

JOGO DA SENHA

Este jogo é uma adaptação do jogo **Mastermind** (no Brasil, **Senha**) inventado por Mordechai Meirowitz e distribuído inicialmente pela Invicta Plastics. Publicado em 1971, o jogo vendeu mais de 50 milhões de tabuleiros em 80 países, tornando-se o mais bem sucedido novo jogo da década de 70.

Facilita: Análise combinatória, dedução e lógica.

Indicação: 5º ano.

Material:

Um tabuleiro (ver modelo no anexo).

30 fichas brancas e 30 fichas negras.

60 fichas em seis cores diferentes (10 de cada cor).

Você pode usar EVA ou cartolina para preparar as fichas.

Como jogar:

2 jogadores por tabuleiro.

Primeiramente a dupla define quem irá começar, pode ser através de par-ou-ímpar, ou por outra forma.

O jogador que iniciar o jogo (Jogador 1) deverá criar uma combinação (senha) de quatro cores entre as seis presentes no jogo e anotá-la em um papel sem que seu colega veja, obedecendo às seguintes regras: não poderá usar as cores branca e preta em sua senha e não poderá também repetir uma mesma cor na combinação.

O segundo jogador (Jogador 2) tentará descobrir qual a senha que seu colega montou. Para isso, deverá proceder da seguinte forma: o Jogador 2 deverá “chutar” uma senha (combinação de quatro cores) e colocar nas 4 primeiras casas do tabuleiro na coluna “Tentativas” e pedirá ao seu colega (Jogador 1) que analise a senha. Este deverá usar as fichas brancas e pretas para dar informações sobre a “possível senha” apresentada, da seguinte maneira:

O Jogador 1 colocará uma ficha branca na primeira casa do tabuleiro na coluna “Análise” se o elemento que estiver na mesma posição na coluna “Tentativas” for um elemento presente em sua senha e na posição correta. Será atribuída uma ficha preta nessa mesma casa se o elemento correspondente pertencer à senha, mas estiver na posição incorreta. E não será atribuída nenhuma ficha caso o elemento não pertença à senha.

E assim segue até que a análise seja feita até a 4ª casa da coluna “Análise”.

Feito isso, o Jogador 2 analisará os dados obtidos e “chutará” uma nova combinação e, da mesma forma, o Jogador 1, obedecendo à correspondência anterior, deverá analisar a segunda “possível senha”.

O Jogador 2 poderá fazer 8 “chutes” para tentar descobrir a combinação, caso não consiga deverá trocar de lugar com o Jogador 1 e dá-se início, então, a um novo jogo.

Ganhará aquele jogador que conseguir descobrir a senha em menos tentativas.

Observação: pode haver empate.

JOGO DA SENHA

	Tentativas	Análise
8		
7		
6		
5		
4		
3		
2		
1		