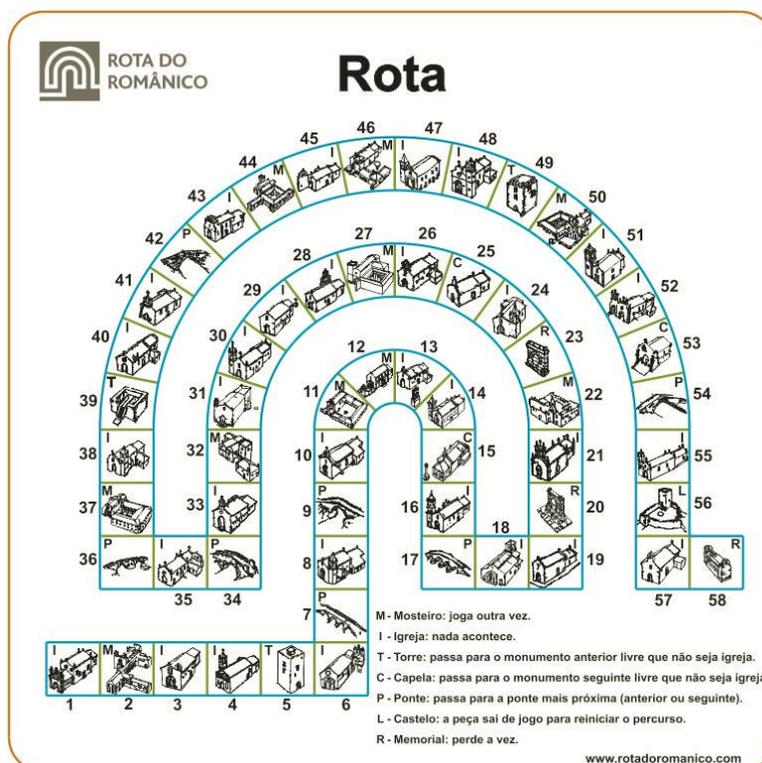


Jogo dos Primos

Material:

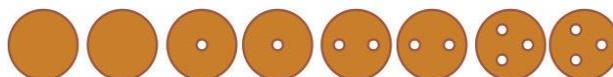
- Tabuleiro do jogo Rota;



- Três barras numeradas com 1, 2 e 3 numa das faces;



- Oito círculos (quatro pares de peças diferenciadas);



- 40 peças que funcionam como contadores de pontos. Quando um jogador obtém um ponto, recolhe uma peça para a sua conta pessoal.

Número de grupos: Dois, três ou quatro.

Objetivo:

Obter o maior número de pontos, vencendo o grupo que o conseguir. Caso exista mais do que um grupo com o maior número de pontos, consideram-se vencedores empatados.

Regras:

1. O jogo inicia com cada jogador a lançar as barras numeradas e começa aquele que tiver maior pontuação. Em caso de empate (na pontuação mais alta), os jogadores empatados voltam a lançar.
2. Os jogadores/grupos jogam à vez.
3. A soma dos pontos obtidos no lançamento das barras serve para deslocar as duas peças de jogo. Essa soma pode ser 0, 1, 2, 3, 4, 5 e 6. No caso de a soma ser 0, o jogador não movimenta as peças e passa ao jogador seguinte.
4. As peças iniciam o trajeto na célula situada no canto inferior esquerdo, terminando no lado oposto após ter percorrido todo o símbolo da Rota do Românico.
5. Em cada jogada, o jogador, em função da sua melhor estratégia, pode optar por deslocar uma só peça ou as duas, de forma a esgotar a totalidade dos pontos obtidos. Caso não seja possível passa a vez.
6. Numa jogada, se o movimento das peças não for possível devido à ocupação das células, o jogador passa a vez.
7. Não é necessário obter pontuação exata para fazer a última peça concluir o trajeto.
8. Em cada célula só pode estar uma peça (no total dos jogadores).
9. Se o jogador/grupo colocar uma peça numa casa com um número primo, conta um ponto para si, recolhendo uma peça contador de pontos.
10. Após o primeiro grupo ter percorrido o tabuleiro com as suas peças, contam-se os pontos de cada um e verifica-se o vencedor.

Número primo: um número é primo quando admite apenas dois divisores distintos, ele próprio e a unidade.

Por exemplo, o número 7 é primo, pois admite apenas como divisores o 1 e o 7. Por outro lado, o número 8 não é primo, dado que admite como divisores o 1, 2, 4 e 8.

Os números primos que aparecem no tabuleiro são:

2,3,5,7,11,13,17,19, 23, 29, 31, 37, 41, 43, 47, 53

Nota: Esta atividade pode ser aplicada alterando a noção de primo para números pares, ímpares, múltiplos/tabuadas, divisores de um número, entre outros.



Uma experiência
fundada na História.

Uma Rota fundada nas memórias do Românico, que convida a uma viagem inspiradora a lugares com História, junto de singulares conjuntos monásticos, igrejas, capelas, memoriais, pontes, castelos e torres senhoriais, amadurecida em terra forjada de verde, repleta de saberes e sabores – o Tâmega e Sousa.

Em Amarante, Baião, Castelo de Paiva, Celorico de Basto, Cinfães, Felgueiras, Lousada, Marco de Canaveses, Paços de Ferreira, Paredes, Penafiel e Resende descubra um excecional património românico, erguido entre os séculos XI e XIV.

Este legado transporta-o para a fundação da Nacionalidade e ilustra a importância do território do Tâmega e Sousa na história da nobreza e das ordens religiosas em Portugal.

Rota do Românico

Praça D. António Meireles, 45
4620-130 Lousada - Portugal
T +351 255 810 706 | + 351 918 116 488
rotadoromanico@valsousa.pt
www.rotadomanico.com

LuduScience®, Ideias e Ciências, Lda

Av. José Júlio, 63
4560-547 Penafiel - Portugal
T +351 961 029 700
luduscience@gmail.com
www.luduscience.com

