



NÚMEROS NEGATIVOS

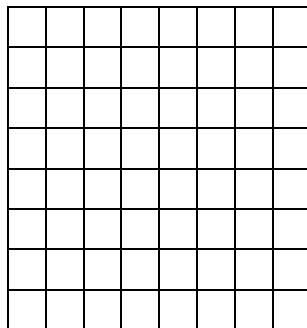
Já vimos que algumas situações do dia a dia requerem representações de números menores que zero e que esses números podem ser inteiros, fracionários, decimais ou dízimas periódicas. Sabemos, também, que esses números, sejam eles positivos ou negativos, são infinitos.

Para exercitar o seu conhecimento sobre os números negativos, vamos usar um jogo, que envolve os números negativos.

JOGO MATIX

Para confeccionar o jogo, você vai precisar de alguns materiais sucata, fáceis de encontrar em casa:

- 1) Um tabuleiro quadrado com 64 casas (8 linhas e 8 colunas). Pode ser confeccionado com cartolina, papelão ou madeira. Sugerimos que o tabuleiro tenha 40 x 40 cm. Com estas medidas, cada casa terá 5 x 5 cm.



- 2) 64 peças de cartolina, papelão ou madeira, do tamanho dos quadrados do tabuleiro ou você pode colar círculo de cartolina em cima de tampas de garrafa pet. Você pode fazer as peças ligeiramente menores, para serem fáceis de pegar. As peças devem ter as seguintes numerações escritas em uma das faces:
 - a. 1 Peça com o número 15
 - b. 2 Peças com o número -10
 - c. 3 Peças de cada um dos números -5, -4, -3, -2, -1, 7, 8 e 10
 - d. 5 Peças de cada um dos números 1, 2, 3, 4, 5 e 0
 - e. 6 Peças com o número 6
 - f. 1 Curinga (Nesta peça você pode desenhar um Ponto de Interrogação ou uma careta)

COMO JOGAR:

- 1) Distribua aleatoriamente as 63 peças e o curinga pelo tabuleiro, com as faces voltadas para cima. **OBS:** Observe que na linha ou coluna do curinga não se encontre a peça de valor +15;
- 2) Decida no par ou ímpar quem inicia a partida. O ganhador deve escolher também em qual direção quer jogar, se na horizontal ou na vertical. A outra opção fica para o adversário. Assim, quem escolher o movimento horizontal sempre jogará no sentido horizontal e quem escolher o movimento vertical sempre jogará neste sentido;
- 3) A única peça que se move no tabuleiro é o **curinga**;
- 4) Na sua vez de jogar, o jogador escolhe a peça que quer retirar da linha ou da coluna do curinga, de acordo com a direção de jogo escolhida e coloca o curinga no seu lugar;
- 5) O jogo prossegue dessa forma, alternando o jogador, até que se acabem todas as peças do tabuleiro ou quando não restarem mais peças na coluna ou na linha da vez do jogador;
- 6) Ao final do jogo, cada jogador soma os valores das peças de cada jogada, observando que para números positivos é preciso somar e para números negativos é preciso subtrair;
- 7) Vence aquele que retirou uma soma maior de pontos do tabuleiro;
- 8) Perceba que este é um jogo de estratégias e vence aquele que conseguir elaborar uma melhor estratégia, para ficar com as peças com mais valor e forçar o adversário a pegar as peças com menor valor.

Depois de confeccionar o jogo, você também pode jogar o **Jogo Matix**, no computador ou notebook, que está disponível no site do NOAS – Núcleo de Computação Aplicada, da Rede CNEC. Observe que, ao iniciar o jogo neste site, será necessário ter liberado o plug-in do adobe flash player. Se aparecer mensagem, solicitando a liberação, clique com o botão direito do mouse e selecione o botão “permitir”.

O jogo está disponível no link:

www.noas.com.br/ensino-fundamental-2/matematica/matrix

