



# BLOCOS LÓGICOS E BARALHO DAS SEMELHANÇAS

PIBID 2011 Subprojeto Matemática – Bagé

# PIBID 2011



# BLOCOS LÓGICOS

Os Blocos Lógicos são pequenas peças geométricas, criadas na década de 50 pelo matemático húngaro Zoltan Paul Dienes, são bastante eficientes para que os alunos exercitem a lógica e evoluam no raciocínio abstrato.

Foram utilizados por Vygotsky (1890-1934), quando ele estudava os conceitos infantis.





# BLOCO LÓGICO

em madeira maciça

48 peças



# CARACTERÍSTICAS DOS BLOCOS LÓGICOS:

- ✓ **Forma** (quadrado, círculo, triângulo e retângulo);
- ✓ **Cor** (vermelho, azul e amarelo) ;
- ✓ **Tamanho** (grande e pequeno);
- ✓ **Espessura** (fina e grossa).



**DOMINÓ**  
**DAS**  
**DIFERENÇAS**



# DOMINÓ DAS DIFERENÇAS

Cada integrante da dupla deve escolher aleatoriamente dezesseis peças dos blocos lógicos e as dezesseis restantes ficarão dentro da caixa que servirá de banco de peças.

O primeiro jogador escolhe uma peça e coloca no centro da mesa, a sequência do dominó deverá estar de acordo com a seguinte regra: a próxima peça deve ter apenas uma característica diferente da peça que está em uma das extremidades do dominó.

O jogador que na sua vez não tiver nenhuma peça que possa ser jogada poderá escolher outra do banco de peças, pensando sempre em prejudicar a jogada do seu oponente e facilitar suas futuras jogadas.

O vencedor será o que terminar com suas peças primeiro.

Depois deste primeiro nível concluído, iremos para o dominó com duas, três e por último quatro características diferentes.





**BARALHO  
DAS  
SEMELHANÇAS**

# BARALHO DAS SEMELHANÇAS

- ❖ Origem...
- ❖ Sobre o jogo...
- ❖ Objetivos...

# CARACTERÍSTICAS DO BARALHO DAS SEMELHANÇAS:

- ❖ Forma (♫,  $\Sigma$ , @,  $\Omega$ , ☺, ☼);
- ❖ Quantidade (1 ao 6);
- ❖ Cor (azul claro, azul escuro, laranja, verde, vermelho, roxo e preto) .



# DISTRIBUIÇÃO DAS CARTAS:

1. As cartas devem ser embaralhadas e divididas igualmente entre os jogadores;
2. O “monte de compra” deve ficar em frente ao “seu” jogador e cada um deve retirar a primeira carta de seu “monte” e posicioná-la na mesa com a face voltada para baixo, seguindo a seguinte distribuição:
  - **para 2 participantes:** uma carta em frente a cada participante, formando uma linha horizontal entre os dois.
  - **para 3 participantes:** uma carta em frente a cada participante, formando um triângulo no centro da mesa.
  - **para 4 participantes:** uma carta em frente a cada

## DISTRIBUIÇÃO DAS CARTAS:

3. Cada jogador deve retirar 3 cartas de seu próprio “monte de compra” e essas cartas devem ser vistas somente por ele;
4. O jogo inicia quando as cartas do centro da mesa são viradas com a face voltada para cima.

# COMO JOGAR?

- ❖ Os jogadores devem iniciar a descartar (sem ordem preferencial) as cartas que possuem nas mãos em qualquer dos montes no centro da mesa, combinando-as por qualquer das características a seguir: COR, FORMA ou QUANTIDADE;
- ❖ A medida em que as cartas vão sendo descartadas o jogador deverá utilizar as cartas do seu “monte de compra” para reposição, respeitando o limite de não ter mais de 3 cartas nas mão;



# VENCEDOR

- ❖ O vencedor será aquele jogador que eliminar primeiro todas as suas cartas.



# CASOS ESPECIAIS

- ❖ Se o jogo travar porque nenhum dos jogadores consegue descartar suas cartas, as mesmas devem ser devolvidas aos respectivos montes de compra, embaralhadas e 3 novas cartas devem ser retiradas para que o jogo continue;
- ❖ Se não houver como destravar o jogo, não haverá vencedor.

# AGRADECIMENTOS

Agradecemos à CAPES por nos proporcionar esta oportunidade através do PIBID, à UNIPAMPA que promove este momento de formação e a todos que fizeram desta oficina possível.