

# Jogo síntese da unidade Sucessões<sup>1</sup>

## Finalidades

- Rever a unidade "Sucessões"
- Identificar situações não esclarecidas a partir do relatório

## Número de intervenientes

- 2 a 4 jogadores
- um observador facultativo, mas indispensável quando forem apenas dois jogadores

## Material

- Um tabuleiro
- Um dado numerado de 1 a 6
- Uma marca por cada jogador
- Material de escrita

## Critério de classificação

O jogo termina quando todos os jogadores tiverem chegado à última casa.

## Regras do Jogo

- Os jogadores lançam alternadamente o dado, começando a jogar por ordem crescente do número de pontos obtidos num lançamento experimental.
- A marca de um jogador desloca-se progredindo no tabuleiro segundo o número indicado pelo dado num só lançamento.
  - Constituem excepções a esta regra, o caso da marca cair
    - numa casa associada a outra: desde que o respectivo jogador verbalize correctamente a relação entre essas casas, salta para a que lhe está associada.
    - numa das casas com uma letra: desde que, consultada a legenda,

**sucessões**

IN → IR

IN	1	2	5	4	5	6	7	8	9
10	F	12	13	14	M	16	17	18	19
M	21	22	23	C	25	26	27	28	cas.
30	D	32	33	34	35	36	L	38	39
F	41	D <sub>im.</sub>	43	44	45	46	47	E	49
50	L	52	53	$\frac{1}{2}$	55	$\frac{2}{3}$	57	$\frac{3}{4}$	58
L	61	$n^2$	63	64	$2^n$	66	$\sqrt{n}$	n	69
70	$\frac{1}{n}$	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	$u \rightarrow \phi$	88	IR

3 - SUCESSÃO  
 11 - FUNÇÃO  
 15 - MONÓTONA  
 20 - NÃO NO NOTINA  
 24 - CRESCENTE  
 23 - CONSTANTE  
 31 - DECRESCENTE  
 37 - LIMITADA  
 40 - INFINITAMENTE GRANDE  
 42 - DIVERGENTE  
 45 - CONVERGENTE  
 48 - INFINITESIMO

- o jogador dê a definição ou caracterização respectiva e essa explicação seja considerada satisfatória pelos restantes jogadores, tem direito a um segundo lançamento.
- numa das casas com uma expressão designatória: desde que o jogador classifique a sucessão que ela define e essa classificação seja considerada satisfatória pelos restantes jogadores, tem direito a um segundo lançamento.
- Se um jogador responder errado ao solicitado fica uma vez sem jogar e os outros jogadores são convidados a responder, começando pelo que se encontra mais recuado; o primeiro a dar a resposta correcta tem direito a jogar e a progredir no terreno de acordo com o resultado do lançamento, sem que isso altere a ordem previamente fixada.

- O observador deve pugnar para que o jogo decorra com lealdade e a bom ritmo, e apresentar um relatório do jogo no qual figure:
  - composição da equipa;
  - nome do vencedor;
  - tempo de duração do jogo;
  - as definições e as classificações dadas;
  - dificuldades e hesitações nas casas consideradas "de excepção".
- o jogo é dado por concluído quando todos os jogadores (ou todos menos um, no caso de 4 jogadores) tiverem alcançado a última casa.

<sup>1</sup> Jogo referido no artigo da página anterior

Autores do jogo  
 Bárbara Yu  
 Carla Inácio  
 Sílvia Pinto Coelho  
 Nicolau Pinto Coelho  
 Maria José Costa