

JUGGLE

MATERIAL

Tabuleiro: duas cartelas quadriculadas 9 x 9.

Um conjunto de poliminós com 12 monominós (peças de um quadrado)

Doze dominós (peças de dois quadrados).

Dez triminós: peças de três quadrados – cinco de cada tipo.

Dez tetraminós: peças de quatro quadrados – duas de cada tipo.

Vinte e quatro pentaminós: peças de cinco quadrados – duas de cada tipo.

Dois dados comuns.

OBJETIVO

Para ganhar o tabuleiro do jogador deve estar totalmente preenchido com poliminós, tal que poliminós não se sobrepõem e dois poliminós de mesma cor nunca se tocam nem pelos lados e nem pelos vértices.

REGRAS

- 1) Os poliminós são todos espalhados sobre a mesa de modo que todos fiquem visíveis.
- 2) Os jogadores jogam alternadamente.
- 3) Na sua vez, cada jogador joga os dados. O valor dos dados indica o tipo de peça a escolher. Por exemplo, se um dado indica o três, então o jogador deve pegar um triminó e colocá-lo sobre o tabuleiro.
- 4) Os poliminós devem ser colocados de forma que nunca se tocarão dois de mesma cor, nem pelos lados e nem pelos vértices.
- 5) No caso de se jogar um seis, o jogador pode escolher a peça que ele quiser, ou pegando uma peça das que estão sobre a mesa ou pegando uma peça do seu adversário. Cuidado deve ser tomado pois a peça escolhida tem que poder ser colocada corretamente no tabuleiro do jogador.
- 6) Se um jogador descobrir que a peça que ele escolher não lhe é útil ele deve devolver a peça e perder a jogada.
- 7) O jogador pode escolher pegar uma, duas ou nenhuma das peças indicadas pelos dados.

8) antes de jogar os dados o jogador pode resolver retirar uma ou mais peças do seu tabuleiro e devolvê-las à mesa. Essa decisão deve ser baseada em perceber que há um erro na colocação das peças ou que a colocação não permite que se continue dentro das regras ou pelas peças que sobraram não se pode acabar o jogo.

9) O jogo acaba quando um dos jogadores preencher completamente o seu tabuleiro. Tendo seguido todas as regras de colocação explicadas na regra 4.

RACIOCÍNIOS ENVOLVIDOS

- Resolução de problemas.

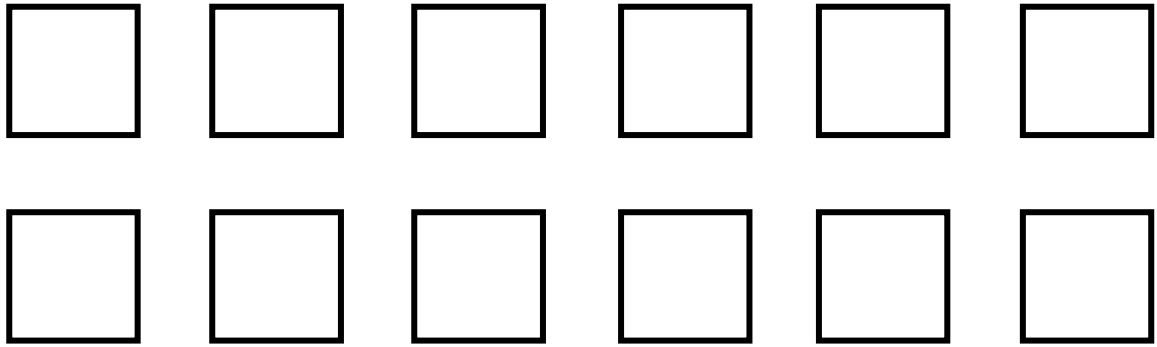
- Cálculo: medida, probabilidade.

