

NOME DO JOGO: Mau Mau Matemático

AUTORES: Analice Duarte e Lídia Maria

ANO ESCOLAR: 6º e 7º anos

UNIDADE TEMÁTICA: Números

OBJETO DE CONHECIMENTO:

Operações (adição, subtração, multiplicação, divisão e potenciação) com números naturais.

Problemas envolvendo adição de parcelas iguais (multiplicação)

HABILDIADES:

(EF06MA03) Resolver e elaborar problemas que envolvam cálculos (mentais ou escritos, exatos ou aproximados) com números naturais, por meio de estratégias variadas, com compreensão dos processos neles envolvidos com e sem uso de calculadora.

(EF02MA07) Resolver e elaborar problemas de multiplicação (por 2, 3, 4 e 5) com a ideia de adição de parcelas iguais por meio de estratégias e formas de registro pessoais, utilizando ou não suporte de imagens e/ou material manipulável.

ORIGEM DO JOGO: O jogo Mau-mau tem origem europeia, sendo tradicionalmente associado ao pós guerra na Alemanha, com semelhanças a jogos como o "Crazy Eights", difundido nos países anglófonos. Sua popularização se deu, principalmente, por sua simplicidade e flexibilidade nas regras (WIKIPÉDIA, 2025). A ideia para o desenvolvimento do Mau Mau Matemático veio através de um Jogo para Computador chamado *This is not my neighbor*, e o desejo de trabalhar com cartas de baralho, tornando a aprendizagem mais interativa.

MATERIAL PARA CONFECÇÃO: Papel Cartão

OBJETIVO DO JOGO: Ser o primeiro jogador a se livrar de todas as cartas da mão, descartando de acordo com as regras matemáticas e estratégicas do jogo.

REGRAS GERAIS:

- O objetivo é o jogador se livrar de todas as cartas na sua mão.
- O jogo acaba quando restar apenas um jogador com cartas na mão
- O jogo pode ser de 2 a 4 pessoas com 2 baralhos.

Começo do Jogo:

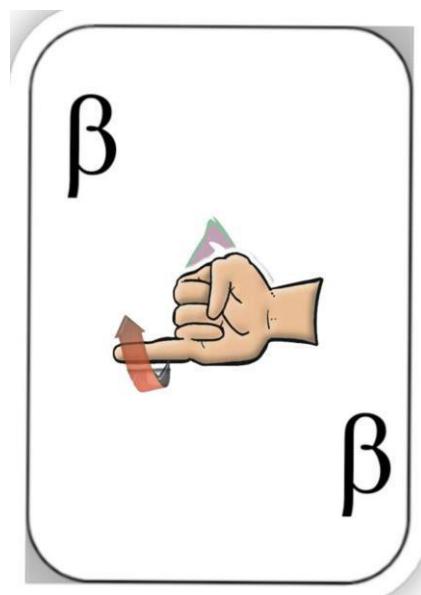
- O primeiro jogador vira uma carta do monte e passa sua vez para o próximo jogador à direita.

Sobre o descarte de cartas:

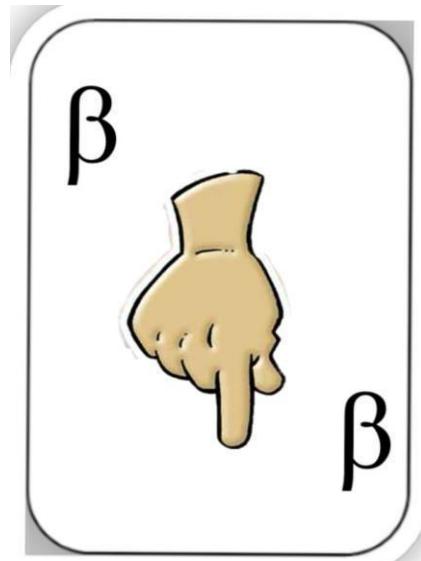
- Pode jogar cartas com **mesmo número** ou **mesmo naipe** da que está na mesa;
- Pode descartar uma carta de **valor menor**, caso o naipe for **igual**;
- **Valores maiores** que o da mesa **podem ser descartados independente do naipe**;
- **O coringa vale qualquer valor.**

As cartas Valete (J), Rei (K), Rainha (Q) e Ás (A) e os seus valores:

