

Guião do Jogo “Twister das Tampas”

(1º Ciclo)

Materiais:

- Tabuleiro de cartão 3x3;
- 8 tampas brancas (numeradas de 1 a 8);
- Cronómetro.

Regras do Jogo:

- O árbitro (elemento da brigada) deve colocar as tampas aleatoriamente no tabuleiro (uma tampa em cada quadrado) e deixa um quadrado livre;
- O árbitro dá início ao jogo através de um sinal sonoro e inicia a contagem do tempo no cronómetro;
- O jogador só pode movimentar as tampas para a frente, para trás e para o lado (nunca na diagonal) e só pode movimentar 1 tampa para o espaço livre a cada jogada;
- Os movimentos das tampas devem ser realizados até os números estarem ordenados por ordem crescente (conforme a **figura 1**);
- Quando o jogador conseguir ordenar todos os números das tampas por ordem crescente, o árbitro para o cronómetro;
- Ganha o jogador que conseguir ordenar os números no menor tempo possível.

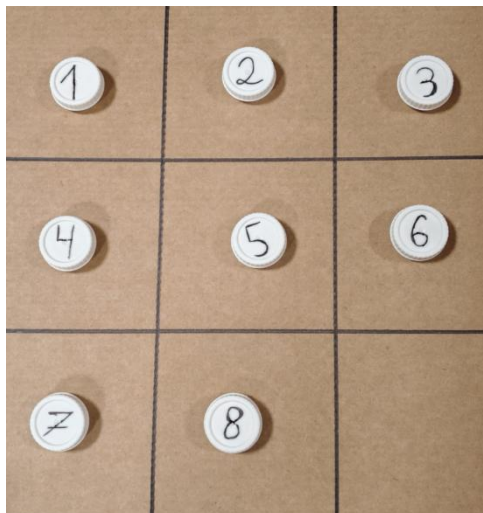


Figura 1