



SECRETARIA REGIONAL DA EDUCAÇÃO E CULTURA

Direção Regional da Educação



FICHA DE ATIVIDADE

ATIVIDADE: **Multipli**

Data da realização ____/____/____

METAS DO PROJETO EDUCATIVO DE ESCOLA 2019 - 2022	

NOTA: preencher com metas que devem integrar o PEE no triénio 2019/2022.

Descrição da Atividade:

MULTIPLI é o jogo da tabuada ao contrário que permite treinar a tabuada da multiplicação de uma forma divertida, ao mesmo tempo que leva o jogador a raciocinar e a exercitar a memória.

3.ª Edição do Campeonato Nacional Multipli é composta por três tipos de provas:

Rondas Regionais no Continente, a realizar uma por cada uma das 5 regiões continentais classificadas com base na denominação NUT II (Algarve, Alentejo, Área Metropolitana de Lisboa, Centro e Norte).

Semifinais nas Regiões Autónomas da Madeira e dos Açores **(em março)**.

Final em Leiria (irá realizar-se nas instalações da Escola Superior de Educação e Ciências Sociais do Politécnico de Leiria, no dia **29 de maio de 2020**, com início às 14 horas).

Descrição e regras do jogo:

1. O Multipli é um jogo disputado entre dois jogadores e acompanhado por um árbitro.
2. O jogo é constituído pelo seguinte material: • 32 “Cartas Resposta” com os números 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 e 10 (quatro de cada); • 36 “Cartas Pedido” com produtos das tabuadas do 3 ao 10; • 1 cartão com as soluções das tabuadas do 3 ao 10; • 4 bases retangulares de madeira, para suporte das cartas de cada jogador.
3. O objetivo de cada jogada é determinar, no menor tempo possível, os fatores de uma multiplicação cujo produto é o valor apresentado na Carta Pedido exibida pelo árbitro, e desta forma, ganhar a Carta Pedido.

Descrição da Atividade (continuação):

4. O objetivo principal do jogo é ganhar o maior número de Cartas Pedido.
5. Cada mesa é constituída por 3 elementos: 1 árbitro (um elemento da responsabilidade da Comissão Organizadora) e 2 jogadores que deverão sentar-se frente a frente.
6. Cada jogador tem 16 Cartas Resposta (duas de cada, desde o número 3 ao número 10) dispostas em 2 bases de madeira previamente colocadas lado a lado uma da outra de modo que os números estejam ordenados por ordem crescente da esquerda para a direita (ou da direita para a esquerda com a devida autorização prévia).
7. O árbitro tem 35 Cartas Pedido (exclui-se do baralho o pedido com o número 9) e o cartão com soluções. Antes de iniciar o jogo, o árbitro baralha aleatoriamente as cartas.
8. Em cada jogada, o árbitro lança uma Carta Pedido para o meio da mesa de modo a que esta fique em igual posição para ambos os jogadores. O árbitro deve enunciar verbalmente o pedido e, quando necessário, alertar para a Carta Resposta proibida nessa jogada.
9. O jogador que lançar mais rápido, para a mesa, duas Cartas Resposta correspondentes aos fatores do pedido em jogo, vence a jogada e ganha a Carta Pedido. Os jogadores repõem as Cartas Resposta nas bases de madeira para a jogada seguinte.
10. No caso de os jogadores empatarem (lançamento simultâneo das Cartas Resposta), o árbitro recolhe a Carta Pedido para o meio do baralho e esta será lançada posteriormente.
11. Quando os dois jogadores não souberem a resposta de uma Carta Pedido, o árbitro dirá qual é a solução e recolhe a Carta Pedido para o meio do baralho, a qual será lançada posteriormente.
12. Em cada jogada, os jogadores têm a possibilidade de trocar as suas Cartas Resposta, caso se apercebam atempadamente que se enganaram, desde que fiquem expostas na mesa apenas duas cartas por jogador.
13. O jogo termina quando o árbitro já não tiver mais Cartas Pedido.
14. Vence o jogador que tiver em seu poder mais Cartas Pedido.

Rondas do campeonato

1. As diferentes provas do campeonato decorrem por rondas, nas quais os jogadores competem apenas contra jogadores do mesmo ano de escolaridade.
2. Para cada ano de escolaridade, o número de rondas é estabelecido pela Comissão Organizadora em função do número de jogadores inscritos, tendo por base o Sistema Suíço.
3. A gestão de rondas é efetuada através de um software selecionado pela Comissão Organizadora, o qual se baseia no Sistema Suíço.

Descrição da Atividade (continuação):**Seleção dos Candidatos e inscrição:**

- Cada turma deverá selecionar 2 jogadores e 1 suplente.

- A final escolar, a realizar **em fevereiro de 2020**, deverá selecionar 4 alunos por cada ano de escolaridade (1.º, 2.º, 3.º e 4.º lugar) que se inscreverão nas Semifinais nas Regiões Autónomas da Madeira e dos Açores. Cada escola pertencente à respetiva Região Autónoma poderá inscrever no máximo, 4 alunos por cada um dos 4 anos de escolaridade.

Os alunos que participem em Semifinais nas Regiões Autónomas da Madeira e dos Açores e alcancem o 1.º lugar na classificação do seu ano de escolaridade ficam automaticamente inscritos na Final em Leiria.

- Na Final em Leiria, cada escola do país poderá inscrever 2 alunos para o 5.º ano de escolaridade e 2 alunos para o 6.º ano de escolaridade.

Vencedores e prémios

1. Serão atribuídos prémios aos 1.º, 2.º e 3.º vencedores de cada ano de escolaridade do campeonato nas Semifinais nas Regiões Autónomas da Madeira e dos Açores e na Final em Leiria.

2. Serão atribuídos certificados de participação a todos os alunos participantes.

3. Os nomes dos concorrentes premiados serão publicados no site do campeonato.

4. A lista de todos os resultados será devidamente disponibilizada para consulta e afixada nas instalações da entidade onde decorrerá o campeonato.

Formas de divulgação:

Newsletter; Site da escola; professores da disciplina junto dos seus alunos e biblioteca, através da disponibilização de cartas para os alunos resolverem.

Equipa dinamizadora:

Docentes de Matemática.

Coordenador da equipa dinamizadora:

Carla Madureira

Recursos:

Jogo Multipli.

Destinatários:

Alunos dos 5.º e 6.º anos.

Formas de Avaliação:

A atividade será avaliada por todos os intervenientes baseada no nº de alunos que participam, bem como pelos resultados obtidos.

A coordenadora de departamento:

Carla Madureira

Ribeira Grande 29/10/2019