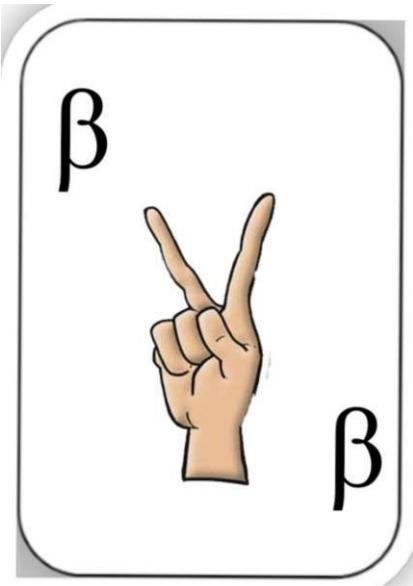
- **As cartas J = 11**



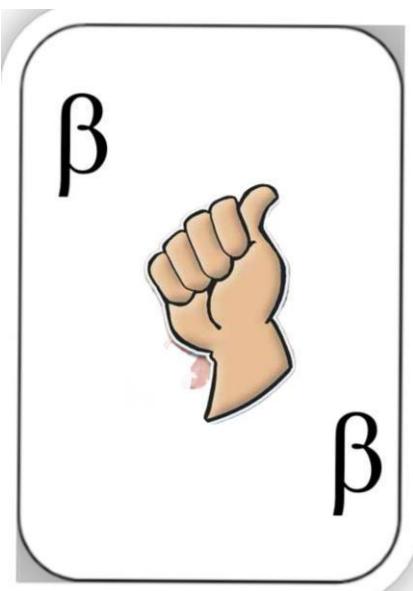
Q = 12



K = 13



A = 1 ou 14 (quando se tem um K)



Sobre a compra de cartas:

Cada jogador, sem exceção, só pode ter 5 cartas na mão. Caso seja necessário, durante uma jogada, comprar cartas no monte, ele poderá comprar até completar as 5 cartas novamente. Se, mesmo após completar as 5 cartas, ele não conseguir descartar nenhuma o jogador passa a vez e aguarda a próxima rodada.

EXEMPLO DE JOGADAS:

Situação inicial: A carta da vez virada na mesa é: **7β (sete de ouros)**.

O jogador 1 recebe as seguintes cartas: **4β, 9Ω, Qπ, 7π, Joker (Coringa (I love you em Libras)).**

Ou seja, ele pode jogar:

- **7π**, pois tem o mesmo número da carta da mesa (7);
- **4β**, pois tem o mesmo naipe da carta da mesa (β) mesmo que seja de valor menor;
- **9Ω**, pois é de valor maior que 7, mesmo sendo de naipe diferente;
- **Coringa**, que pode valer qualquer valor.

Ele escolhe jogar o 9Ω, já que é de valor maior.

Agora a nova carta na mesa é: **9Ω (nove de ômega)**.

O Jogador 2 recebe as seguintes cartas: **9π, 8Ω, 2Ω, Kβ, Ja**

Ele pode jogar:

- **9π**, por ser do mesmo número (9);
- **8Ω ou 2Ω**, pois são do mesmo naipe (Ω) — e o 8 é menor, então está liberado;
- **Kβ**, pois é valor maior ($13 > 9$), mesmo com naipe diferente;
- **Ja**, também por ser valor maior ($11 > 9$), mesmo com outro naipe.

Ele joga o 8Ω, usando a regra de mesmo naipe e valor menor.