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

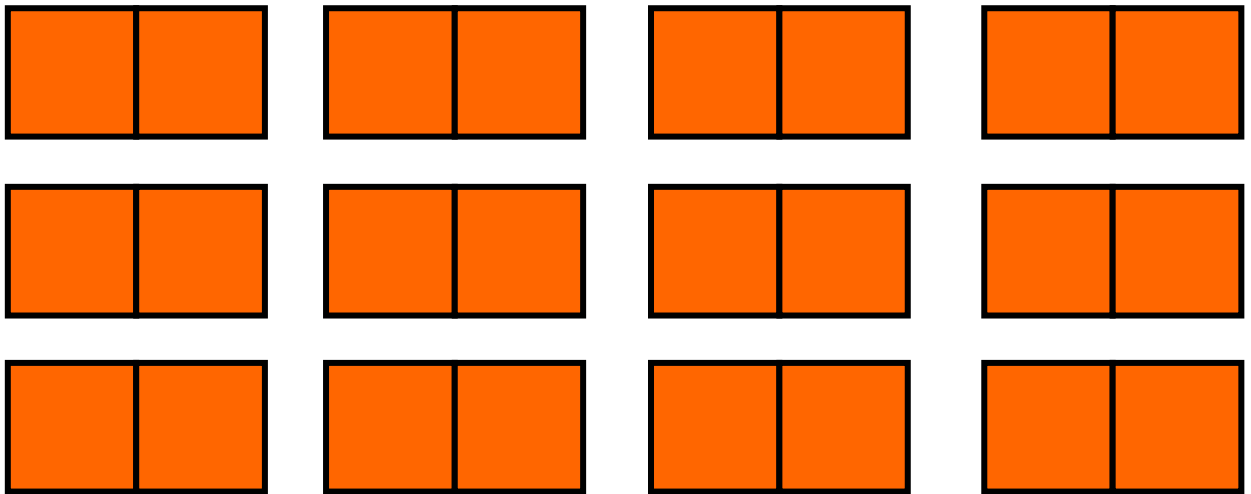
- Geométrico/Espacial: figuras geométricas e regiões, análise estrutural do espaço, área, congruência, simetria/reflexão, semelhança, geometria das transformações.

