogos/calculando/>

Fonte: <http://www.testesdeqi.com.br/jogos/calculando/>

28. Jogo The Equator

Modo de Jogar: Use seu raciocínio nesse jogo matemático. Você terá que fazer contas de soma, multiplicação, divisão e subtração, escolhendo três números, e o último é o resultado. Sua tarefa é eliminar o maior número de peças.

Instruções do jogo: Use o mouse para jogar.

Disponível em: http://jogos360.uol.com.br/the_equator.html

29. Jogo Pathways

Modo de jogar: Procure um caminho de números que siga a regra matemática da esquerda.

Instruções do jogo: Comece no canto inferior esquerdo. Use o mouse para jogar.

Disponível em: <http://jogos360.uol.com.br/pathways.html>

30. Decifre o Enigma

Como Jogar: Você deve analisar as duas frases e a figura apresentada, e logo após digitar sua resposta. Por exemplo, a resposta do enigma ao lado seria raiz quadrada.

Disponível

em:

<http://www.somatematica.com.br/jogos/enigma/enigmaIndice.php>

31. Palavras Cruzadas

Preencha as lacunas conforme solicitado. (Nível 6° Ano)

Disponível em: <http://www.somatematica.com.br/matkids/palavras.html>

32. Recipientes

Tente encher um recipiente com o número de litros solicitado.

Disponível em: <http://www.somatematica.com.br/jogos/recipientes/>

33. O que é o que é

Descubra a palavra matemática de acordo com as dicas.

Disponível em: <http://www.somatematica.com.br/jogos/oque/jogo.php>

34. Jogo da Memória Matemático

O desafio consiste em achar os 6 pares idênticos em apenas 90 segundos resolvendo vários cálculos de adição e subtração. Por exemplo: quando você achar a expressão “ $4 + 2$ ” o par dessa expressão é “6” e assim por diante. Convide os seus amigos e proponha um desafio para ver quem consegue

resolver todas as contas antes de acabar o tempo, pois com este jogo além de você ter horas de muita diversão você também irá estimular a sua memória a fazer cálculos de cabeça com agilidade.

<http://jogosonlinegratis.uol.com.br/jogoonline/jogo-de-memoria-da-matematica/>

35. Sinal Matemático

Descrição do jogo: o participante deverá fazer o cálculo mental para resolver as equações de acordo com o resultado, o tempo e o fator importante, quanto mais rápido você for maior será a sua pontuação! Nome do jogo: sinal matemático

<http://www.ojogos.com.br/jogo/whats-your-sign>

36. Labirinto da Tabuada

Para fazer um belo gol nesse campo de futebol, é preciso estar afiado na tabuada. Elaborado pelo matemático Antonio José Lopes Bigode, esse desafio coloca em jogo as propriedades da multiplicação.

Disponível em: http://revistaescola.abril.com.br/swf/jogos/exibi-jogo.shtml?209_tabuada-2.swf