

Elaboração do Jogo: Twister Matemático

Responsável: Rassiê Tainy de Paula

O Jogo

Baseado no já existente jogo “Twister”, em que, os jogadores têm que mover pés e mãos conforme a indicação da roleta sem perder o equilíbrio ou cair. Twister Matemático terá o mesmo conceito, entretanto os participantes responderão uma pergunta matemática para descobrir em qual número terão que se posicionar. Não será usada roleta, como no original, mas sim dois dados nos quais o primeiro indicará com qual membro (pé ou mão) e o segundo indicará a orientação do membro (esquerda ou direita) que deverá ser colocada no tapete. As perguntas poderão ser respondidas por alunos a partir do Fundamental II

Objetivo

O jogo tem como objetivo fazer com que os alunos realizem operações matemáticas, sobre diversos conceitos abordados no ensino fundamental.

Público alvo

Este jogo é indicado para alunos dos 6º ao 9º anos

Componentes

- 1 tapete com 16 círculos numerados ao acaso;
- 1 dado indicando os membros;
- 1 dado indicando a orientação do membro (direita ou esquerda);
- 48 Cartas-perguntas;
- 1 regra.

Como jogar

1. Twister Matemático é um jogo criado para ser jogado de 2 a 4 jogadores. Requer que os participantes tenham um breve conhecimento matemático, como também agilidade para não perder o equilíbrio. Vence o jogo aquele que não tocar com o joelho ou cotovelo na superfície.

2. Abra o tapete sobre uma superfície plana com o lado colorido e numérico para cima. Colocar os dados e as cartas ao lado do tapete.

3. Os jogadores tiram os sapatos (o ideal é jogar de meias) e se colocam em pé, frente a frente, em extremos opostos do tapete, perto da palavra "Twister Matemático".

4. Cada jogador coloca um pé em um círculo amarelo e o outro em um círculo azul, os mais próximos de cada extremo, perto da palavra "Twister".

5. Uma pessoa chamada de "juiz" sorteia as cartas e faz a pergunta em voz alta para o jogador poder responder. Caso este acerte, serão jogados os dados para indicar o membro e a direção que ele colocará o membro no número que obteve na resposta.

6. O jogador, da vez, deverá se mover sem tocar com o cotovelo ou joelho na superfície.

7. Somente uma mão ou um pé pode ocupar um círculo de cada vez.

8. O juiz deverá ficar atento para que a pergunta que ele fez ao participante anterior não tenha a mesma resposta do seguinte, pois não podem ocupar o mesmo círculo. Entretanto, quando o mesmo jogador obtiver o resultado que ele já ocupa este poderá ser trocado pelo membro sorteado na rodada.

9. Uma vez que as mãos e os pés estejam colocados nos círculos, inclusive os dois pés colocados no início, eles não podem ser movidos ou levantados sem uma nova indicação dada pelo juiz após responder a pergunta e jogar os dados. No entanto, uma mão ou um pé podem ser levantados para dar passagem a outra parte do corpo, mas devem retornar imediatamente ao círculo do qual saíram. O juiz deve ser notificado antes que esse movimento seja efetuado.

10. Quando um jogador cai ou deixa qualquer parte do corpo, que não seja uma mão ou um pé, tocar o tapete (um cotovelo ou joelho, por exemplo), o jogo termina para este.

11. Quando jogado por 4 integrantes, eles poderão formar duas duplas e neste caso os jogadores da mesma dupla poderão ocupar o mesmo círculo com o número da resposta.

12. Termina o jogo, quando um jogador ou dupla sobrar no tapete. No caso de duplas, quando um integrante cair ou tocar a superfície, essa dupla sai da partida.

Materiais para impressão na gráfica

➤ 48 Cartas – Perguntas:

➤ Dado aberto indicando os membros e o outro indicando a orientação (esquerda ou direita)