JUGGLE

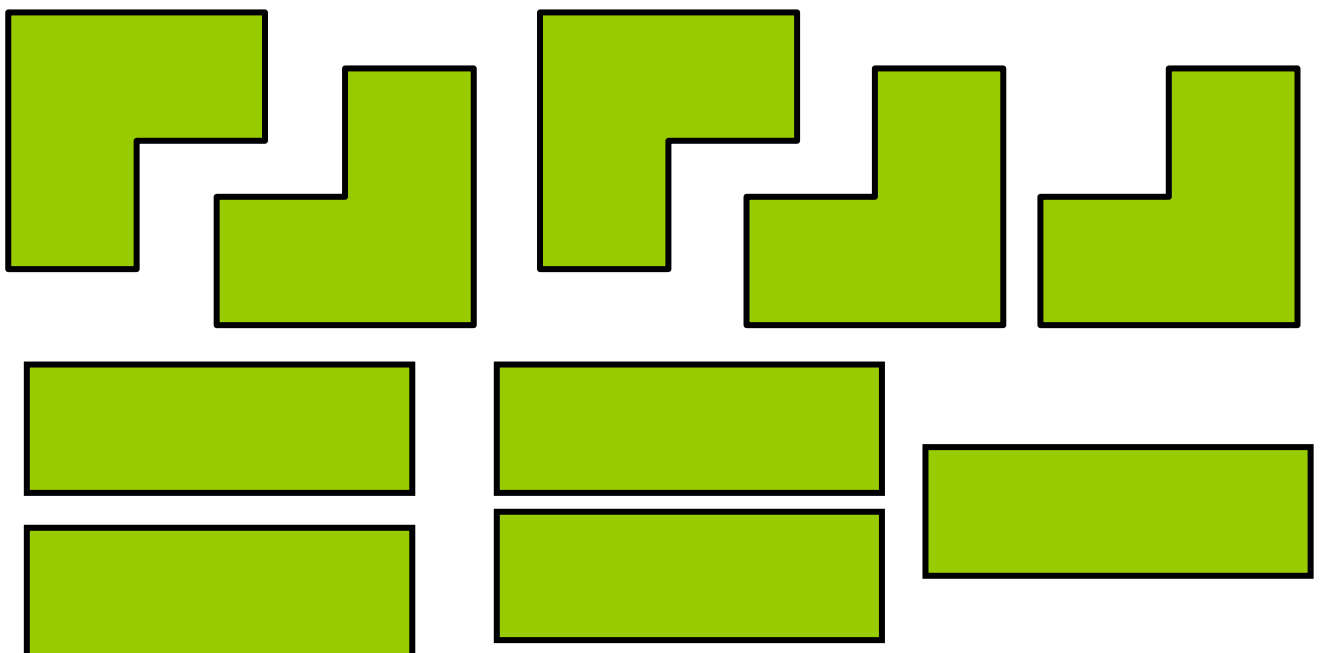
PEÇAS FORMADAS POR UM QUADRADOS



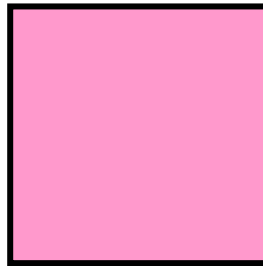
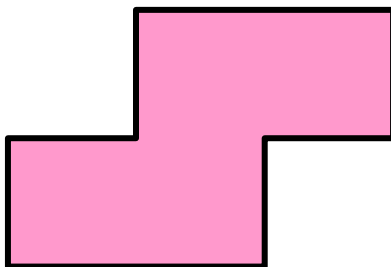
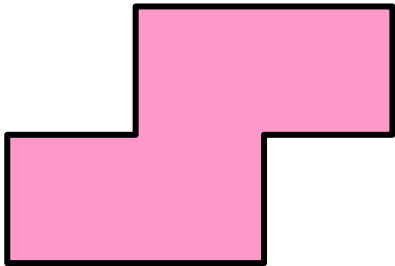
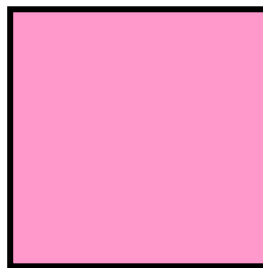
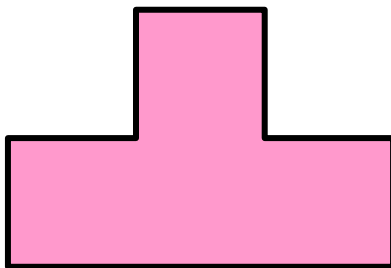
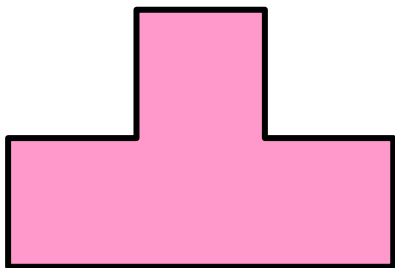
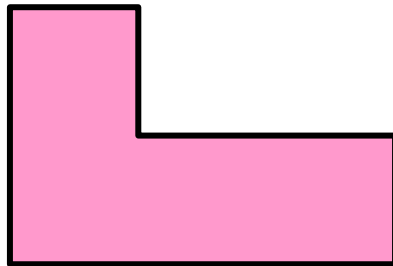
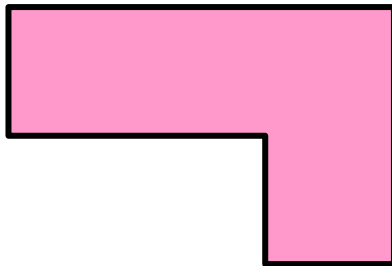
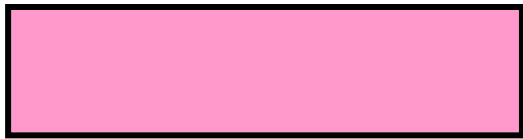
PEÇAS FORMADAS POR DOIS QUADRADOS



