



## ORIENTAÇÃO PARA O PROFESSOR

## INTRODUÇÃO TEÓRICA

O objetivo deste kit é consolidar os conceitos referentes a poliedros.

## DISCUSSÃO SOBRE O EXPERIMENTO

O material utilizado é um jogo de mico composto por 25 cartas. Inicialmente, o professor deve dividir a sala em grupos de 3 a 4 alunos. As regras para o jogo são as seguintes:

## REGRAS DO JOGO

- 1) Distribui-se as cartas entre os participantes, de modo que todos recebam a mesma quantidade, exceto quem as distribui. Este receberá uma carta a mais.
- 2) Após a distribuição das cartas, cada participante deverá verificar se há pares em sua mão. Se houver, deverá mostrá-los aos demais jogadores e, em seguida, deixá-los sobre a mesa.
- 3) O jogador da direita, em relação a quem distribui as cartas, inicia o jogo. Ele retira uma carta do jogador que está à sua esquerda. Se esta carta formar um par, ele deverá colocá-lo sobre a mesa, à vista dos demais participantes. Caso contrário, será a vez do próximo jogador, obedecendo sempre o sentido anti-horário.
- 4) Se um jogador apresentar aos demais um par errado, ele deverá pegar as cartas novamente e será punido, deixando de jogar na rodada seguinte.
- 5) Vence quem acabar com todas as cartas de sua mão. Porém, o jogo deverá prosseguir até restar um único participante, que ficará com o mico (carta que não possui par). Este jogador deverá pagar um castigo estabelecido pelo grupo, sob concessão do professor.

## OBSERVAÇÃO

O mico é a carta com a pirâmide pentagonal.