

## PROJETO

Jogar e Inventar Nº29

## GRUPO DE TRABALHO

Professores Coordenadores: Eunice Fernandes, Ana Antunes, Catarina Vilar

Henrique Marques  
David Rebelo  
António Serra  
Kiari Flores  
Francisco Ahamad  
Gregório Sanches  
Guilherme Sousa  
Rodrigo Tourita

Pedro Silva  
Rafaela Garcia  
Beatriz Sousa  
Henrique Franco  
João Castanheira  
Henrique Reduto  
Afonso Martins  
Tiago Cardoso

## OBJETIVOS

Henrique Marques, David Rebelo, António Serra, Kiari Flores (invenção de um jogo)  
Francisco Ahamad, Pedro Silva, Rafaela Garcia, Beatriz Sousa (invenção de um jogo)  
Henrique Franco, João Castanheira, Henrique Reduto, Gregório Sanches (embelezar o clube de matemática)  
Guilherme Sousa, Afonso Martins, Tiago Cardoso, Rodrigo Tourita (invenção de um jogo)

## BREVE DESCRIÇÃO DO PROJETO

Pretende-se inventar jogos matemáticos, relacionados com o mar com o objectivo de participar no concurso “Inventa o teu Jogo” e embelezar o clube da matemática.

## RECURSOS

Cartolina, Cartolina Eva, Lápis e Tesoura

## PLANO DE TRABALHO / CALENDARIZAÇÃO

Segunda-Feira: Distribuição de tarefas, conhecer e aprender os diversos jogos do CNJM.

Terça-feira: Conhecer e aprender os diversos jogos do CNJM (conclusão), início da invenção dos jogos e embelezamento do clube.

Quarta-Feira: Invenção de jogos e embelezamento do clube.

Quinta-Feira: Conclusão da invenção de jogos, início do vídeo e do poster.

Sexta-Feira: Conclusão do vídeo e do poster, realização da autoavaliação do projeto.

## PRODUTO FINAL

Três jogos (regras e tabuleiro), o poster, o vídeo e o embelezamento do clube.

## AVALIAÇÃO

Os aspetos mais positivos foram: jogar os jogos matemáticos do CNJM; gostamos e ficamos muito

entusiasmados e foi muito divertido criar o nosso próprio jogo; também gostamos de embelezar o Clube de Matemática.