

Regulamento do Jogo
"Desmultiplicar – O Desafio das Tabuadas"

Projeto Recreios com Vida

Colégio Moderno de S. José

Objetivo

Consolidar as tabuadas de forma dinâmica, aliando o cálculo mental ao movimento, à coordenação motora e ao trabalho em equipa.

O jogo



Figura 1 – Tabuleiro do jogo «Desmultiplicar».

Como jogar

1. Dois jogadores colocam-se frente a frente junto ao tabuleiro.
2. O dinamizador anuncia um produto (ex.: 36).
3. Ao sinal de partida, os jogadores identificam dois números cuja multiplicação corresponde ao produto indicado.
4. Cada jogador coloca um pé em cada um dos números escolhidos.
5. O primeiro jogador a encontrar uma combinação correta ganha um ponto.
6. Vence quem obtiver mais pontos no final.

Variante – Números proibidos

Para aumentar a dificuldade, o dinamizador pode declarar um ou mais números como «proibidos» antes de anunciar o produto.

Exemplo: Produto = 36 | Número proibido = 6. Neste caso, a combinação 6×6 deixa de ser válida e os jogadores terão de encontrar outra solução, como 4×9 .

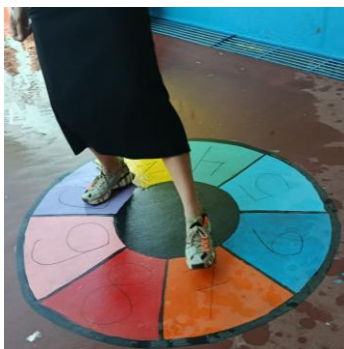


Figura 2 – Exemplo de utilização do jogo. O jogador coloca um pé em cada fator da multiplicação.

Regras

- Os dois pés devem ficar apoiados nos números escolhidos.
- Não é permitido empurrar ou interferir com o adversário.
- Os números proibidos não podem ser utilizados.
- Respeitam-se sempre as regras de fair-play.

Competências desenvolvidas

- Cálculo mental
- Consolidação das tabuadas
- Raciocínio matemático
- Coordenação motora
- Rapidez de decisão
- Cooperação e respeito pelas regras

Enquadramento pedagógico

Este jogo integra o projeto «Recreios com Vida», desenvolvido no âmbito do Programa Eco-Escolas. O objetivo é transformar o recreio num espaço educativo, ativo e inclusivo, utilizando jogos permanentes que promovem simultaneamente a aprendizagem e a reutilização de materiais.