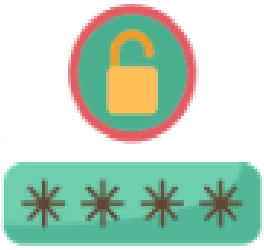
Produto de Dissertação de Mestrado Profmat / Uerj - FFP

Professor

Rinaldo Inácio da silva Junior

O Jogo da Senha Numérica



REGRAS DO JOGO

➡ 1ª regra do jogo:

Número de jogadores: Uma dupla ou dois grupos de até quatro alunos.

➡ 2ª regra do jogo:

A dupla ou os dois grupos tirarão par ou ímpar. O vencedor será o desafiante e irá criar uma senha. O desafiado irá tentar descobrir a senha criada pelo desafiante.

➡ 3ª regra do jogo:

A senha criada pelo desafiante deverá conter cinco dígitos distintos, usando apenas os algarismos 0,1, 2, 3 e 4. Logo em seguida, o desafiado lançará o dado de cores para verificar quantas dicas ele terá para tentar descobrir a senha. A quantidade de dicas terá correspondência com a cor que aparecerá após o lançamento do dado, e quantas casas o jogador avançará em caso de acerto:

Vermelho	3 dicas	Avanço de 3 casas
Azul	4 dicas	Avanço de 2 casas
Verde	5 dicas	Avanço de 1 casa

Regras das dicas:

Dica 1: indicar a paridade do primeiro e do último dígito da senha.

Dica 2 (escolher apenas uma delas):

Indicar se o primeiro e o último dígito estão na posição correta ou não.

Indicar se o primeiro e/ou o último dígito estão corretos ou não.

Se os dígitos das extremidades estão na posição corretas ou não.

Dica 3 a 5 (escolher uma de cada vez): indicar se o dígito apontado (dentre os três dígitos centrais) pelo desafiado está na posição certa ou não; indicar a paridade do

dígito central; indicar que um dígito apontado dentre os dígitos centrais está na posição correta ou não.

➡ 4ª regra do jogo:

O jogo será composto por várias rodadas, até um dos participantes dupla ou um dos grupos participantes chegar ao final das trilhas. Em cada rodada será criada uma senha pelo desafiante o qual anotará a senha no tabuleiro de senha e que dirá uma dica ao desafiado, de acordo com a quantidade de dicas que ele tirou no dado. Ao analisar a primeira dica, o desafiado anotará a senha no tabuleiro de dicas e mostrará ao desafiante, e após análise, em caso de acerto se encerra a rodada e o desafiado avançará a trilha do jogo em correspondência com a cor que saiu no dado (se sair vermelho, avançará 3 casas, por exemplo), e em caso de erro, será liberada nova dica ao desafiado, obedecendo o máximo de dicas de acordo com a cor que saiu no dado. Caso todas as dicas dadas pelo desafiante terminem e o desafiado não acertar a senha, encerra-se a rodada e o desafiado não avança na trilha. É importante apontar que cada nova dica somente é liberada mediante erro do desafiado, com exceção do início da partida.

➡ 5ª regra do jogo:

Será iniciada uma nova rodada, quando o desafiante acertar a senha ou errar a senha após todas as dicas. Na nova rodada, os participantes inverterão suas funções no jogo (quem era desafiado, será o desafiante e vice e versa) e assim sucessivamente, até um dos participantes chegar ao final da trilha, que será o vencedor do jogo.

EXEMPLO:

- O desafiante escolhe a senha.

- O desafiado joga o dado, e na face votada para cima, sai a cor vermelha, por exemplo. Com isso, o desafiado tem direito a 3 dicas e em caso de acerto da senha, avançará 3 casas na trilha.

- O desafiante fala a primeira dica e diz: Os números das extremidades são ímpares.

- O desafiado diz uma senha: 3 0 2 4 1

- O desafiante analisa a senha e verifica que está incorreta e fala a segunda dica: Os números das extremidades estão corretos.

- O desafiado apresenta outra senha: 3 2 4 0 1
- O desafiante analisa e verifica que está incorreta e fala a terceira e última dica: O número 4 está na posição correta.

