

CONTIG 60

0	1	2	3	4	5	6	7
27	28	29	30	31	32	33	8
26	54	55	60	64	66	34	9
25	50	120	125	144	72	35	10
24	48	108	180	150	75	36	11
23	45	100	96	90	80	37	12
22	44	42	41	40	39	38	13
21	20	19	18	17	16	15	14

CONTIG 60

Material: Tabuleiro, 50 marcadores de duas cores (25 cada) ,três dados pequenos, lápis e caderno para registro.

Objetivo inicial: Para ganhar, o jogador deverá ser o primeiro a dispor cinco fichas da mesma cor em linha reta.

Regras:

- O jogo pode ser em duplas (um contra um) ou em quatro (dois contra dois). Os adversários jogam alternadamente. Cada participante joga os três dados e constrói uma sentença numérica usando os números indicados pelos dados e uma ou duas operações diferentes. Por exemplo, com os números 2, 3 e 4 o jogador poderá construir $(2 + 3) \times 4 = 20$. O jogador então cobre o espaço que contém o número 20 com o seu marcador, se esse resultado existir no tabuleiro. Não havendo o número, o jogador poderá construir outra sentença e buscar por um resultado do tabuleiro. Não conseguindo novamente, passa sua vez. Os cálculos podem ser registrados no caderno e é esperado que os adversários confirmem as resoluções. O professor será mediador.
- Em seguida o próximo jogador repete as ações, tentando colocar seus marcadores conforme o objetivo inicial do jogo.
- O jogo termina quando o jogador conseguir colocar cinco fichas de mesma cor em linha reta sem nenhuma ficha do adversário intervindo. Essa linha poderá ser horizontal, vertical ou diagonal.

Importante: o objetivo inicial e as regras podem ser ampliadas ou construídas em conjunto com os alunos, dependendo do nível em que se encontram e do interesse e necessidade da turma nos momentos das jogadas.

Este jogo tem marca registrada, assim, sempre que utilizado sua fonte deve ser citada. Mais informações podem ser obtidas na obra:

GRANDO, Regina Célia. **O jogo e a Matemática no contexto da sala de aula**. São Paulo: Paulus, 2004.