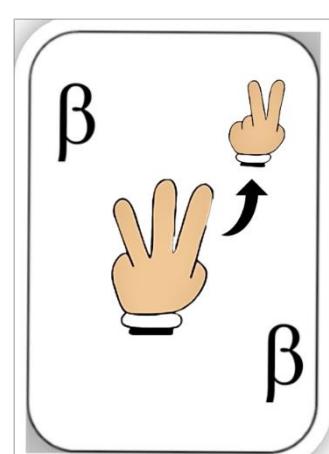
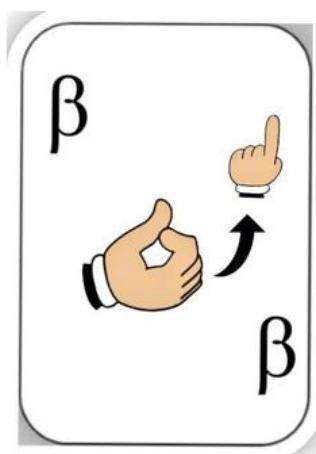
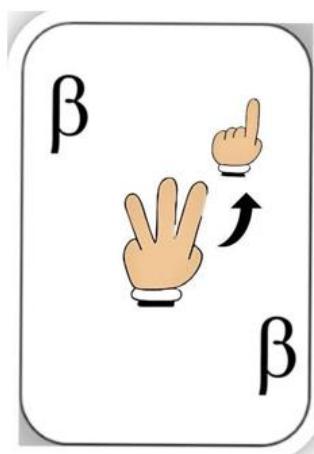
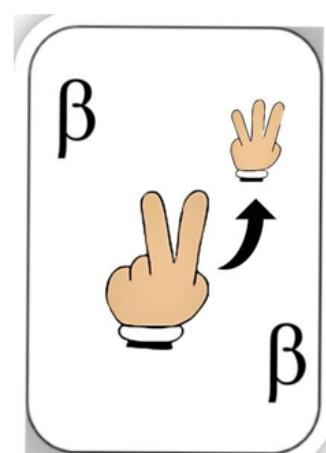
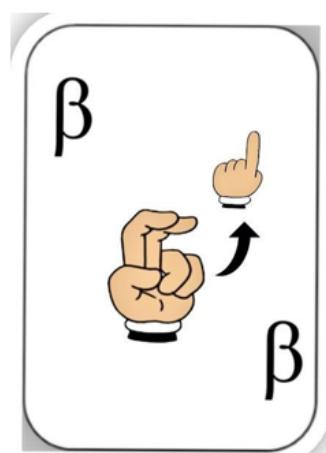
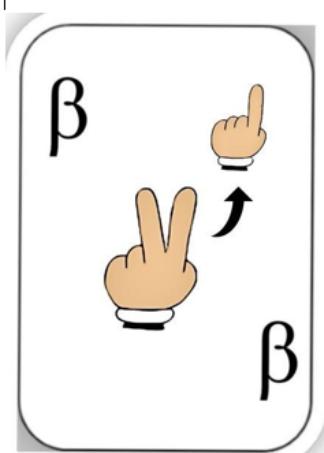
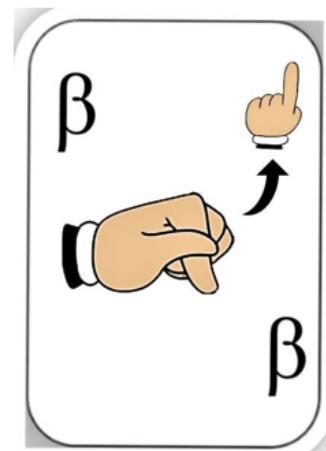
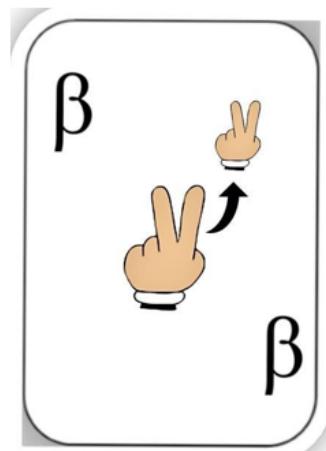
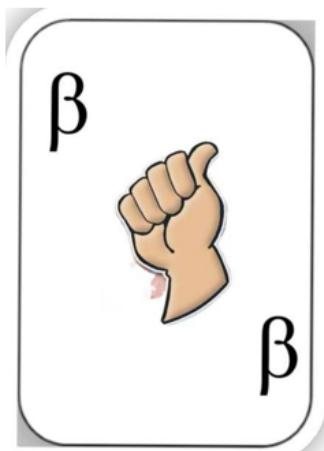
Assim, o jogo continua até que um dos jogadores consiga descartar todas as cartas da mão.

