

---

# JOGO MEMÓRIA DO PERÍMETRO

PROJETO / DISCIPLINA: Estágio I

ANO: 2016

QUANTIDADE DE JOGOS DISPONÍVEL: 01 jogo.

---

- **Ano Escolar:** A partir do 7º ano;
- **Quantidade de jogadores:** 02 jogadores.

## CONTÉM

- 28 cartelas, 14 contendo figuras planas com as medidas dos seus lados e 14 contendo valores dos perímetros das respectivas figuras.

## OBJETIVO

Encontrar as cartelas que contenham os perímetros correspondentes às figuras planas por meio de memorização e da efetuação do cálculo do perímetro das figuras.

## REGRAS

1. No início do jogo deve-se decidir no “par ou ímpar” qual jogador começa,
2. As cartas contendo as figuras planas (vermelhas) devem ser embaralhadas e dispostas viradas para baixo sobre uma superfície;



**INSTITUTO FEDERAL**

Rio Grande do Sul

Campus Caxias do Sul



LABORATÓRIO DE  
MATEMÁTICA

- 
3. Agora, ao lado coloca-se as cartas contendo os perímetros (roxas), também embaralhadas e viradas para baixo.
  4. Agora, o jogador que venceu o “par ou ímpar” deve virar para cima uma carta e calcular o seu respectivo perímetro, para saber quem é o seu par e, em seguida, virar uma outra carta para relacionar com a figura encontrada.
  5. Na sequência, se o par for formado ele ficará com ele, senão as cartas devem ser desviradas.
  6. Após a primeira jogada, independente do acerto ou não, a vez é passada para o outro jogador.
  7. Vence o jogo quem formar mais pares.