












Didática especial de Matemática.

14º jogo: "Tabela das características"

Vamos abordar o fato de que um bloco é determinado de modo equivoco pelas características numa variante do jogo, que se torna familiar com a técnica de leitura de uma tabela.

Nas 11 colunas para as características para as características possíveis vamos dispor horizontalmente quatro cruces para cada bloco.

Seria necessário preencher 48 fileiras se desejássemos anotar todos os blocos dessa maneira. Naturalmente não fazemos isto. A figura 15 dá exemplo dessa tabela. A criança toma um bloco e marca na tabela uma cruz para cada característica reconhecida.

										
	X			X			X		X	
		X	X					X		X
fig. 15										

34º jogo: "O jogo das ruas"

Todos os blocos representam casas. Os subconjuntos de blocos de mesma características formam uma aldeia. O nome da aldeia é condicionado pelas características dos blocos. Agora as aldeias serão unidas por estradas (barbante ou material equivalente).

A figura 34 mostra arranjos possíveis. Após a construção das ruas colocamos sinais de direção (cartões com as características), nos cruzamentos e bifurcações. Naturalmente os planos de arranjo podem ser esboçados num papel. As possibilidades das estruturas dos caminhos para as quatro aldeias (forma) tornam-se mais interessantes ainda.

Existem somente duas aldeias classificadas por espessura e tamanho