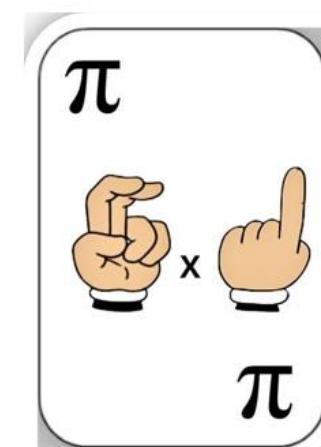
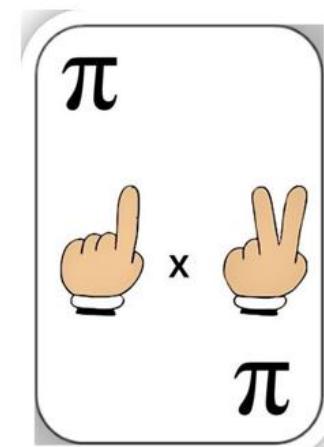
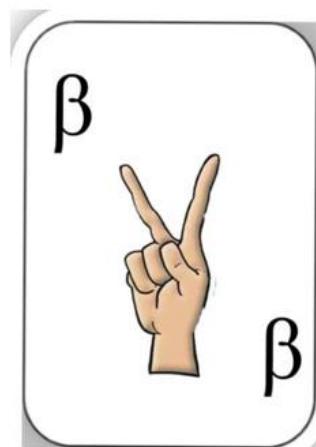
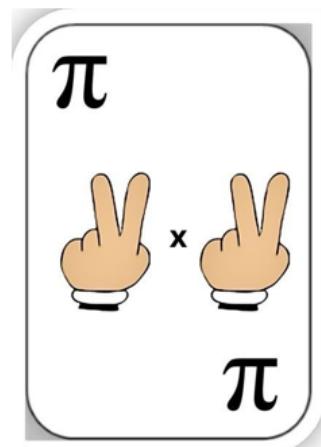
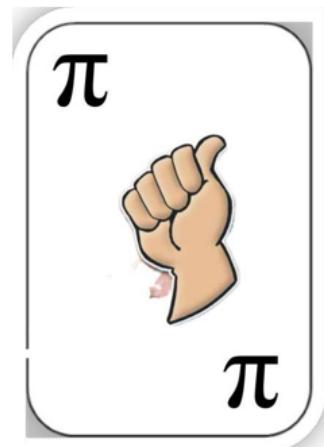
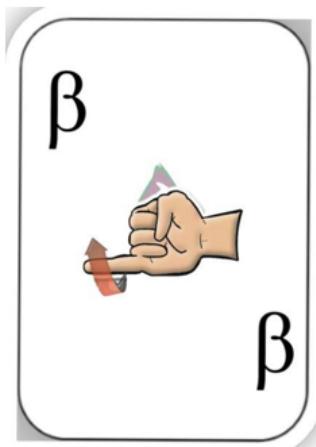
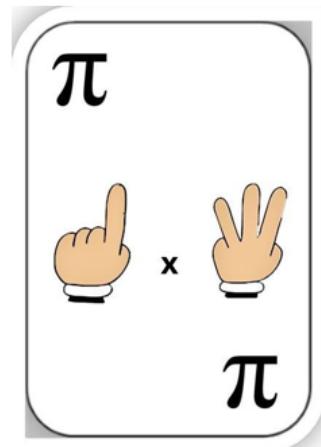
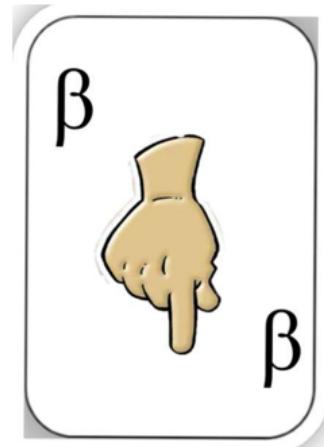
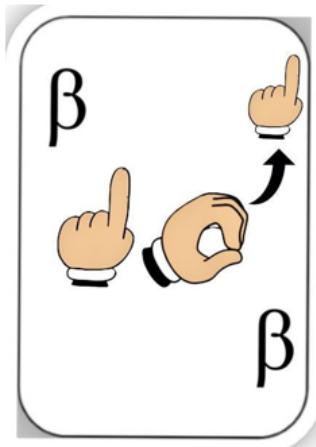
ESTRATÉGIA DE VITÓRIA

