

**IME-USP**  
**Mestrado Profissional no Ensino de Matemática**  
MPM5614 – 1/2022 – *Profa. Ana Paula Jahn*

**Atividade 3 – Jogo do Labirinto**

# Labirinto:

Extraído de "How to develop problem solving using a calculator"

**Organização da classe:** em duplas

**Recursos necessários:** Para cada dupla: um tabuleiro, um marcador, duas folhas de registro e duas calculadoras.

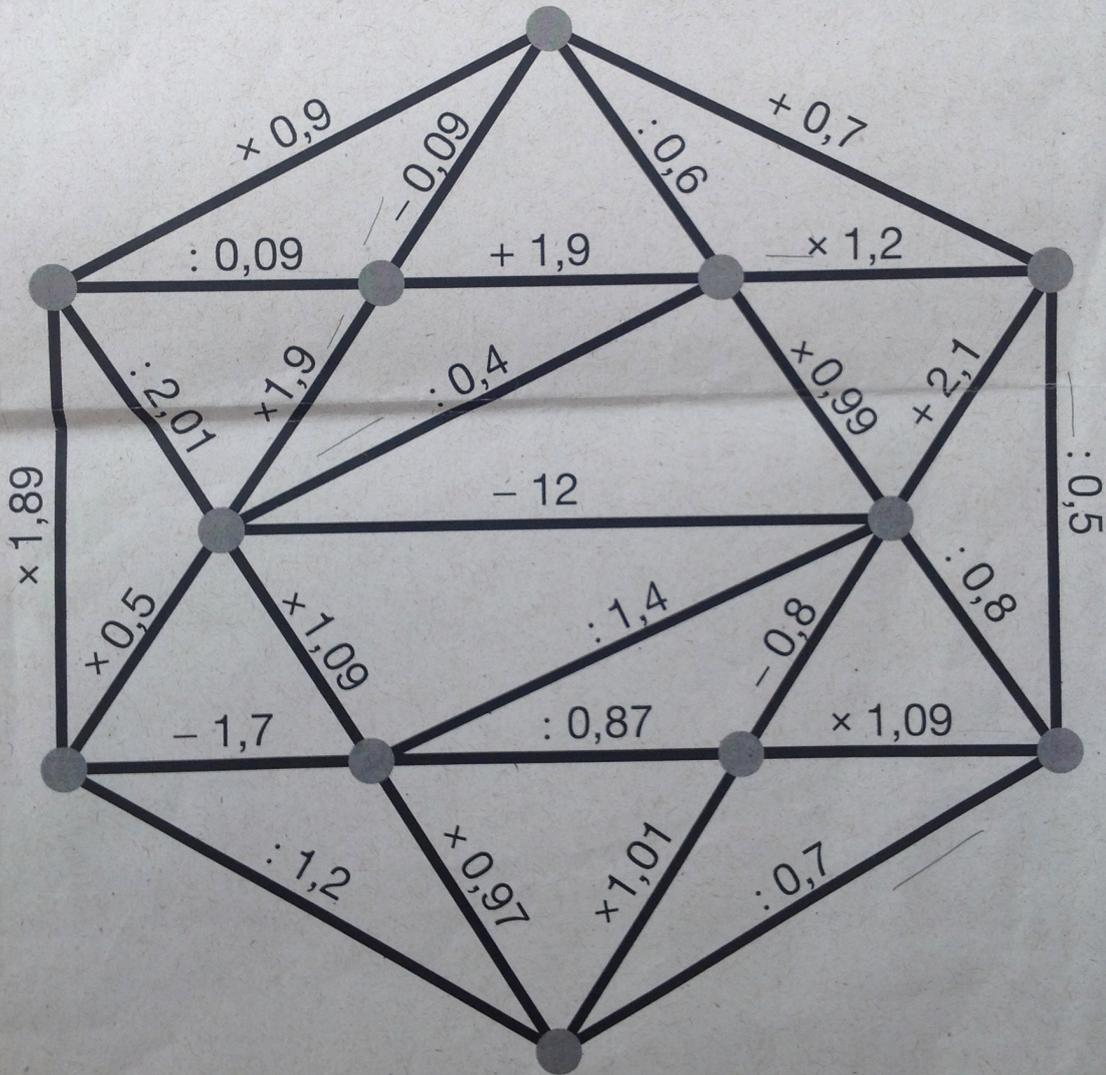
## Regras

1. No início do jogo o marcador está no local de **PARTIDA**;
  2. Cada um dos jogadores digita o número de partida (100) na sua calculadora;
  3. O primeiro jogador, à sua escolha, desloca o marcador da posição de **PARTIDA** para outra adjacente e usando a calculadora, efetua a operação indicada no segmento percorrido;
  4. O segundo jogador faz o mesmo partindo da nova posição do marcador. E assim sucessivamente;
  5. O percurso pode ser feito em qualquer direção e em qualquer sentido, mas cada segmento não pode ser percorrido duas vezes em duas jogadas consecutivas;
  6. Todas as jogadas devem ser registradas na **Folha de registros**;
  7. O jogo acaba quando um dos jogadores alcança a posição **CHEGADA** e ganha o jogador que tiver, na sua calculadora, o maior número de pontos.
- 
- **Varição 1:** Cada jogador coloca um marcador no ponto de partida e introduz o número 100 na sua calculadora e seguem as regras descritas acima cada jogador determina o seu próprio percurso, partindo sempre da posição indicada pelo seu marcador na jogada anterior;
  - **Varição 2:** Cada jogador escolhe e traça o seu percurso "colorido", antes de iniciar o jogo. Depois cada jogador, usando a calculadora, efetua as operações correspondentes ao percurso escolhido. Ganha o jogador que obtiver maior pontuação.

# Labirinto

extraído de "How to develop problem solving using a calculator"

Partida



Chegada