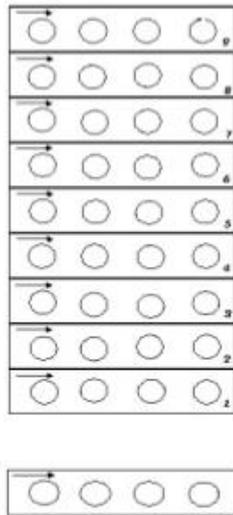


## Jogo Descobrendo a Senha

**Aprendizagem:** Desenvolver e estimular o raciocínio combinatório de permutação, através da descoberta da sequência correta de cores criada por seu oponente.

### Materiais:

- 2 tabelas (uma para cada aluno)
- 4 lápis de cores (azul, amarelo, vermelho e verde) para cada aluno



**Participantes:** 2 alunos.

### Regras do jogo:

- Os alunos devem tirar par ou ímpar para decidir quem inicia o jogo.
- O aluno que iniciar o jogo (aluno A) deve criar uma senha utilizando as quatro cores de lápis de cor, pintando as bolinhas que aparecem no final da tabela.
- O oponente (aluno B) deve começar pintando a primeira linha de bolinhas da sua tabela e, depois, mostrar ao aluno A para que ele confira se a sequência está correta.
- A cada acerto, o aluno B deve ir repetindo a bolinha acertada na sequência de bolinhas abaixo, e tentar novamente outras senhas.
- Quando conseguir acertar ou esgotar as chances, trocam-se as posições e, o aluno B passa a criar a senha e o aluno A deve tentar adivinhá-la.
- Vence o jogo quem acertar a senha do oponente ou tiver utilizado menos chances para acertá-la.