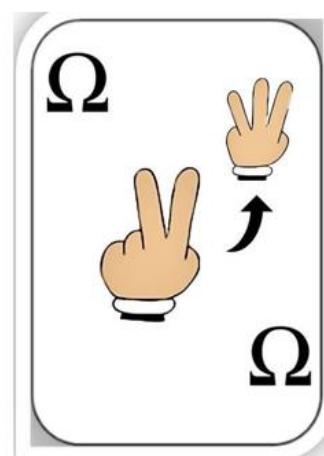
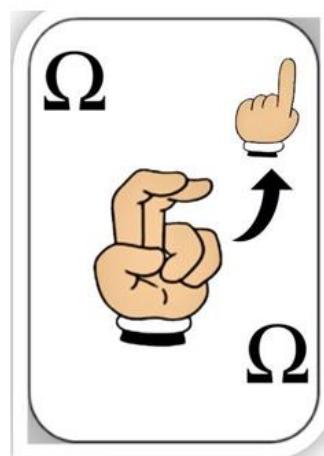
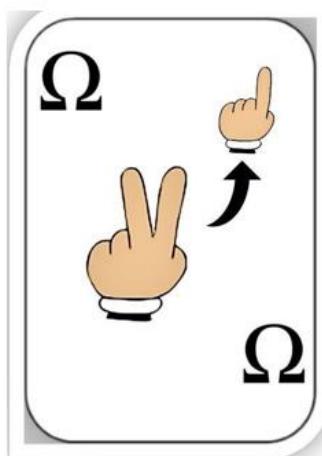
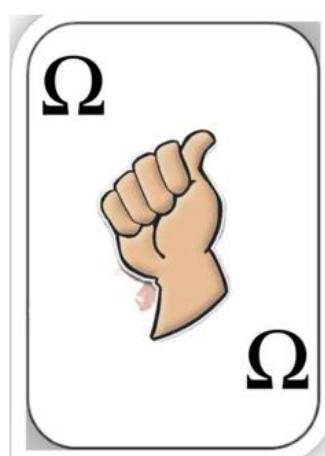
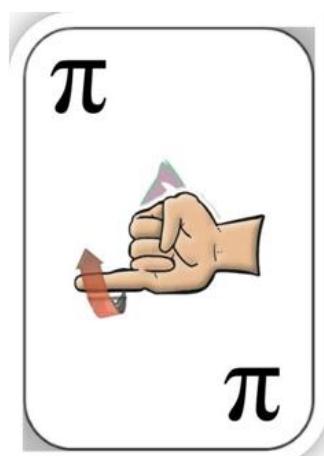
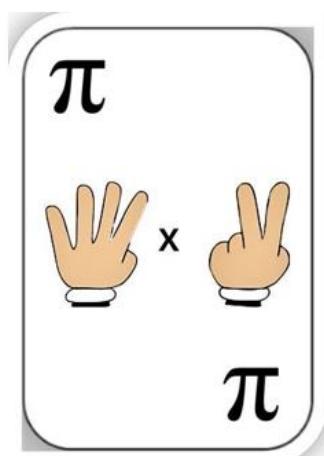
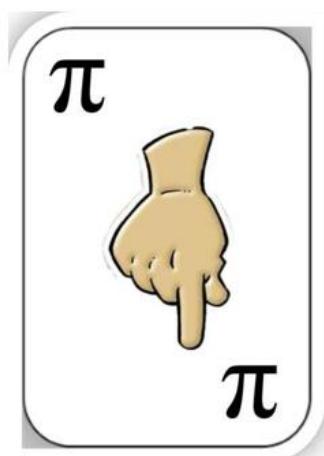
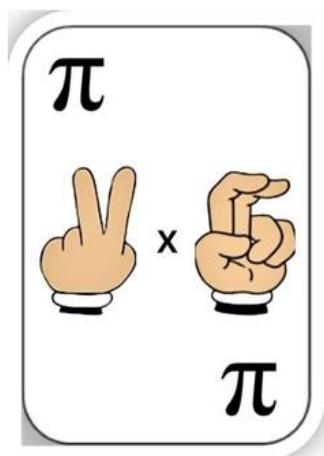
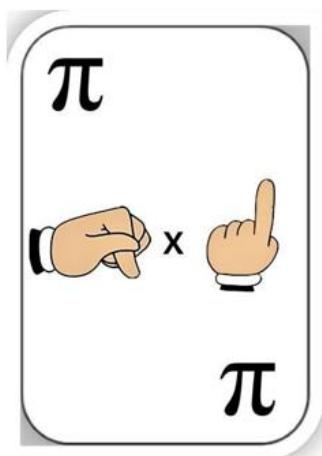
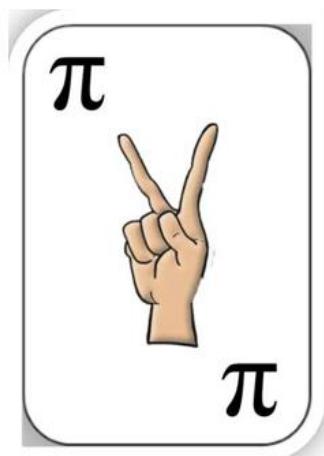