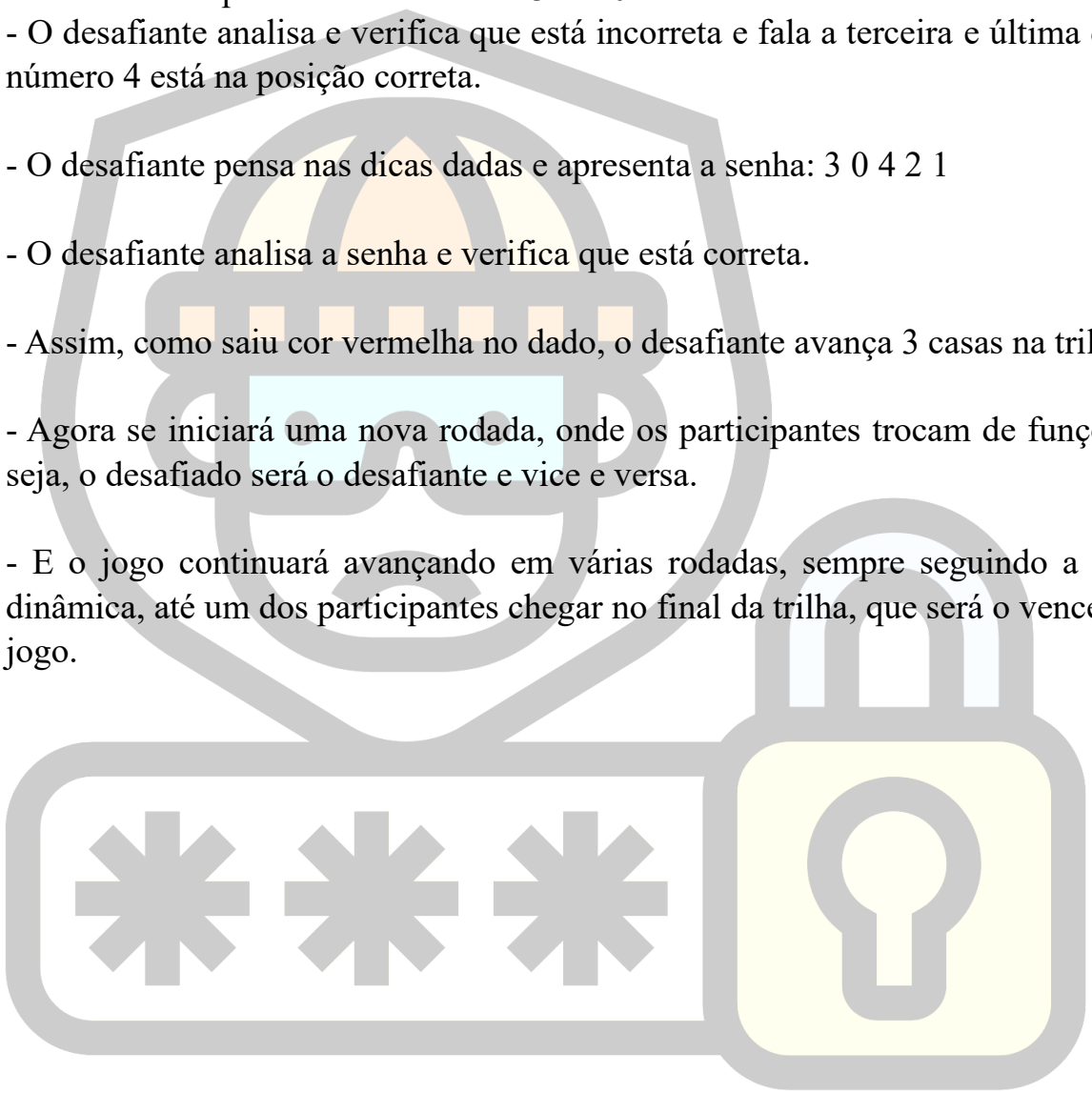
- O desafiante pensa nas dicas dadas e apresenta a senha: 3 0 4 2 1

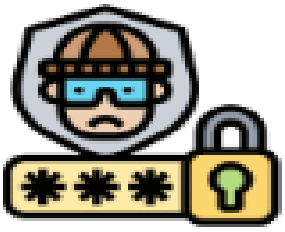
- O desafiante analisa a senha e verifica que está correta.

- Assim, como saiu cor vermelha no dado, o desafiante avança 3 casas na trilha.

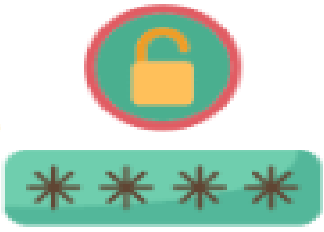
- Agora se iniciará uma nova rodada, onde os participantes trocam de funções, ou seja, o desafiado será o desafiante e vice e versa.