➤ Regra do jogo

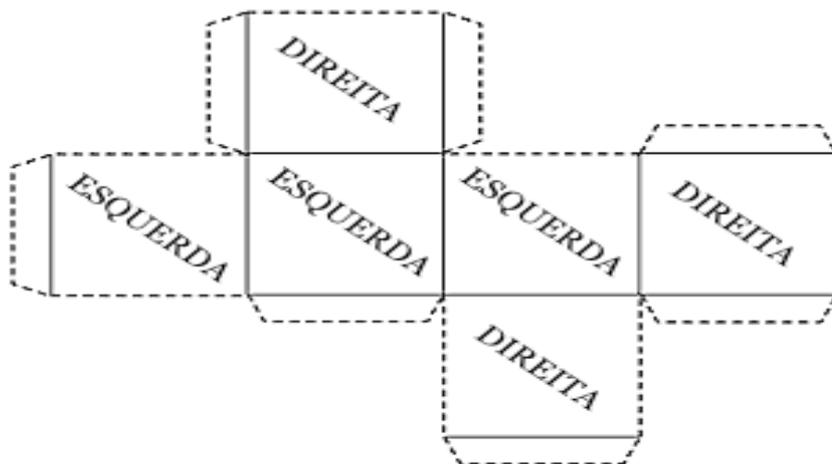


Figura 1: Esquema Dado

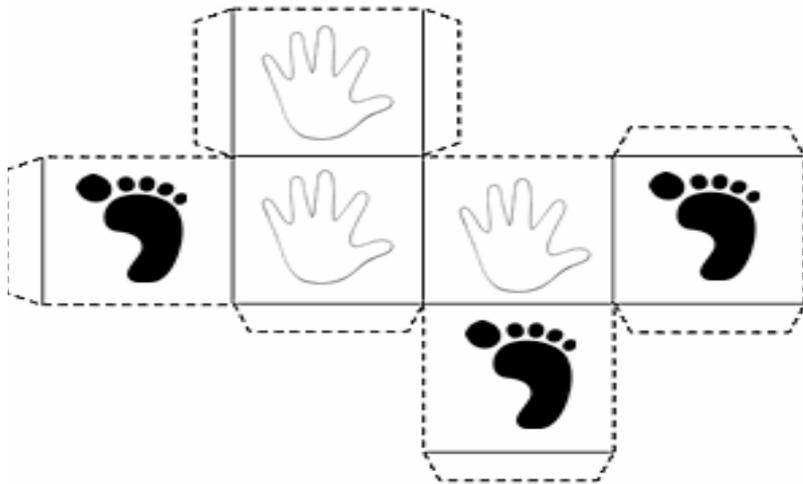


Figura 2: Esquema Dado

<p>Qual é a raiz quadrada de 49?</p> <p>TWISTER MATEMÁTICO</p>	<p>Qual é a raiz quadrada de 144?</p> <p>TWISTER MATEMÁTICO</p>	<p>Qual é a raiz quadrada de 25?</p> <p>TWISTER MATEMÁTICO</p>
<p>Qual é a raiz quadrada de 225?</p> <p>TWISTER MATEMÁTICO</p>	<p>Qual é a raiz quadrada de 36?</p> <p>TWISTER MATEMÁTICO</p>	<p>Qual é a raiz quadrada de 169?</p> <p>TWISTER MATEMÁTICO</p>

Quanto é $5+5 \times 5$?

TWISTER
MATEMÁTICO

Quanto é $4+4 \times 4$?

TWISTER
MATEMÁTICO

Eu comprei 245 balas
comi 105 e dei
120 para meu irmão.
Com quantas balas eu fiquei?

TWISTER
MATEMÁTICO

$60 - 42$?

TWISTER
MATEMÁTICO

$90 : 5$?

TWISTER
MATEMÁTICO

$49 : 7$?

TWISTER
MATEMÁTICO

Temos: 35; 25.
Qual é a média aritmética?

TWISTER
MATEMÁTICO

Temos: 5, 4, 3.
Qual é a média aritmética?

TWISTER
MATEMÁTICO

Temos: 12, 38.
Qual é a média aritmética?

TWISTER
MATEMÁTICO

Um aluno tirou nota
5,0 na 1ª prova.
Já na segunda tirou 7,0.
Qual é a média que ele terá?

TWISTER
MATEMÁTICO

João tem o dobro da
idade de Maria.
Se Maria tem 15 anos,
quantos anos tem João?

TWISTER
MATEMÁTICO

Dobro de 2?

TWISTER
MATEMÁTICO

Quanto vale uma dúzia?

TWISTER
MATEMÁTICO

Quanto vale 2 dúzias?

TWISTER
MATEMÁTICO

Uma placa avisa:
"É PROIBIDO FAZER
BARULHO ENTRE
23 HORAS ÀS 6 HORAS."
Durante quantas horas
é proibido fazer barulho?

TWISTER
MATEMÁTICO

$$41 - 28?$$

TWISTER
MATEMÁTICO

$$6 \times 4 - 11?$$

TWISTER
MATEMÁTICO

$$5 \times 4 - 18?$$

TWISTER
MATEMÁTICO

Se 1 pato tem 2 patas.
Quantas patas têm
9 patos?

