

## **JOGO DAS FICHAS BRANCAS E AZUIS**

**Objetivos:** compreender as operações de adição e subtração com números inteiros.

**Material:** 30 cartas confeccionadas pelo professor, 60 fichas azuis e 30 brancas.

**Número de participantes:** cinco, um será o banqueiro e os demais os jogadores.

**Regras:** As fichas azuis são positivas: cada uma vale +1. As fichas brancas são negativas: cada uma vale -1. Assim, uma azul e uma branca, juntas, “não valem nada”. O banqueiro dá 12 fichas azuis para cada jogador e fica com as demais. Embaralha os cartões, colocando-os no meio da mesa, com a parte escrita para baixo. O primeiro jogador compra um cartão e o mostra para todos. Faz o que manda o cartão e passa a vez ao próximo. Cada jogador fica com seu cartão o jogo prossegue até acabarem-se os cartões da mesa. Na sua vez, se necessário, o jogador deve pedir ao banqueiro, por exemplo, 3 fichas azuis e 3 brancas, porque juntas, elas “não valem nada”. No final, cada ficha branca desconta uma azul. Vence quem tiver mais fichas azuis. Se todos ficarem “negativos”, vence quem tiver menos fichas brancas. Quem ficar com zero vence de quem ficar negativo, mas perde de quem ficar positivo.

Prof. Ms. Dilce Cardoso  
dilce@asnet.com.br

(Lellis, M.C; Jakubovic, J; Imenes, L.M.P. **Números negativos**. São Paulo: Atual, 1992. (Pra que serve a Matemática?))