

302893 – 302909 (PT)

Rali dos Números

Quatro ideias de jogo diferentes, sobre o cálculo de 1 a 100.

Para 2 a 5 jogadores a partir dos 6 anos.

(Com tabuada de multiplicar na pág. 44 do livrinho de instruções).

Autor: Wolfgang Dirscherl

Ilustração: Tobias Dahmen

Duração do jogo: Cerca de 10 minutos cada jogo

O piloto de corridas Rick está com muita pressa porque quer ganhar a corrida! Mas para que possa partir e chegar à meta, os exercícios de cálculo têm de ser resolvidos! Quem é bom a fazer somas e multiplicações para ajudar Rick a atingir o seu objectivo? Com este material de jogo as crianças podem descobrir os números de 1 a 100 graças a diferentes exercícios. As várias ideias de jogo permitem-lhes consolidar os conhecimentos que já têm.

A utilização do título em alemão «Rechen-Rallye», foi utilizado com o amável consentimento da casa editora PaePsy Verlags, Bamberg.

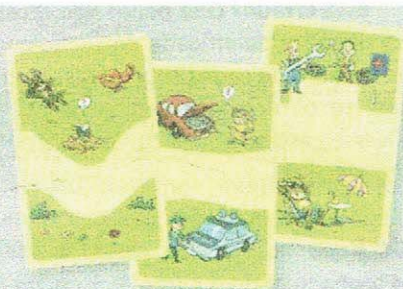
Conteúdo do jogo

1 Piloto de corridas Rick, 24 cartas números, 12 cartas pista, 1 dado (1, 2, 3, 4, 5, símbolo Rick), 1 dado (1, 3, 5, 7, 9, símbolo Rick), 1 dado (2, 4, 6, 8, 10, símbolo Rick), 1 regra de jogo.

CARTAS PISTA:

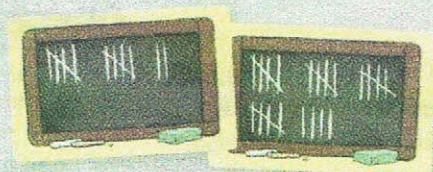


FRENTE



VERSO

CARTAS NÚMEROS:



FRENTE



VERSO

Jogos para somar De 1 a 24

1. Rali Plus

Para 2 a 5 crianças

Nível de dificuldade:



Preparação do jogo

Colocar em fila as 12 cartas pista (frente= formato retrato na vertical) umas ao lado das outras de maneira a formarem uma pista de corridas. A meta fica no fim da fila. Coloquem o piloto de corrida Rick sobre a primeira carta. Antes de começar o jogo ponham-se de acordo sobre o lado das cartas números que preferem utilizar (com traços ou números), e ponham as 24 cartas em cima da mesa, com o lado escolhido para cima. Preparar os três dados.

Como jogar

Jogam à vez, no sentido dos ponteiros do relógio. O jogador que tenha andado de bicicleta mais recentemente começa lançando os três dados. Soma todos os números que obtiveste e diz o resultado em voz alta. Todos verificam se está correcto.

- **Está certo? Genial!** Como recompensa podes tirar a carta correspondente do meio da mesa e pôr na tua frente. Mais tarde durante o jogo podes tirar uma carta número que esteja diante de outro jogador.
- **Está errado? Que pena!** Não recibes nenhuma recompensa.

Verifica depois a quantidade de símbolos Rick obtidos aos dados e anda com o piloto o mesmo número de cartas sobre a pista em direcção à meta.

Atenção: se obténs três símbolos Rick não podes resolver nenhuma operação nessa volta. Nesse caso só andas com o piloto Rick três casas para a frente. Depois é a vez do próximo jogador.

Fim do jogo

O jogo acaba quando o piloto Rick cruzar a meta, e ganha quem tiver mais cartas na sua frente. Em caso de empate, ganha o jogador com a carta de maior valor.

2. Rali Plus Super Rápido

Nível de dificuldade:



Aplicam-se as regras do jogo de base «Rali Plus», com as seguintes modificações:

- Agora todos os jogadores fazem o cálculo ao mesmo tempo.

- Depois de lançar os dados todos tentam fazer a soma rapidamente e marcar a carta números correspondente. Esta carta pode estar no meio da mesa ou diante de um jogador.
- Se a carta está certa, o jogador coloca-a face para cima diante de si.
- Se está errada, não pode voltar a jogar durante essa volta. Os restantes jogadores tentam encontrar a carta certa novamente.

Jogos para multiplicar

De 1 a 100

2. A Copa de Multiplicar



Para 2 a 5 crianças

Nível de dificuldade:

Preparação do jogo

Colocar as doze cartas pista (verso paisagem) ao lado umas das outras para formar uma pista de corridas. A meta é colocada no final da feira de cartas. Ponham o piloto Rick sobre a primeira casa da primeira carta do circuito. Baralhar as cartas número e fazer um monte de bisca próximo da partida. Ter o dado com os números 1, 2, 3, 4, 5 e o símbolo Rick à mão. Os outros dois dados não são necessários e podem ficar na caixa.

Como jogar

Jogam à vez, no sentido dos ponteiros do relógio. O jogador que entrou num carro mais recentemente começa lançando o dado.

Que mostra o dado?

- **O símbolo Rick!** Que sorte! O piloto oferece-te uma carta com números. Retira a primeira carta do monte e põe na tua frente, face para cima.
- **Número!** Anda com o piloto Rick o número de casas correspondente, no sentido da meta. O piloto está agora numa casa com uma multiplicação (e a sua operação inversa). Faz o cálculo e anuncia-o em voz alta, depois verifiquem juntos se o resultado está certo (ver a tabela na pág. 44 do livrinho de instruções).
- **Está certo? Ótimo!** Como recompensa podes tirar a primeira carta do monte e pôr na tua frente.
- **Está errado? Que pena!** Não recibes nenhuma recompensa.

Depois é a vez do jogador seguinte.

Fim do jogo

O jogo acaba quando o piloto de corrida Rick cruza a meta, ou quando todas as cartas do monte tenham sido distribuídas. O jogador que ficou com mais cartas ganha o jogo. Em caso de empate, ganha o jogador que ao somar todas as suas cartas obtenha o número mais alto.

1. Sprint de multiplicação



Para 2 a 5 crianças

Nível de dificuldade:

Aplicam-se as regras do jogo «A Copa da Multiplicar», com as seguintes modificações:

- Agora jogam todos ao mesmo tempo.
- O piloto Rick não anda logo a seguir a lançar o dado. Primeiro os jogadores devem imaginar que andam com o piloto para a frente e resolver mentalmente a operação que aparece na casa em que ele iria parar. Depois todos dizem o resultado.
- Cada jogador só pode dizer um resultado por volta.
- O primeiro a dar a resposta certa recebe a primeira carta do monte. Caso vários jogadores digam o resultado correcto ao mesmo tempo, nenhum leva uma carta número. Mas o piloto Rick anda para a frente.
- Se um jogador dá uma resposta errada, tem de devolver a carta número mais baixa pousada na sua frente de volta para a caixa. Se não tem carta não devolve nenhuma! Os outros jogadores continuam a tentar resolver a operação.
- Vocês também podem jogar com um dos outros dois dados!