TWISTER
MATEMÁTICO

$$18 + 12 : 2 ?$$

TWISTER
MATEMÁTICO

$$225 : 15?$$

TWISTER
MATEMÁTICO

$$144 : 12?$$

TWISTER
MATEMÁTICO

$$5 + 6 + 13?$$

TWISTER
MATEMÁTICO

Pedro tem o dobro da
idade de Marta.
Se Marta tem 5 anos,
quantos anos tem Pedro?

TWISTER
MATEMÁTICO

$$8 \times 2 \times 0?$$

TWISTER
MATEMÁTICO

Um aluno tirou nota 5,0 na
1ª prova e, na segunda,
tirou 5,0. Qual é a média
que ele terá?

TWISTER
MATEMÁTICO

$$25 : 5 ?$$

TWISTER
MATEMÁTICO

$$4 \times 2 \times 0?$$

TWISTER
MATEMÁTICO

Se 1 pato tem 2 patas.
Quantas patas
têm 5 patos?

TWISTER
MATEMÁTICO

$$15 + 2 - 17?$$

TWISTER
MATEMÁTICO

Um aluno tirou nota
10,0 na 1ª prova.
Já na segunda tirou 8,0.
Qual é a média que ele terá?

TWISTER
MATEMÁTICO

$$6 \times 6 : 6 ?$$

TWISTER
MATEMÁTICO

$$50 + 10 - 51?$$

TWISTER
MATEMÁTICO

Qual é a raiz quadrada
de 625?

TWISTER
MATEMÁTICO

Qual é a raiz quadrada
de 100?

TWISTER
MATEMÁTICO

Qual é a raiz quadrada
de 81?