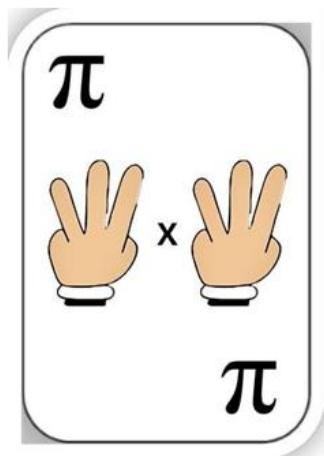
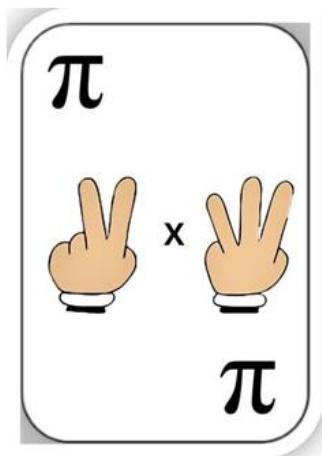
No jogo Mau Mau Matemático é essencial que o jogador seja observador, tenha controle das suas cartas e tome as melhores decisões possíveis a cada rodada. Manter cartas de valores altos, e o coringa, pode ser uma boa estratégia dependendo de como o oponente jogar, priorizando o descarte de cartas muito baixas e de naipes menos frequentes.