- E o jogo continuará avançando em várias rodadas, sempre seguindo a mesma dinâmica, até um dos participantes chegar no final da trilha, que será o vencedor do jogo.



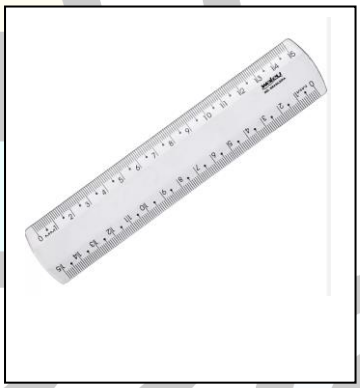


O Jogo da Senha Numérica

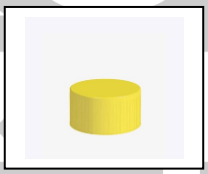


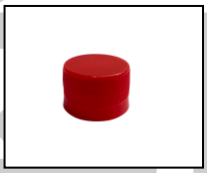
MATERIAL PARA CONFECÇÃO DO JOGO

➡ Folhas de papel A4 brancas e uma régua de 15cm:



➡ Duas tampinhas de garrafas pet com cores diferentes:

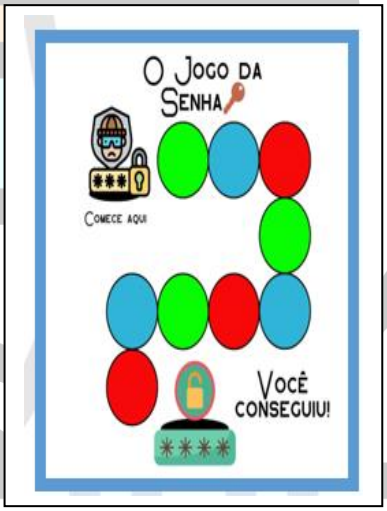




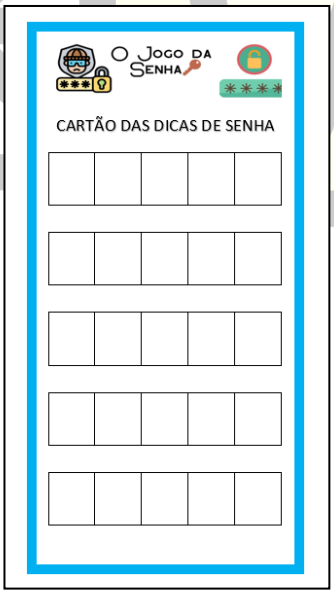
➡ Uma Cola branca escolar e uma tesoura escolar pequena sem ponta:

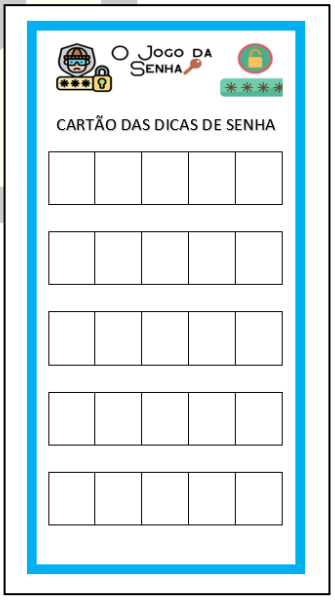
➡ Lápis de escrever, três lápis de cor nas cores vermelho, verde e azul, e borracha branca:

➡ Um Tabuleiro das trilhas de avanço:

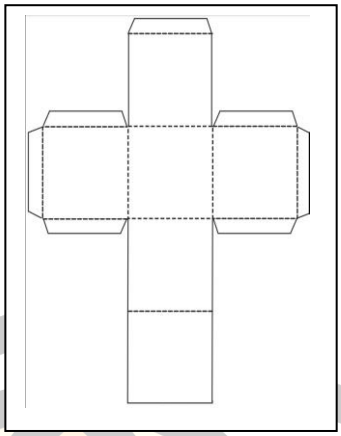


➡ Duas fichas de Senha e dois cartões das dicas de senha:



