



Caros professores e alunos,

O Instituto Politécnico de Leiria (IPLeiria) e a alfii organizam, com o apoio da APM e da SPM, a realização do **Campeonato Nacional Multipli**.

O **Campeonato Nacional Multipli**, baseia-se no jogo de cartas denominado **multipli** da marca **alfii** e tem como objetivo potenciar o desenvolvimento do pensamento lógico e dos conhecimentos relativos à tabuada, fomentar o interesse dos alunos pela Matemática e estimular a componente lúdica ao longo do processo de ensino-aprendizagem.

A **1.ª Edição do Campeonato** realizar-se-á em Leiria, nas instalações da Escola Superior de Educação e Ciências Sociais (ESECS) do **IPLeiria**, no dia 14 de junho de 2018, com início às 14 horas e destina-se a alunos dos **3.º, 4.º, 5.º e 6.º anos do Ensino Básico**. Todas as escolas estão convidadas a inscrever os seus alunos, aqui no site oficial do campeonato www.campeonato.multipli.pt

Inscreva já a sua escola e os seus alunos.

Contamos com todos!



inscrições online!

www.campeonato.multipli.pt
info@campeonato.multipli.pt



Estimula e facilita a aquisição de conhecimentos básicos das tabuadas da multiplicação, potenciando o cálculo mental e o pensamento lógico.

ORGANIZAÇÃO



PARCEIROS ESTRATÉGICOS



Regras Campeonato Nacional Multipli:

1. O **Campeonato Nacional Multipli** é um jogo disputado entre dois jogadores e acompanhado por um árbitro.
2. O jogo é constituído pelo seguinte material:
 - 32 “Cartas Resposta” com os números 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 e 10 (quatro de cada);
 - 36 “Cartas Pedido” com produtos das tabuadas do 3 ao 10;
 - 1 cartão com as soluções das tabuadas do 3 ao 10;
 - 4 bases retangulares de madeira, para suporte das cartas de cada jogador.
3. O objetivo de cada jogada é determinar, no menor tempo possível, os fatores de uma multiplicação cujo produto é o valor apresentado na *Carta Pedido* exibida pelo árbitro, e desta forma, ganhar a *Carta Pedido*.
4. O objetivo principal do jogo é ganhar o maior número de *Cartas Pedido*.
5. Cada mesa é constituída por 3 elementos:
 - 1 árbitro** (da responsabilidade da Comissão Organizadora)
 - e 2 jogadores** que deverão sentar-se frente a frente.
6. Cada jogador tem 16 *Cartas Resposta* (duas de cada, desde o número 3 ao número 10) dispostas em 2 bases de madeira previamente colocadas lado a lado uma da outra de modo que os números estejam ordenados por ordem crescente da esquerda para a direita.
7. O árbitro tem 35 *Cartas Pedido* (exclui-se o pedido com o número 9) e o cartão com as soluções. Antes de iniciar o jogo, o árbitro baralha aleatoriamente as cartas.
8. Em cada jogada, o árbitro lança uma *Carta Pedido* para o meio da mesa de modo a que esta fique em igual posição para ambos os jogadores. O árbitro deve enunciar o pedido e, quando necessário, alertar para a *Carta Resposta* proibida nessa jogada.
9. O jogador que lançar mais rápido, para a mesa, duas *Cartas Resposta* correspondentes aos fatores do pedido em jogo, vence a jogada e ganha a *Carta Pedido*. Os jogadores repõem as *Cartas Resposta* nas bases de madeira para a jogada seguinte.
10. No caso dos jogadores empatarem (lançamento simultâneo das *Cartas Resposta*), o árbitro recolhe a *Carta Pedido* para o meio do baralho e esta será lançada posteriormente.
11. Quando os dois jogadores não souberem a resposta de uma *Carta Pedido*, o árbitro dirá qual é a solução e recolhe a *Carta Pedido* para o meio do baralho, a qual será lançada posteriormente.
12. Em cada jogada, os jogadores têm a possibilidade de trocar as suas *Cartas Resposta*, caso se apercebam atempadamente que se enganaram, desde que fiquem na mesa apenas duas cartas por jogador.
13. O jogo termina quando o árbitro já não tiver mais *Cartas Pedido*.
14. Vence o jogador que tiver em seu poder mais *Cartas Pedido*.

36=?x?