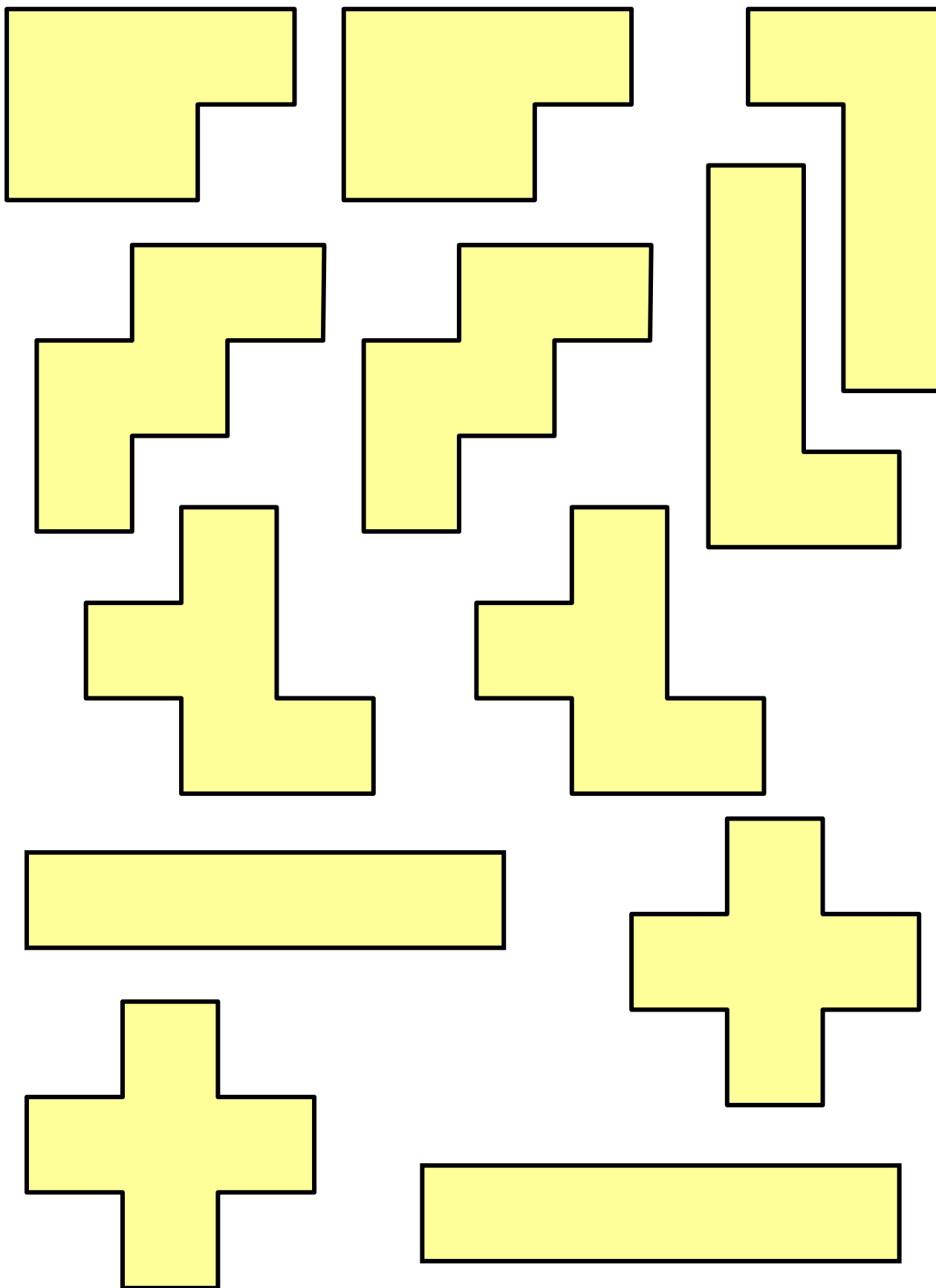
PEÇAS FORMADAS POR TRÊS QUADRADOS