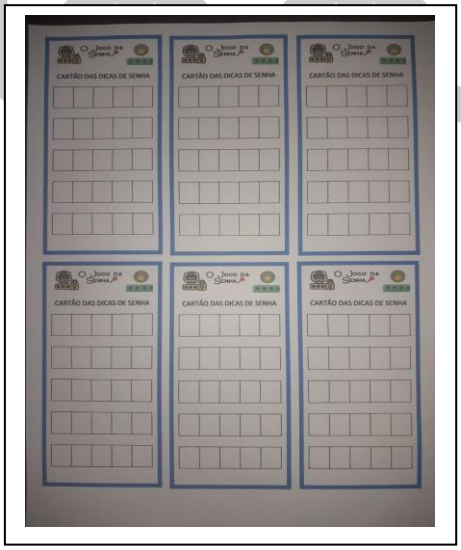


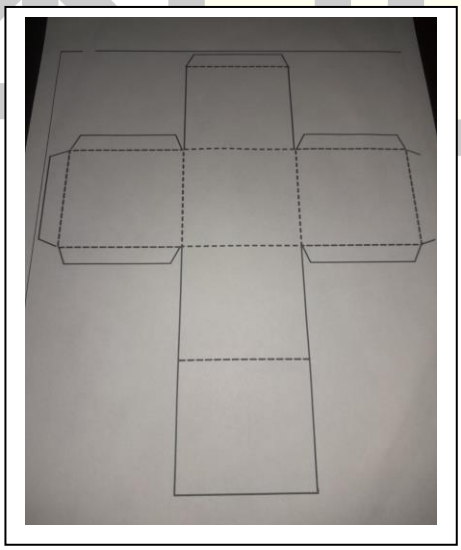
➡ Uma folha A4 impressa com o molde da planificação de um dado de seis faces:



PASSO A PASSO PARA A CONFECÇÃO DO JOGO

Passo 1: Imprimir as folhas com o o tabuleiro das trilhas, as fichas de senha, os cartões das dicas de senha e o molde da planificação do dado de seis faces:

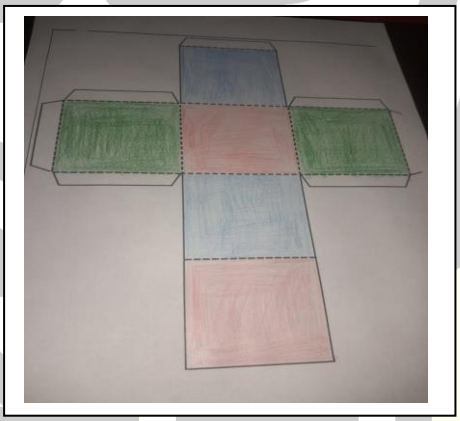




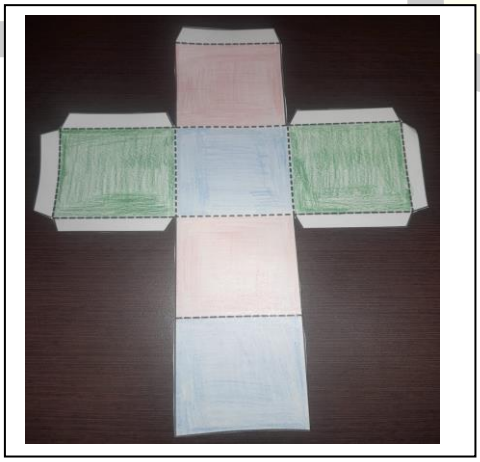
Passo 2: Recorte as folhas impressas com os moldes da ficha de senha e do cartão das dicas de senha e destaque-os, conforme exemplo abaixo:

Passo 3: Montando o dado:

3.1: Com o molde da planificação do dado impressa, pintar as faces com as cores vermelho, verde e azul, de forma que ao montar o dado, as faces opostas apresentem as mesmas cores, como no exemplo abaixo:

