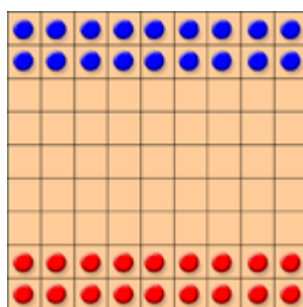


# Jogos

## HASAMI SHOGI (Japão)

**HISTÓRICO:** Um dos significados de hasami, é bloquear e o jogo passou ser denominado Hasami Shogi, por utilizar o tabuleiro de Shogi - o xadrez japonês. É jogado em um tabuleiro de oitenta e uma casas, distribuídas em nove fileiras com dezoito peças de cada cor.

**MATERIAL:** Tabuleiro 9x9 e 18 peças de cada cor.



**OBJETIVO:** Capturar peças do adversário

### **REGRAS:**

1. Cada jogador ocupa duas fileiras à sua frente com suas dezoito peças, como na figura acima.
2. Os movimentos são permitidos na vertical e horizontal.
3. Os jogadores se alternam movimentando uma peça por vez para uma casa vizinha ou realizando um salto sobre sua própria peça ou sobre uma peça inimiga.
4. A captura ocorre quando o jogador consegue bloquear a peça inimiga com duas das suas peças, observados os sentidos verticais ou horizontais.
5. Para capturar uma peça que esteja em uma casa do canto, é necessário que o jogador coloque uma peça na horizontal e outra na vertical.
6. O movimento de uma peça para uma casa entre duas adversárias não constitui captura.
7. Se um jogador fizer o mesmo movimento com peça por três vezes seguida acarretará o fim do jogo, sendo vencedor o jogador adversário.

**OBSERVAÇÃO:** O jogo é demorado e exige paciência dos jogadores, mas se o jogo tiver que ser interrompido e não mais retomado, vence aquele que tiver capturado o maior número de peças.

### **Cinco em linha (multiplicação)**

**MATERIAL:** Tabuleiro e fichas (marcadores)

0	1	2	3	4
5	6	7	8	9

81	42	7	45	25	72
24	9	30	81	15	35
18	40	0	6	32	20
21	56	10	12	45	16
48	14	54	27	8	28
49	36	35	5	63	64

**OBJETIVO:** Cobrir cinco números seguidos do tabuleiro maior, em qualquer direção (horizontal, vertical, diagonal)

#### **REGRAS:**

1. Cada uma das equipes recebe 20 fichas (marcadores).
2. A primeira equipe a jogar escolhe dois números do tabuleiro menor indicando-as à equipe adversária.
3. Em seguida calculam, dizendo em voz alta, o produto dos números escolhidos, procuram este valor no tabuleiro maior e colocam sobre ele um de seus marcadores.
4. Uma vez colocada esta ficha não pode ser mais retirada.
5. Se a equipe na sua vez errar ou fizer uma soma que já tenha sido coberta, ela passa a vez sem colocar nenhuma ficha.

6. Ganha o jogo a primeira equipe que conseguir cobrir cinco números seguidos do tabuleiro maior, em qualquer direção (horizontal, vertical, diagonal)
7. Se nenhuma equipe conseguir colocar cinco fichas em linha e o tabuleiro ficar completo, ganha o jogo a que tiver colocado mais marcadores no tabuleiro.

### **Jogo da memória da potenciação**

**MATERIAL:** 36 cartas com expressões envolvendo potenciação (12 cartas com a notação de potência, 12 cartas com a expansão e 12 cartas com os resultados)

**OBJETIVO:** formar trios de cartas, sendo uma a notação de potência, uma com a expansão e uma com o resultado.

#### **REGRAS:**

Dividir os alunos em duplas ou quartetos;

As cartas devem ser embaralhadas e colocadas sobre a mesa com as faces escritas voltadas para cima;

Os jogadores observam as cartas por alguns segundos, tentando identificar trios de potências. A seguir, as cartas são viradas com as faces escritas para baixo.

O primeiro jogador desvira três cartas. Se elas formarem trio, ele as retira da mesa e joga novamente. Se não, volta a virá-las com as faces escritas para baixo, deixando-as no mesmo lugar na mesa. O jogo continua até que todas as cartas sejam retiradas da mesa.

Vence o jogador que conseguir o maior número de trios de cartas.