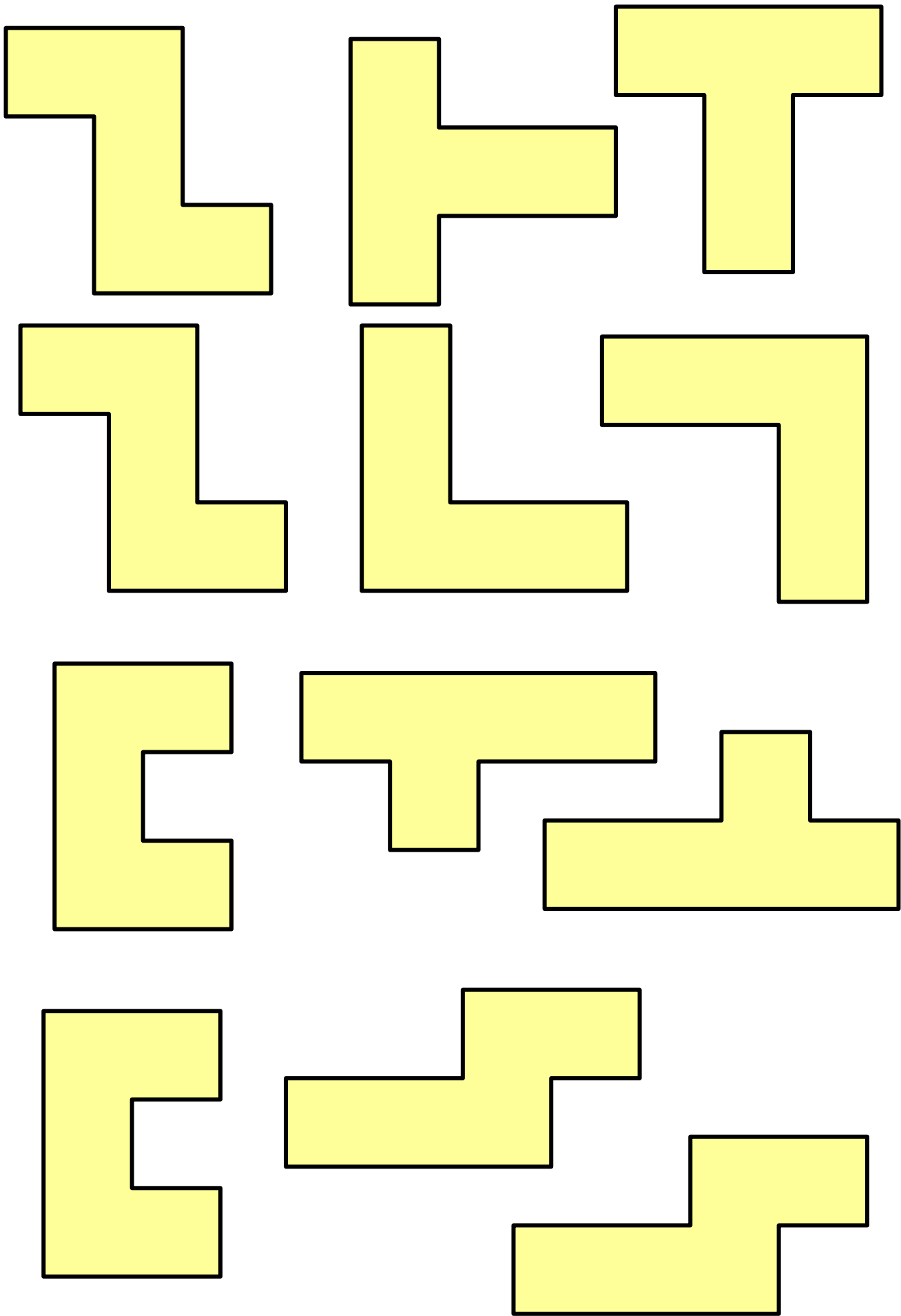


PEÇAS FORMADAS POR QUATRO QUADRADOS