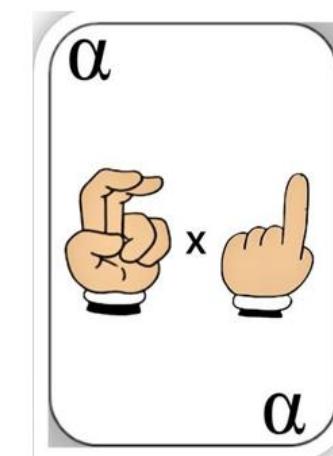
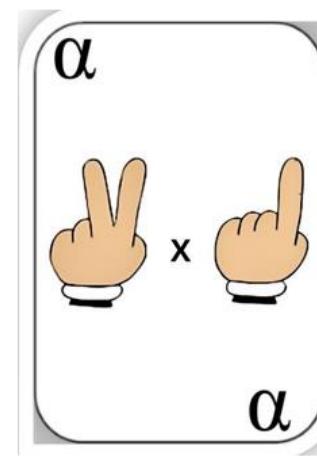
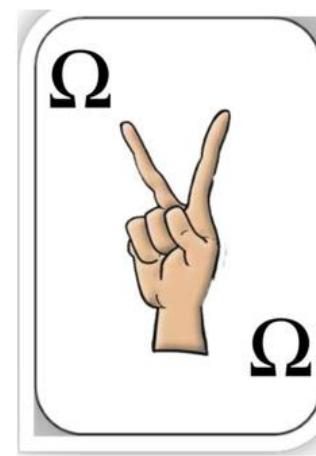
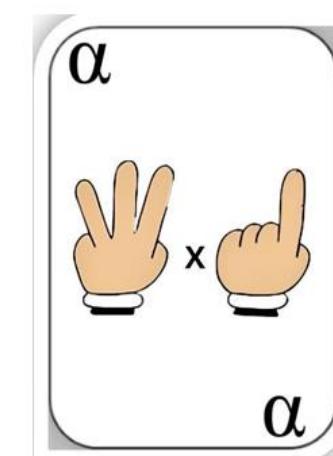
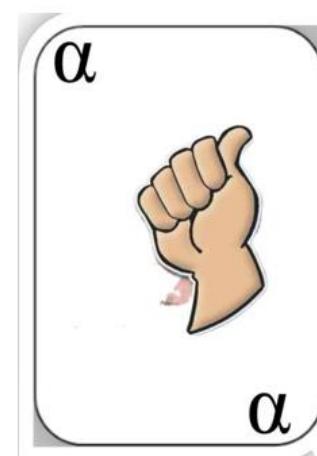
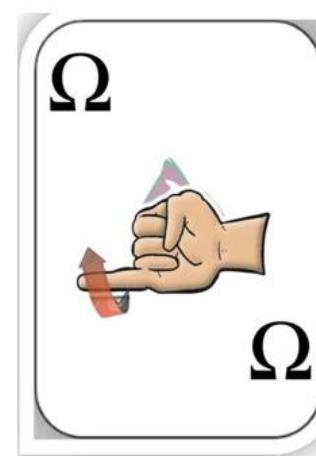
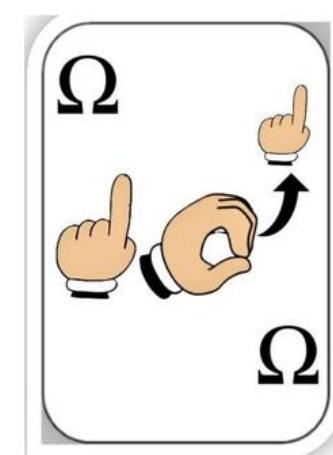
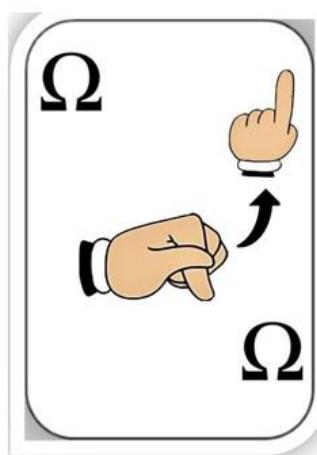
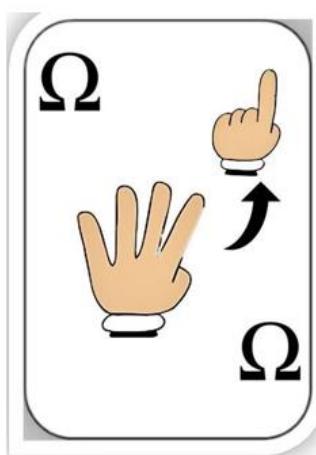
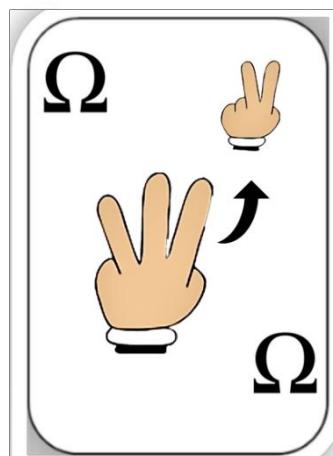
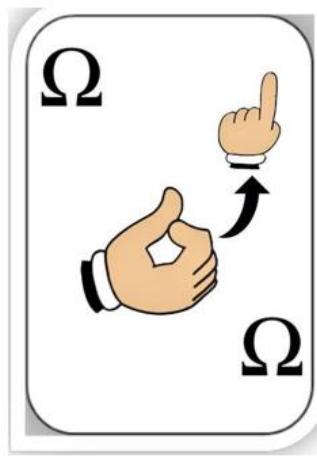
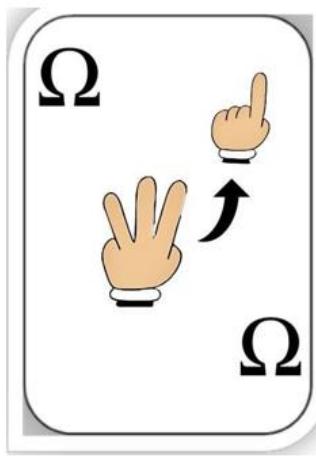
Acompanhar os padrões dos oponentes, controlar o ritmo da partida e evitar compras desnecessárias do monte pode ser a combinação de planejamento, observação e adaptação essencial para alcançar a vitória.

