

Maior ou menor

Maior ou menor é um jogo muito simples e que se caracteriza por apenas envolver materiais simples que facilmente se encontram disponíveis numa sala de aula.

Nº de jogadores: 4 a 6

Material necessário: pequenas folhas de papel de cor diferente (uma cor para cada jogador), esferográficas, uma moeda ou um dado com a palavra “maior” escrita em metade das faces e a palavra “menor” nas restantes faces, uma folha de papel para registo da pontuação.

Objectivo do jogo: identificar o maior ou o menor valor no seio de um conjunto de valores.

Preparação do jogo

A primeira coisa a fazer é decidir qual o jogador que será o presidente da mesa de jogo. E para tal, de entre os vários processos usualmente utilizados neste tipo de situações, sugere-se que se opte por escolher o jogador mais velho. De seguida cada jogador escolhe uma cor e é-lhe entregue um conjunto de pequenas folhas de papel dessa cor e uma esferográfica.

Modo de jogar

Secretamente, cada jogador escreve numa pequena folha de papel um número à sua escolha. O número será aquele em que pretende apostar e poderá ter que respeitar determinadas características previamente estabelecidas pelo professor (algumas sugestões serão feitas mais adiante). O presidente da mesa de jogo certifica-se que já todos escreveram o seu número e dá a ordem para que se inicie a jogada dizendo: Apostar!

Em simultâneo todos colocam no centro da mesa as suas apostas, ou seja, o seu papel com o número que escreveram virado para cima.

É então chegado o momento de o presidente lançar o dado ou a moeda sobre a mesa, para determinar se deverá ser procurado o maior ou o menor número em jogo. Nesta fase nenhum jogador poderá ter qualquer das mãos sobre a mesa (se se mostrar necessário poderá ser estabelecida uma penalização para os incumpridores, como, por exemplo, ficarem impedidos de concluir a jogada e consequentemente de pontuar).

Os jogadores observam todas as apostas em jogo, isto é, os números escritos nas várias folhas de papel, procurando identificar aquele que é o maior ou o menor (consoante o que a moeda ou o dado ditaram). O primeiro jogador a conseguir encontrar a resposta deve então esticar o braço e pou-

sar a mão sobre a zona central da mesa e, depois de receber autorização do presidente, pegar no papel que entende que corresponde à resposta certa. No caso em que vários jogadores colocam a mão sobre a mesa ao mesmo tempo, todos esses jogadores deverão dar a sua resposta, mas por escrito.

Cabe agora a todos validar a identificação da aposta. Uma vez alcançado consenso e tendo sido decidido se a resposta dada estava correcta, a jogada termina com o presidente a registar as pontuações alcançadas.

O vencedor será o jogador que alcançar a maior pontuação ao fim de um número pré-estabelecido de jogadas ou após um determinado período de tempo.

Pontuação

Serão atribuídos dois pontos ao jogador ou jogadores que deram a resposta certa. Em alternativa pode-se optar por, nos casos de empate, pontuar apenas o jogador que deu a resposta certa e que jogou com o número mais próximo dessa resposta. Esta pequena variação contribuiu para tornar o jogo um pouco mais renhido e pode ser recomendável quando os alunos já atingiram um bom nível e os empates começam a ser mais frequentes.

O melhor apostador, ou seja, o jogador que escreveu o número que se transformou na resposta certa, também pontua, mas tem direito apenas a um ponto. A identificação do jogador é fácil de fazer, bastando atender à cor do papel, pelo que o jogador em questão não tem que tomar qualquer iniciativa.

O jogador que indicar para maior ou menor um número que na verdade não o seja, perde um ponto, que será retirado à sua pontuação acumulada (no caso de esta não ser nula).

Nível de ensino

O nível de ensino a que este jogo se destina vai depender das características que forem impostas aos números que os alunos podem escolher. Podemos jogar apenas com números naturais, e nesse caso teremos um jogo adequado a alunos do 1º ciclo, ou jogar com números decimais, ou com frações, ou com inteiros relativos, ou com números escritos em notação científica, ou... e à medida que alteramos o tipo de números em jogo vamos alterando também o nível de escolaridade para que este é apropriado. Trata-se portanto de um jogo adequado para qualquer nível em que estejam a ser trabalhados números, sendo as características dos números em que os jogadores podem apostar que determinam o ano de escolaridade.

Helena Rocha

Universidade Nova de Lisboa