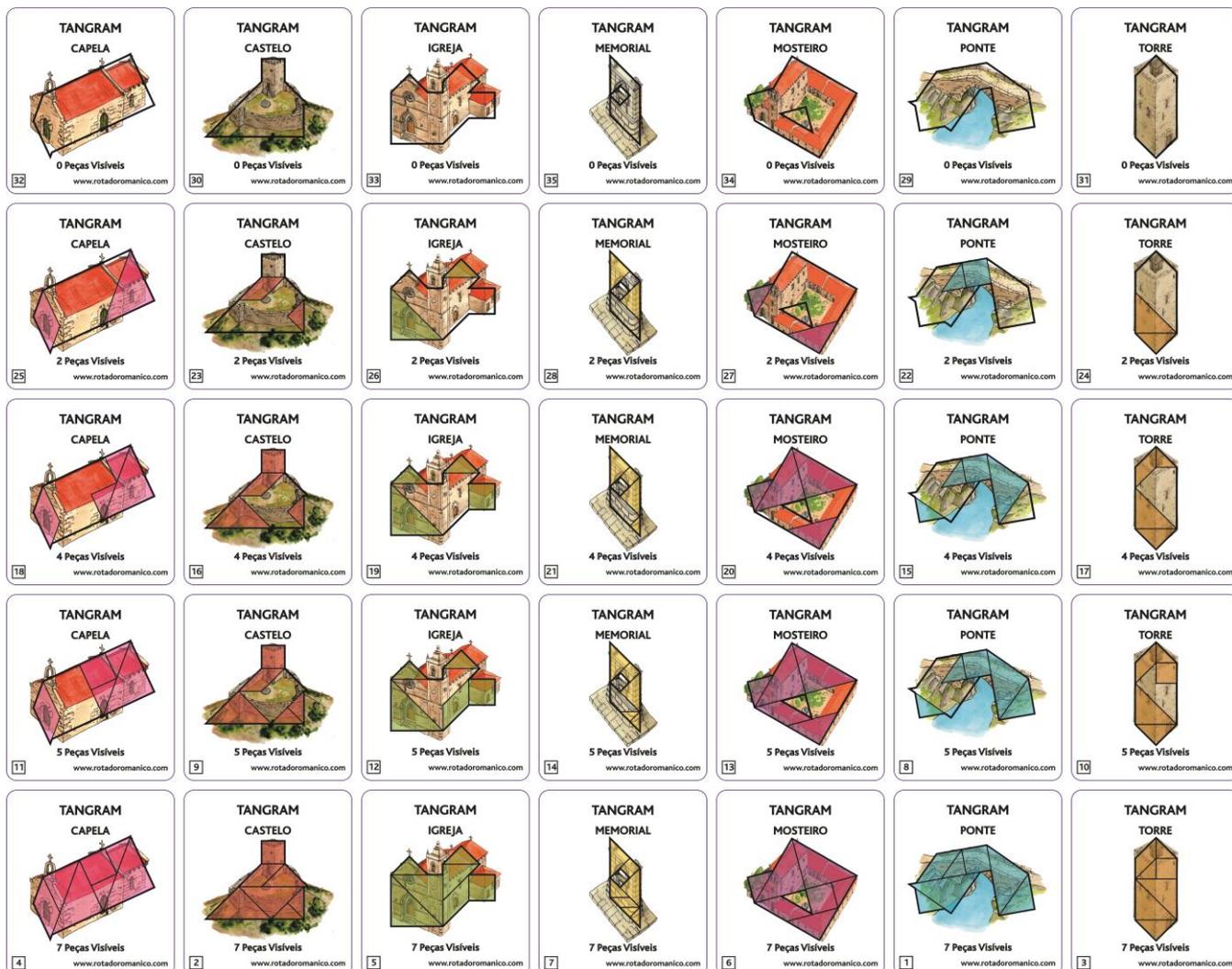


Material:

- 35 cartões que fazem parte do jogo Tangram numerados de 1 a 35.



- Seis cartões numéricos como os representados a seguir.

<p>MAGIA MATEMÁTICA CARTÃO 1 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21, 23, 25, 27, 29, 31, 33, 35</p>	<p>MAGIA MATEMÁTICA CARTÃO 2 2, 3, 6, 7, 10, 11, 14, 15, 18, 19, 22, 23, 26, 27, 30, 31, 34, 35</p>	<p>MAGIA MATEMÁTICA CARTÃO 3 4, 5, 6, 7, 12, 13, 14, 15, 20, 21, 22, 23, 28, 29, 30, 31</p>
<p>MAGIA MATEMÁTICA CARTÃO 4 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31</p>	<p>MAGIA MATEMÁTICA CARTÃO 5 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31</p>	<p>MAGIA MATEMÁTICA CARTÃO 6 32, 33, 34, 35</p>

Número de participantes: 2.

Objetivo:

Adivinhar o número do cartão que o desafiado escolheu.

Como utilizar:

1. Baralhar os 35 cartões que fazem parte do jogo Tangram como se fosse um baralho de cartas.
2. Com as figuras viradas para baixo, solicitar ao desafiado que retire um cartão e fixe o seu número, sem o divulgar.
3. De seguida mostrar os cartões numéricos ao desafiado e pedir que identifique aqueles em que o número do cartão que ele escolheu se encontra.
4. Somar os primeiros números que surgem em cada um desses cartões.
5. A soma obtida corresponde ao número do cartão o desafiado retirou.

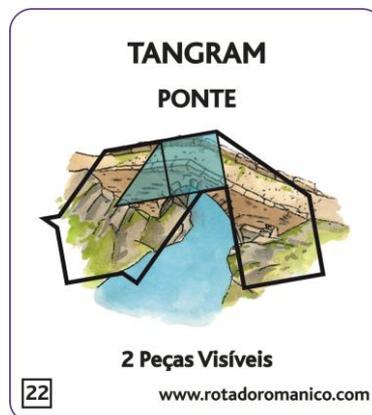
Exemplo:

Supondo que recebemos a seguinte informação:

O número correspondente a parte do corpo encontra-se nos cartões número 2, 3 e 5.

MAGIA MATEMÁTICA CARTÃO 2 2, 3, 6, 7, 10, 11, 14, 15, 18, 19, 22, 23, 26, 27, 30, 31, 34, 35	MAGIA MATEMÁTICA CARTÃO 3 4, 5, 6, 7, 12, 13, 14, 15, 20, 21, 22, 23, 28, 29, 30, 31	MAGIA MATEMÁTICA CARTÃO 5 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31
--	--	--

Então, somando o primeiro número de cada cartão temos: $2 + 4 + 16 = 22$, portanto o cartão retirado é o que possui número 22, ou seja o cartão:





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