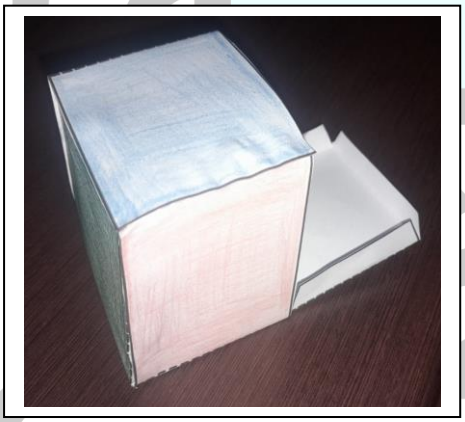


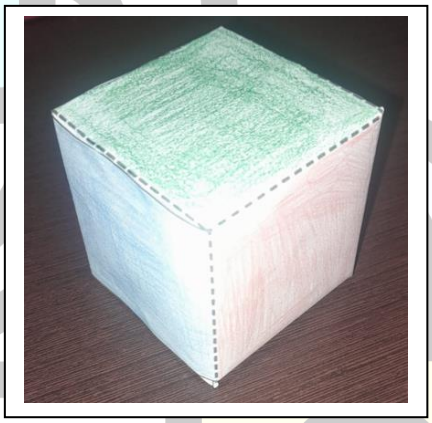
3.2: Recorte a planificação do dado que foi pintada com lápis de cor, deixando as abas destacadas, de modo que fique na forma do exemplo abaixo:



3.3: Com o auxílio de uma régua, dobre as arestas de linhas descontínuas no verso do molde recortado:

3.4: Passe a cola na parte externa das abas do molde, colando-as na parte interna das faces do molde até formar o dado:





Passo 4: Com dois lápis, duas borrachas e duas tampinhas, junte todos os materiais que foram destacados e montados nos passos anteriores e pronto, já se pode iniciar o jogo:

- Todo o material citado acima e o passo a passo para a confecção do jogo, é proposto para cada duas duplas ou dois grupos que irão se desafiar.

Observações:

* Uma folha impressa do tabuleiro de trilha, servirá para cada duas duplas ou dois grupos que irão se desafiar.

* Cada folha impressa das fichas de senha contém 12 fichas, que servirá para 6 duplas ou 6 grupos.

* Cada folha impressa dos cartões das dicas de senha contém 6 cartões, que servirá para 3 duplas ou 3 grupos.

* Uma folha impressa do molde da planificação do dado, servirá para cada duas duplas ou dois grupos que irão se desafiar.

* O desafiante deverá anotar a senha proposta na ficha de senha e o desafiado deverá anotar as suas dicas de senha no cartão das dicas de senha, com lápis de escrever. A cada rodada, a senha e as dicas de senha deverão ser apagadas com borracha, utilizando sempre os mesmos cartões e fichas.

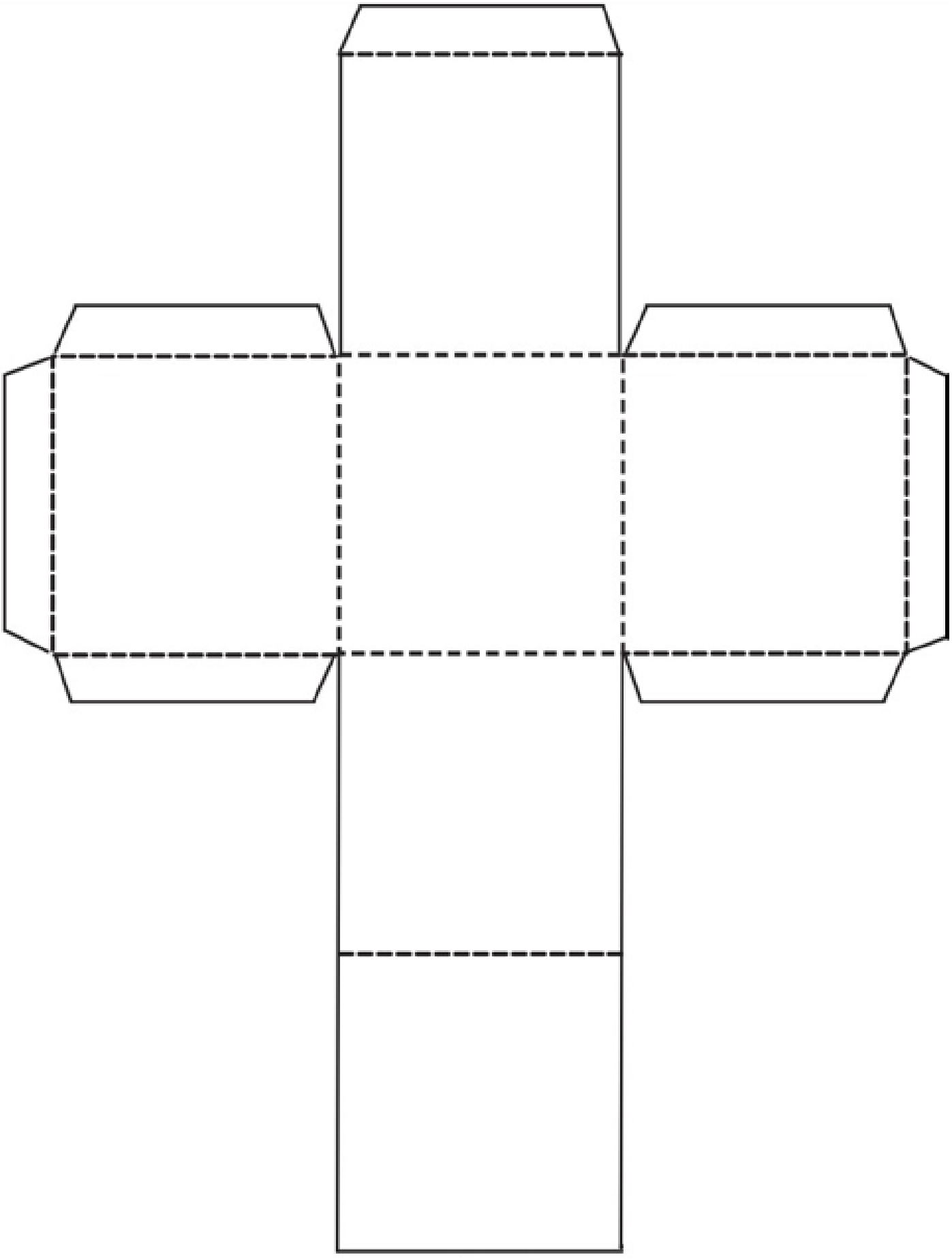
* Para uma turma de 40 alunos, por exemplo, se o jogo for proposto para ser jogado em grupos de 4 alunos, deverão ser impressas 5 folhas do tabuleiro de trilhas, 1 folha com as fichas de senha, 2 folhas com os cartões das dicas de senha e 5 folhas do molde da planificação do dado.