TWISTER
MATEMÁTICO

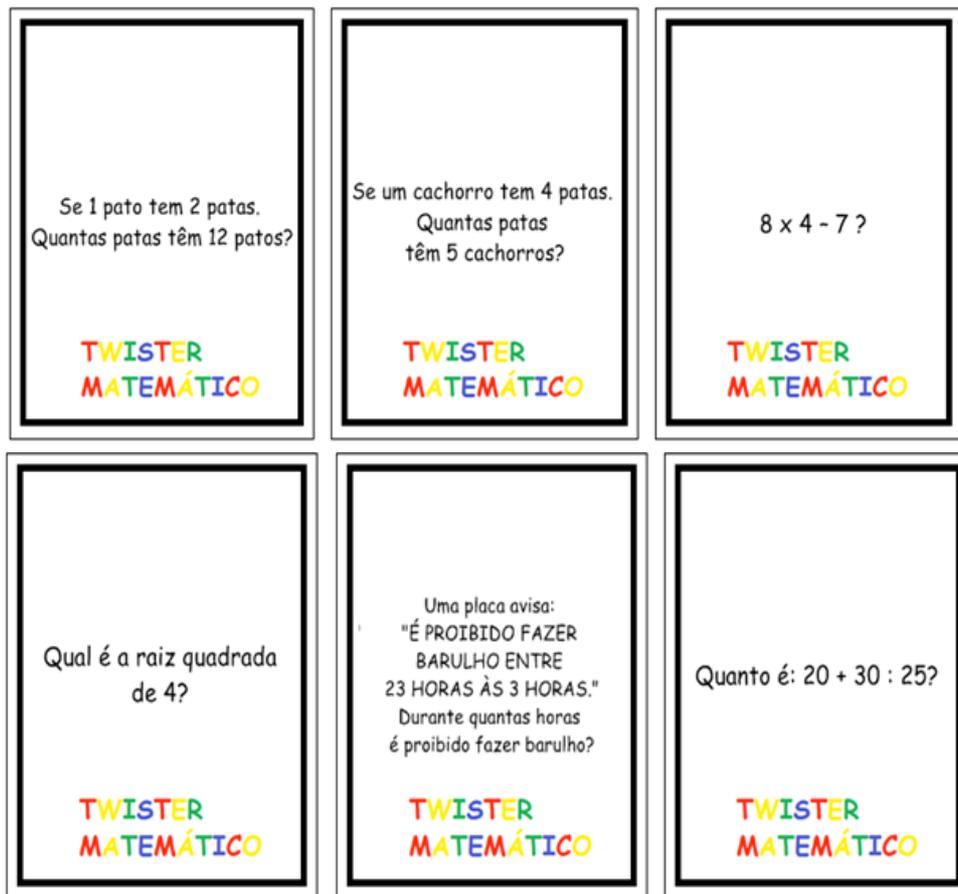


Figura 3: Exemplos de Carta-Pergunta

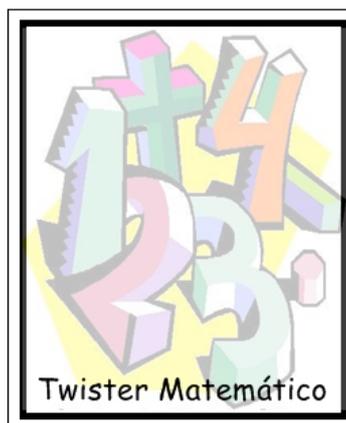


Figura 4: Carta virada

<p>Baseado no já existente jogo "Twister", em que, os jogadores têm que mover pés e mãos conforme a indicação da roleta sem perder o equilíbrio ou cair. Twister Matemático terá o mesmo conceito, no qual, os participantes terão este mesmo objetivo, além de responderem uma pergunta matemática para descobrir em qual número terão que se posicionar. Não será usada roleta, como no original, mas sim dois dados nos quais o primeiro indicará com qual membro (pé ou mão) e o segundo indicará a orientação (esquerda ou direita). As perguntas poderão ser respondidas por alunos a partir do fundamental II.</p> <p>COMPONENTES</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 tapete com 16 círculos numerados aleatoriamente; • 1 dado indicando os membros; • 1 dado indicando a orientação (direita ou esquerda); • 48 Cartas-perguntas; • 1 regra. <p>REGRAS DO JOGO</p> <p>Twister Matemático é um jogo criado para ser jogado de 2 a 4 jogadores. Requer que os participantes tenham um breve conhecimento matemático, como também agilidade para não perder o equilíbrio. Vence o jogo aquele que não tocar com o joelho ou cotovelo na superfície.</p>	<p>Abra o tapete sobre uma superfície plana com o lado colorido e numérico para cima. Colocar os dados e as cartas ao lado do tapete.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Os jogadores tiram os sapatos (o ideal é jogar de meias) e se colocam em pé, frente a frente, em extremos opostos do tapete, perto da palavra "Twister Matemático". 2. Cada jogador coloca um pé em um círculo amarelo e o outro em um círculo azul, os mais próximos de cada extremo, perto da palavra "Twister". 3. Uma pessoa chamada de "juiz" sorteia as cartas e faz a pergunta em voz alta para o jogador poder responder. Caso este acerte, serão jogados os dados para indicar a posição que ele colocará o membro no número que obteve na resposta. 4. O jogador, da vez, deverá se mover sem tocar com o cotovelo ou joelho na superfície. 5. Somente uma mão ou um pé pode ocupar um círculo de cada vez 6. O juiz deverá ficar atento para que a pergunta que ele fez ao participante anterior não tenha a mesma resposta do seguinte, pois não podem ocupar o mesmo círculo. Entretanto, quando o mesmo obtiver o resultado que ele já ocupa este poderá ser trocado pelo membro sorteado na rodada. 7. Uma vez que as mãos e os pés estejam colocados nos círculos, inclusive os dois pés colocados no início, eles não podem 	<p>ser movidos ou levantados sem uma nova indicação dada pelo juiz após responder a pergunta e jogar os dados. No entanto, uma mão ou um pé podem ser levantados para dar passagem a uma mão ou um pé pode ser levantada para dar passagem a outra parte do corpo, mas devem retornar imediatamente ao círculo do qual saíram. O juiz deve ser notificado antes que esse movimento seja efetuado.</p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Quando um jogador cai ou deixa qualquer parte do corpo, que não seja uma mão ou um pé, tocar o tapete (um cotovelo ou joelho, por exemplo), o jogo termina para este. 9. Quando jogado por 4 integrantes, eles poderão formar duas duplas e neste caso os jogadores da mesma dupla poderão ocupar o mesmo círculo com o número da resposta. 10. Termina o jogo, quando jogado sem duplas, com aquele que sobrar no tapete. No caso de duplas, quando um integrante cair ou tocar a superfície, o jogo termina e a outra dupla vence.
---	---	---

Figura 5: Regras

Finalizados



Figura 6: Dados prontos membros e direção

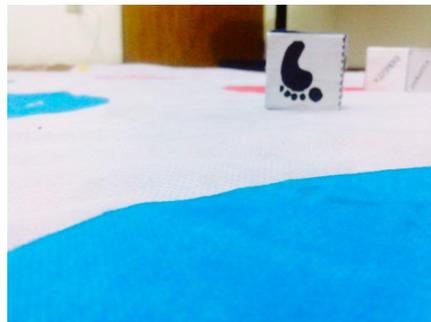


Figura 7: Twister Matemático



Figura 8: Tapete Twister Matemático



Figura 9: Tapete Twister Matemático



Figura 10: Tapete Twister Matemático e Dados