



conecta makers



Material organizado por: Giovana Melos Borsoi, Maria Eduarda Rech,
Dr. Leonardo Poloni, Dra. Kelen Berra de Mello

Reconhecimento de padrões é identificar regularidades e estruturas de dados, permitindo a extração de informações e a previsibilidade de comportamentos. O ninguém as possui, quem possui a carta com a maior soma dos números inicia a partida. As peças retiradas para iniciar o jogo retornam ao monte, que é embaralhado novamente.



ATIVIDADE MÃO NA MASSA: TRIMINÓ - RECONHECIMENTO DE PADRÕES

Objetivo do jogo: Obter a maior pontuação ao final da partida, somando os valores das peças jogadas e os bônus conquistados ao formar pontes e hexágonos.

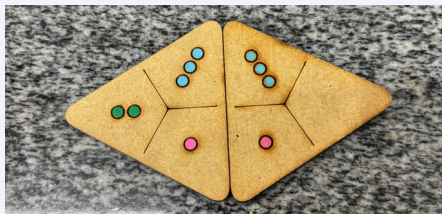
Para jogar vamos precisar de: 1 conjunto de peças de Triminó; 2 ou mais jogadores; papel e lápis para registrar a pontuação.

Como jogar:

1. Embaralhe todas as peças e forme um monte principal. Distribua 7 peças para cada jogador. As peças restantes formam o monte. O jogo segue no sentido horário. O jogador que tiver a peça contendo três cincos deve iniciar o jogo, caso ninguém tenha, quem tiver a peça com três quatros, e assim por diante, a peça inicial deve ser uma peça com três números iguais, mas caso ninguém as possua, quem possuir a carta com a maior soma dos números inicia a partida. As peças retiradas para iniciar o jogo retornam ao monte, que é embaralhado novamente.



2. Na sua vez, encaixe uma peça da sua mão no tabuleiro. O encaixe deve ocorrer com um lado completo do triângulo encostado em outro lado que possua a mesma numeração. Ou seja, os dois números que compõem a lateral do triângulo devem ser iguais para encaixar.



3. Após colocar a peça, some à sua pontuação os valores presentes nela.

4. Caso não possua nenhuma peça que possa ser encaixada, compre uma peça da reserva e subtraia 5 da sua pontuação. Se ela puder ser jogada, coloque-a imediatamente. Caso contrário, compre novamente e subtraia novamente 5 da sua pontuação, você pode comprar 3 vezes, se ainda assim não tiver nenhuma peça, passe a vez para o próximo jogador.

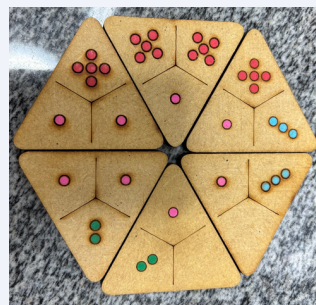
5. Durante a partida, registre os pontos obtidos a cada jogada, incluindo os bônus conquistados.

Bônus:

- 40 pontos para o jogador que completar uma ponte;



- 50 pontos para o jogador que completar um hexágono;



- 60 pontos para o jogador que completar um duplo hexágono;



- 70 pontos para o jogador que completar um triplo hexágono.



O jogo termina quando um jogador ficar sem peças (e este ganha 25 pontos) ou quando não houver mais jogadas possíveis e a reserva estiver esgotada. Vence o jogador que possuir a maior pontuação total ao final da partida.