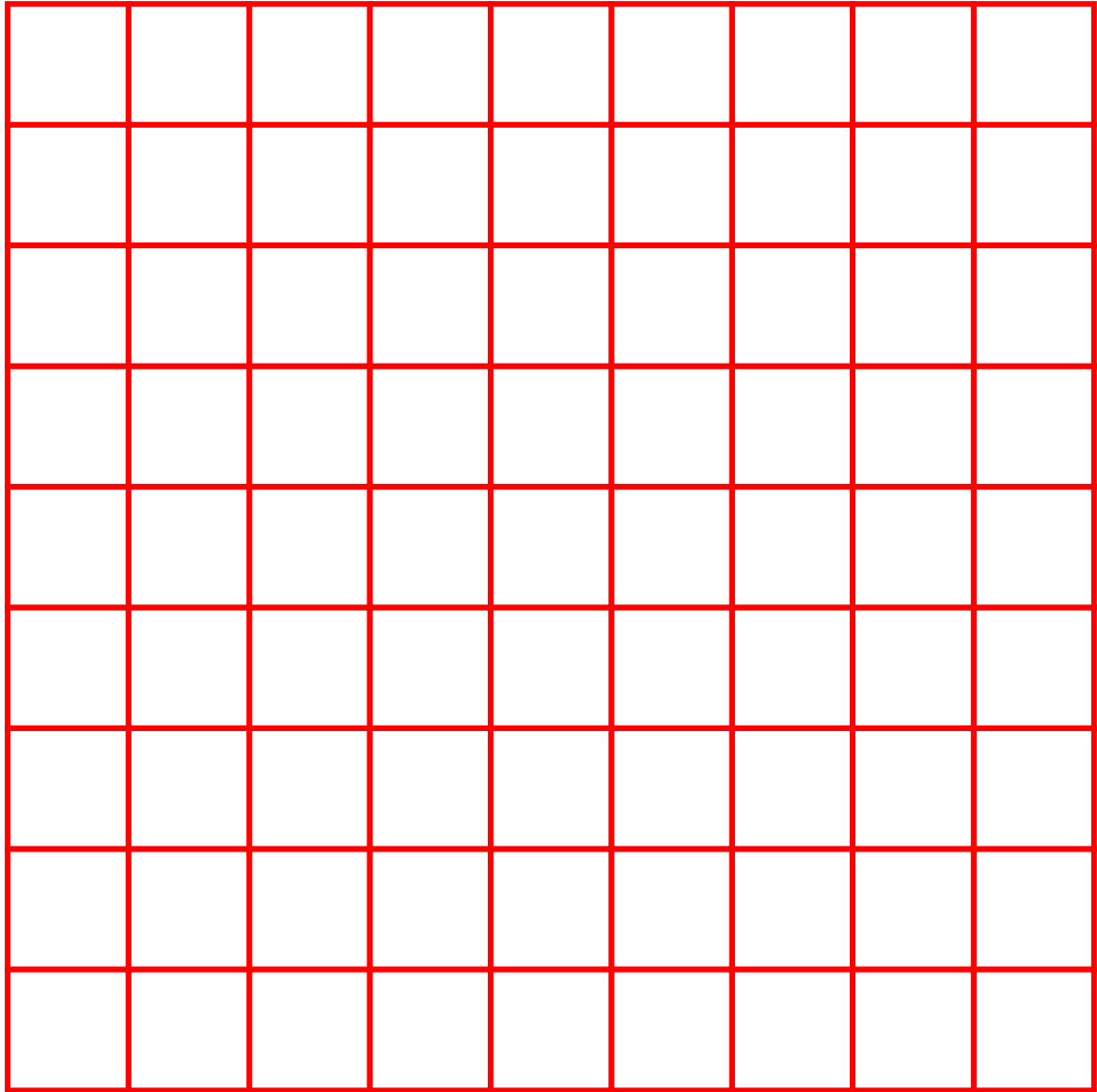


PEÇAS FORMADAS POR CINCO QUADRADOS



