

RAMROD

MATERIAL

Barras Cuisenaire

Tabuleiro

OBJETIVO

Para ganhar o jogador deve conseguir construir uma barra de comprimento maior ou igual ao tamanho representado pelo retângulo mais próximo ao jogador (25 cm).

REGRAS

- 1) Cada peça é colocada na sua posição inicial no tabuleiro. Essas posições são as que estão fora da área cercada por uma linha mais forte. Chamaremos essa área delimitada de “grande área”. Deve ficar vazio o retângulo de 25 cm mais próximo de cada jogador para iniciar o jogo.
- 2) Os jogadores jogam alternadamente. Durante uma jogada, o jogador movimenta uma de suas peças para dentro da grande área, seguindo uma das linhas à qual a peça está inicialmente ligada. Encontrando um retângulo a peça deve parar. A peça deve, obrigatoriamente, caber no espaço vazio do retângulo. Se não couber ela deve ser devolvida à posição anterior e o jogador perde uma jogada.
- 3) O jogador pode escolher movimentar qualquer peça de dentro da grande área com exceção da última peça mexida pelo seu adversário. Para movimentar a peça escolhida continua válida a regra 2, onde o movimento segue pelas linhas que unem os retângulos e a peça tem que caber no espaço vazio do retângulo.
- 4) Mais do que duas barras podem ocupar o mesmo retângulo, contanto que todas caibam dentro do mesmo.
- 5) O jogador não pode mexer nas barras que ainda estão na posição inicial do lado do seu adversário. Também não pode mexer na última barra mexida pelo adversário.
- 6) Duas peças são capturadas pelo jogador quando o jogador conseguir preencher um retângulo de dentro da grande área com exatamente duas peças. Essas duas são retiradas da grande área e passam a ocupar parte do retângulo de 25 cm mais próximo ao jogador.
- 7) Qualquer peça pode ser colocada no grande retângulo central, dentro da grande área, marcado RAMROD. O acesso a esse retângulo se dá pelas linhas que os unem aos retângulos em volta, dentro da

grande área. Só podem ser levadas a esse retângulo central peças que se encontram naqueles retângulos unidos a esse maior por uma linha direta. A saída desse retângulo central se dá de duas maneiras:

a) a peça é levada a um retângulo unido ao central por uma linha direta,

b) a peça é levada a um retângulo de posição inicial do jogador no qual ela caiba

8) O jogo acaba quando um dos jogadores tiver conseguido preencher, ou ultrapassar, o retângulo de 25 cm. Se o jogador foi o primeiro a jogar no início, o outro ainda tem direito a uma jogada antes de terminar o jogo. Se o jogador foi o segundo a jogar no início, o jogo acaba. O vencedor é aquele que construiu a barra de maior comprimento, que seja maior ou igual ao retângulo de 25 cm.

RACIOCÍNIOS ENVOLVIDOS

- Resolução de problemas.

- Cálculo: associação número/numeral, igualdade, desigualdade, adição, subtração, medida.

- Lógico: observação, hipótese e experimentação, raciocínio dedutivo, raciocínio indutivo, combinatória.

- Geométrico/Espacial: figuras geométricas e regiões, direcionalidade, topologia, análise estrutural do espaço, congruência, área.