

#ESTUDOEMCASA

BLOCO N.º 63

Matemática x

ANO(S) 5.º e 6.º

APRENDIZAGENS ESSENCIAIS

- Resolução de problemas.
- Desenvolver interesse pela matemática e valorizar o seu papel no desenvolvimento das outras ciências e domínios da atividade humana e social.
- Desenvolver confiança nas suas capacidades e conhecimentos matemáticos, e a capacidade de analisar o próprio trabalho e regular a sua aprendizagem.
- Desenvolver persistência, autonomia e à-vontade em lidar com situações que envolvam a matemática no seu percurso escolar e na vida em sociedade.

Título/Tema do Bloco

Matemática Recreativa

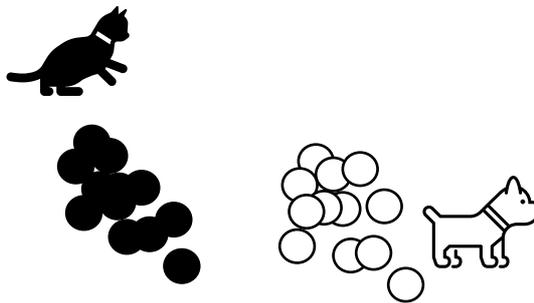
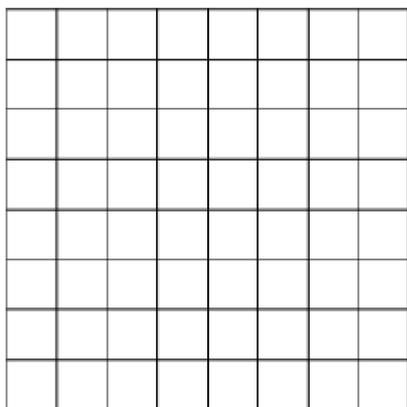
Tarefas/ Atividades/ Desafios

JOGO - Gatos e Cães

2.º ciclo/
5.º e 6.º ano

Material:

Um tabuleiro quadrado 8 por 8. 28 peças gato e 28 peças cão (representadas respetivamente por peças negras e brancas).



Objetivo:

Ganha o jogador que realizar a última jogada

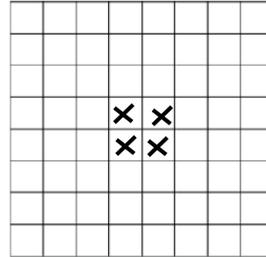
Regras:

Cada jogador, alternadamente, coloca uma peça sua numa casa vazia.

Começam os Gatos.

O primeiro gato deve ser colocado na zona central (indicada na figura) e o primeiro cão deve ser colocado fora da zona central.

Quando colocam um novo bicho de estimação no tabuleiro, os jogadores não podem colocar um gato ao lado de um cão (na horizontal ou na vertical) nem um cão ao lado de um gato.



Zona Central

Adaptado de <http://ludicum.org/jogos/abstr/gatos-caes/ludus-jogos-gatoscaes.pdf/view>