* Cada grupo deverá trazer um lápis, uma borracha, uma tampinha de garrafa pet e uma tesoura.

* As tampinhas de garrafa pet servirão como peças que irão avançar no tabuleiro de trilhas. Elas também podem ser substituídas por outros materiais, como por exemplo, um grão de feijão e outro de milho de pipoca.

O Jogo da Senha Numérica

MOLDE DA PLANIFICAÇÃO DO DADO



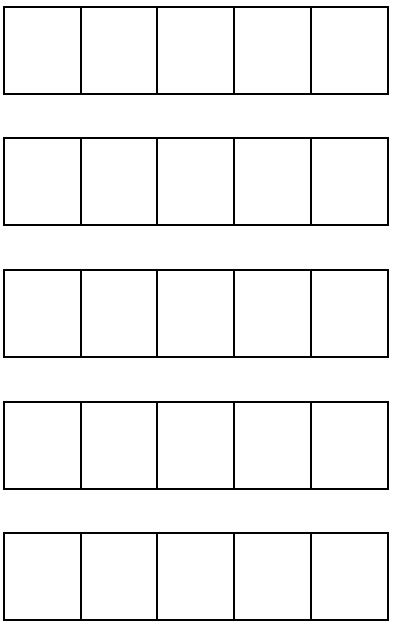
O Jogo da Senha Numérica

Comece aqui

Você conseguiu!

