

## **JOGO SEIXOS: A MULTIPLICAÇÃO DE FORMA LÚDICA**

Gustavo Silva Salazar<sup>1</sup>

Renata Nascimento Santos<sup>2</sup>

**TURMA SUGERIDA PARA A APLICAÇÃO:** A partir do 5º ano do Ensino Fundamental.

### **OBJETIVOS:**

- Desenvolver a compreensão de multiplicação por meio do jogo;
- Desenvolver o raciocínio lógico ao realizar as operações e estratégias requeridas pelo jogo;
- Desenvolver habilidade de negociação e convivência em grupo;

### **CONTEÚDO:**

Multiplicação com números naturais e suas propriedades.

### **METODOLOGIA:**

Uso de material lúdico: jogo Seixos.

### **DESENVOLVIMENTO:**

A turma será dividida em grupos de quatro pessoas e em seguida, cada grupo será separado em duas duplas para que futuramente os pares sejam revezados, havendo duas

---

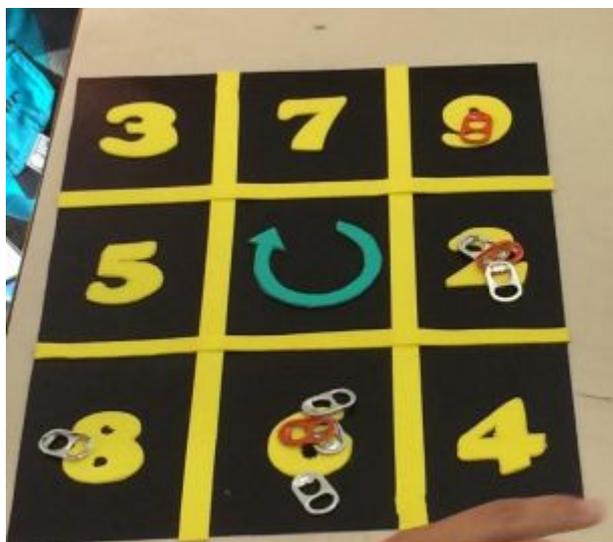
<sup>1</sup> UFG-IME / gustavosilvasalazar@hotmail.com

<sup>2</sup> UFG-IME / renatanascimentorns@gmail.com

partidas. Cada dupla receberá um tabuleiro (Apêndice 01) do jogo Seixos (Regras em Apêndice 02), jogará uma única vez, ficando a cargo da própria dupla a escolha quanto à ordem dos jogadores. Após o fim de uma partida, as duplas trocarão os pares realizando a última partida.

## **BIBLIOGRAFIA**

## Apêndice 01:



## Apêndice 02:

Três pinos são dispostos em cada casa que estão os números 5, 7 e 2. O jogo é com dois jogadores que são adversários entre si, ou seja, cada partida necessita de uma dupla, onde a primeira pessoa a jogar poderá escolher qual casa irá começar e daí recolher todos os três pinos que estão nesta casa. Em seguida, os pinos recolhidos serão distribuídos um a um nas próximas três casas (sentido horário), sem pular nenhuma. Ao colocar um pino na terceira casa, o jogador deverá adicionar os pinos que estão na mesma (caso já tenha) e multiplicar a soma pelo número da casa, por exemplo, se o primeiro jogador começar com a casa 7, irá distribuir os pinos, assim a última casa de acordo com o sentido horário foi a do número 4, como não há pinos nesta casa o jogador deverá anotar o resultado de  $1 \times 4 = 4$ , no qual 1 é o pino que o jogador deixou na casa. Em seguida, é a vez do outro jogador da dupla, seguindo no mesmo exemplo, ele poderá pegar os pinos da casa 2, que agora tem quatro, distribuí-los e parará na casa 5. Como não há pinos nesta casa o jogador deverá anotar o resultado de  $1 \times 5 = 5$ . Nas rodadas seguintes os jogadores realizarão o mesmo procedimento, adiante adicionarão o resultado das multiplicações. Vencerá quem obter soma igual a 200.