

Jogo do 24

Jogo com várias versões

Não utilizar material auxiliar de cálculo.

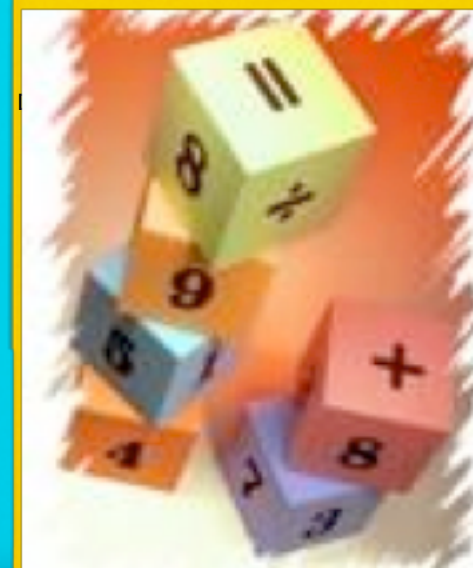
Jogado por dois elementos, consiste na manipulação de quatro números inteiros com o objectivo de alcançar um resultado final de 24.

- a) Em cada jogada tira-se aleatoriamente uma carta com quatro números naturais de 1 a 9.
- b) É ganho um ponto caso consiga alcançar o resultado de 24 usando as operações adição, subtracção, multiplicação e divisão.

Pode ser jogado com um baralho de cartas. As cartas com figuras valem 10 pontos e os ases 1 ponto. Após baralhadas as cartas, são divididas em dois grupos, um para cada jogador. Simultaneamente os jogadores retiram duas cartas do seu grupo para cima da mesa. O que conseguir fazer o número 24 ganha um ponto.



Possível resposta:
 $(9+2-5) \times 4$



JOGOS NUMÉRICOS



Universidade dos Açores
Departamento Ciências da Educação
Aplicações da Matemática
Licenciatura em Educação Básica
3º ano – 1º semestre
2009/2010

Alexandra Manes

Joana Bettencourt



Quebra-cabeça baseado na colocação lógica de números. O objectivo do jogo é a colocação de números de 1 a 9 em cada uma das quadriculas vazias, numa grelha de 9×9 , constituída por subgrelhas 3×3 chamadas regiões.

O quebra-cabeça contém algumas pistas iniciais. Cada coluna, linha e região deve conter todos os números de 1 a 9.

Resolver o problema requer apenas raciocínio lógico e algum tempo.

Cada quadrado mágico consiste numa tabela quadrada, onde a soma dos números das linhas, das colunas e das duas diagonais é constante, sendo que nenhum destes números se repete.

Trinca – Espinhas

Trabalha os conceitos de divisor, múltiplo e número primo.

- Inicia-se escolhendo uma lista de números de 1 a n ;
- Tira-se à vez um número dessa lista;
- Do número retirado tiram-se todos os divisores do mesmo.

Regra muito importante: A retirada de determinado número deverá permitir o desaparecimento de pelo menos um dos seus divisores,

Exemplificando, não convém tirar o número 1, já que não existem na lista outros divisores de 1; pode tirar-se o número 2, já que essa jogada originaria o desaparecimento do número 1.

Finalizando o jogo, somam-se os números retirados (não os divisores que desapareceram) tentando obter o melhor resultado possível.