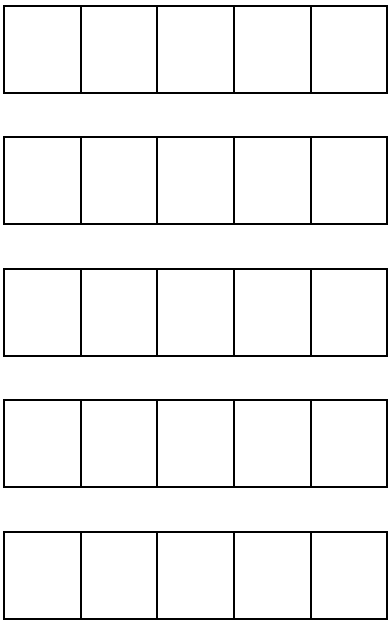
O Jogo da Senha Numérica

CARTÃO DAS DICAS DE SENHA



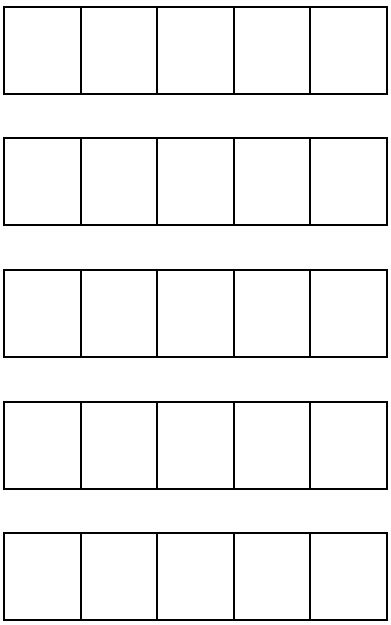
O Jogo da Senha Numérica

CARTÃO DAS DICAS DE SENHA



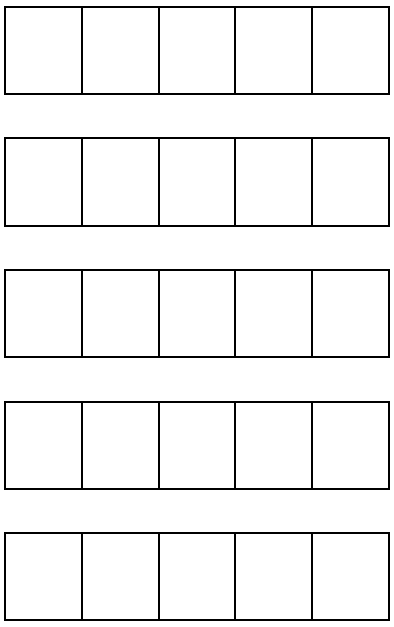
O Jogo da Senha Numérica

CARTÃO DAS DICAS DE SENHA



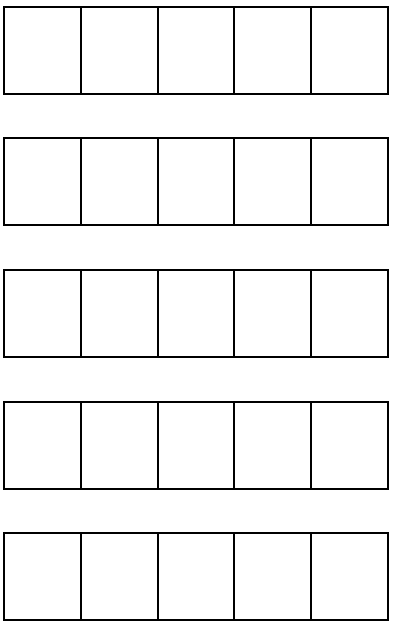
O Jogo da Senha Numérica

CARTÃO DAS DICAS DE SENHA



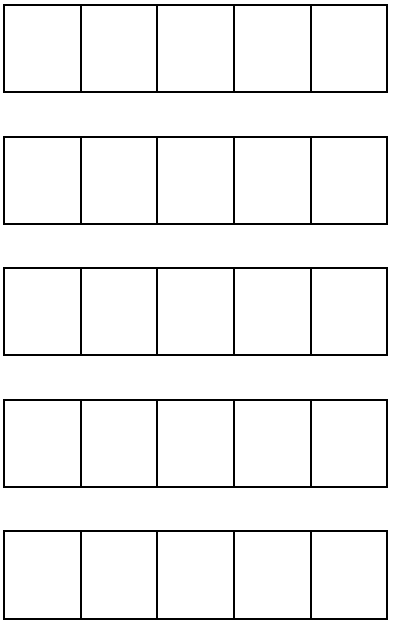
O Jogo da Senha Numérica

CARTÃO DAS DICAS DE SENHA



O Jogo da Senha Numérica

CARTÃO DAS DICAS DE SENHA



O Jogo da Senha Numérica

FICHA DE SENHA

O Jogo da Senha Numérica

FICHA DE SENHA

O Jogo da Senha Numérica

FICHA DE SENHA

O Jogo da Senha Numérica

FICHA DE SENHA

O Jogo da Senha Numérica

FICHA DE SENHA

O Jogo da Senha Numérica

FICHA DE SENHA

O Jogo da Senha Numérica

FICHA DE SENHA

O Jogo da Senha Numérica

FICHA DE SENHA

O Jogo da Senha Numérica

FICHA DE SENHA

O Jogo da Senha Numérica

FICHA DE SENHA

O Jogo da Senha Numérica

FICHA DE SENHA