

TRIVIAL MAT

As colegas Maria Luisa Ruivo Prudente, Maria das Mercês Morgado Pais e Maria Augusta Bandeira Pires enviaram-nos para publicação a descrição que se segue do jogo TRIVIAL MAT, elaborado sob sua orientação pelos alunos do Clube de Matemática da Esc. C+S Pedro de Santarém, de Lisboa. Este jogo esteve exposto no PROFMAT 91, no Porto, onde despertou grande interesse entre os visitantes da Feira de Ideias e Materiais.

O TRIVIAL MAT é um jogo inspirado no jogo Trivial Pursuit. Foi elaborado, com grande empenhamento, por alunos dos 5º, 6º, 7º e 8º anos de escolaridade que frequentaram o Clube de Matemática no ano lectivo de 1990/91, tendo em vista explorar e consolidar conceitos matemáticos.

Este jogo pode ser utilizado em aula ou em outras situações (Clubes de Matemática, Ludotecas, ...).

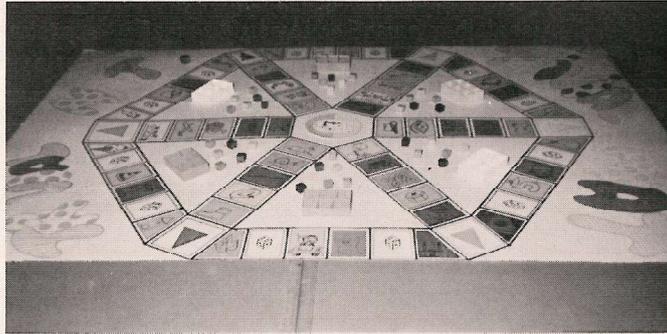
Tal como tem sido assinalado em relação a outros jogos, também o TRIVIAL MAT envolve alguns aspectos de competitividade. "É importante que estes aspectos sejam canalizados de uma forma saudável, quer na competitividade de cada aluno consigo próprio, quer na sua competitividade com os outros" (1).

Material

1 tabuleiro do jogo, 1 dado, conjuntos de cartões de diferentes cores com as perguntas e respostas (diferentes cores correspondem a diferentes categorias), 6 caixas e 36 cubos marcadores.

Objectivo do jogo

- Partindo da casa central, importará regressar a ela e responder correctamente à pergunta de uma categoria escolhida pelos outros jogadores, por consenso ou por voto. Caso contrário deverá sair da casa central na jogada seguinte e nela voltar a entrar para uma nova tentativa. Antes de chegar a esta pergunta final, o jogador deverá parar em cada um dos 6 Quartéis-Generais das seis categorias e aí responder correctamente às perguntas que lhe forem feitas. Os seis Quartéis-Generais de cada categoria encontram-se nos vértices do hexágono e estão assinalados por um triângulo de cor.
- O vencedor será o jogador que primeiro regressar à casa central.



Como se joga

Cada jogador escolhe uma caixa de cor diferente e recebe 6 cubos marcadores, um para cada uma das seis cores que identificam as seis perguntas. Os jogadores lançam o dado, um de cada vez, e começa o jogo aquele que obtiver o número mais alto. Se dois ou mais jogadores empatam, voltam a lançar o dado.

O primeiro a jogar lança o dado outra vez e, partindo da casa central, avança a caixa em qualquer direcção, tantas casas quantas as indicadas pelo número do dado. Quando o jogador chega a uma casa ou ao Quartel-General de uma categoria, deve responder a uma pergunta da categoria assinalada. As categorias são assinaladas por cores:

azul: divisor, múltiplo, nº primo, m.d.c., m.m.c.

cor-de-rosa: geometria

amarelo: problemas, equações, exp. numéricas

vermelho: operações

verde: números

cor-de-laranja: fracções e numerais decimais

Tira-se então um cartão de uma caixa cuja cor corresponde à casa onde se encontra o jogador, e a pergunta é feita por um jogador adversário. Se o jogador responde correctamente à questão, tem direito a um outro lance do dado e à correspondente pergunta e assim suces-

sivamente até falhar a resposta, cedendo então a vez ao jogador à sua esquerda. Em cada jogada o jogador pode mudar de direcção, mas não pode voltar sobre os seus próprios passos no decurso de uma mesma jogada. Os cartões que já serviram uma vez são colocados na parte posterior da caixa de onde foram retirados.

Quando um jogador responde correctamente a uma pergunta de Quartel-General, insere na sua caixa o cubo marcador de cor correspondente à categoria. Se a sua resposta não for correcta, deve sair do Quartel-General na jogada seguinte (e voltar mais tarde, a fim de tentar uma resposta exacta numa pergunta dessa categoria).

O jogador que parar numa das 12 casas onde figuram dados tem direito a um novo lance, sem ter de responder a nenhuma pergunta.

Quando um jogador parar na casa central antes de ter obtido os 6 cubos marcadores correspondentes às 6 categorias, esta casa torna-se espaço livre e o jogador escolhe a categoria da pergunta.

Pode haver várias caixas na mesma casa.

Observações

O TRIVIAL MAT pode ser jogado por 6 pessoas ou por equipas. Os jogadores deverão decidir, antes de iniciado o jogo, se pode haver consulta entre os membros de cada equipa. Para melhor ordenação, deverá ser escolhido um porta-voz para dar a resposta oficial da equipa.

É de salientar que o TRIVIAL MAT poderá ser adaptado a outras disciplinas ou ainda abranger conceitos de várias disciplinas. Pode ser utilizado por alunos de diferentes níveis de ensino.

(1) João Ponte e Jaime Sacadura, *Trinca-Espinhas*, Projecto Minerva, Núcleo do DEFCUL, pág. 10.