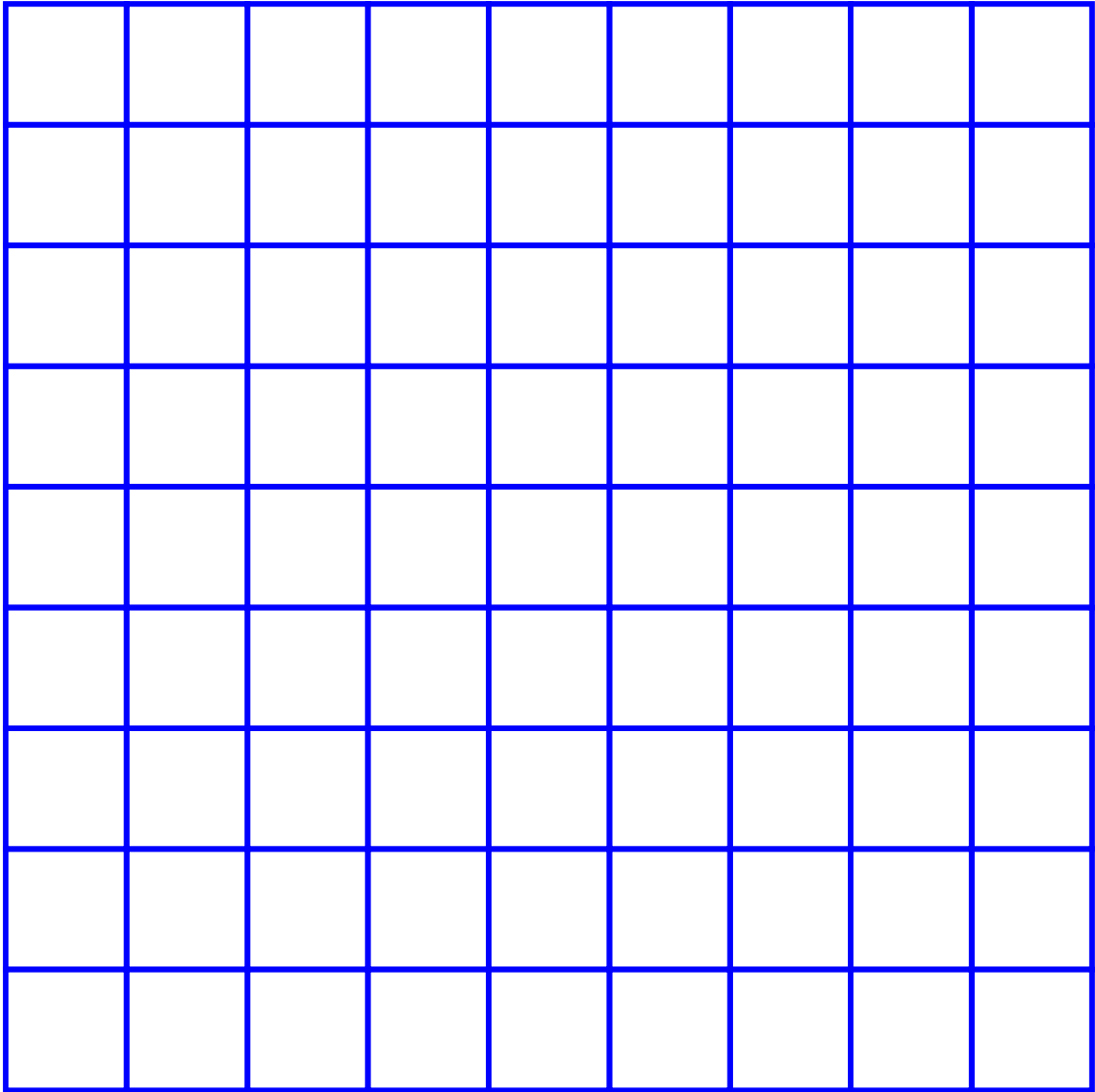


JUGGLE



JOGADOR 1

JUGGLE



JOGADOR 2