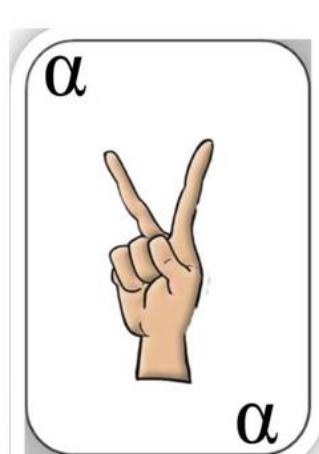
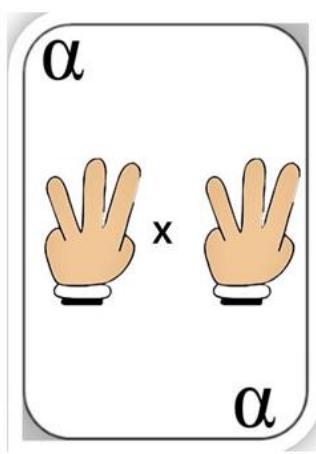
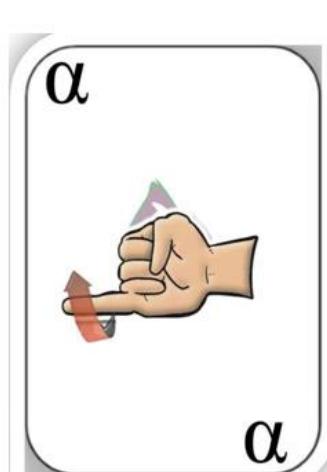
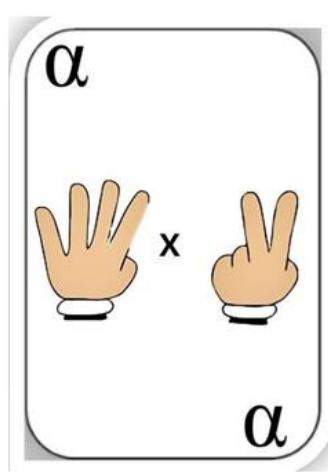
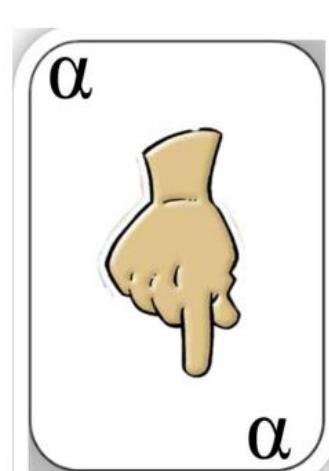
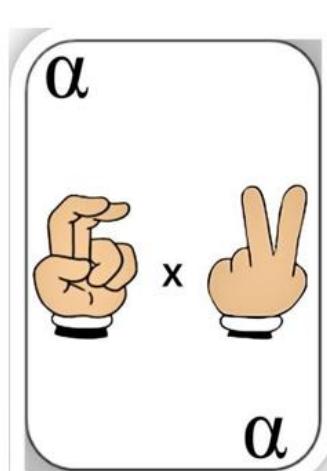
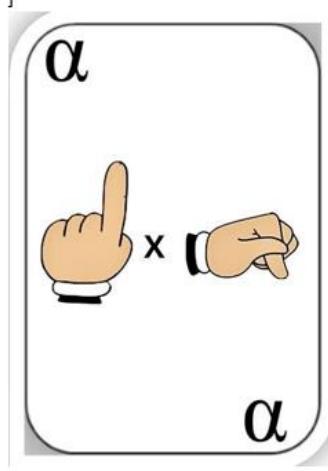
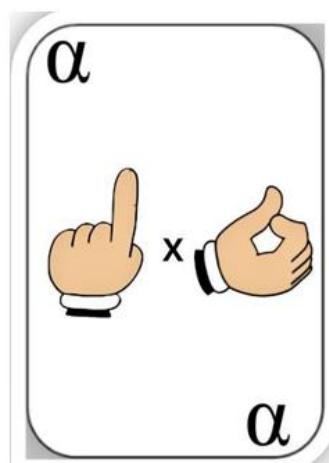
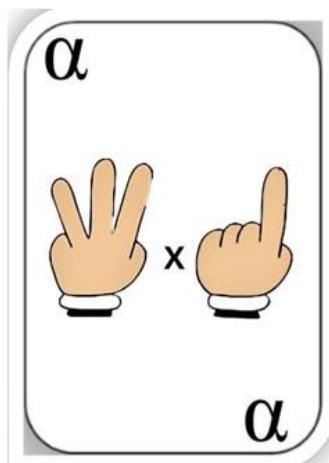
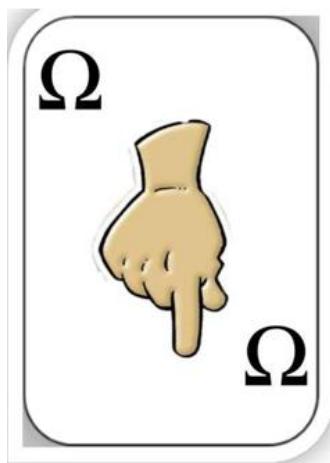
CARTAS DO JOGO:



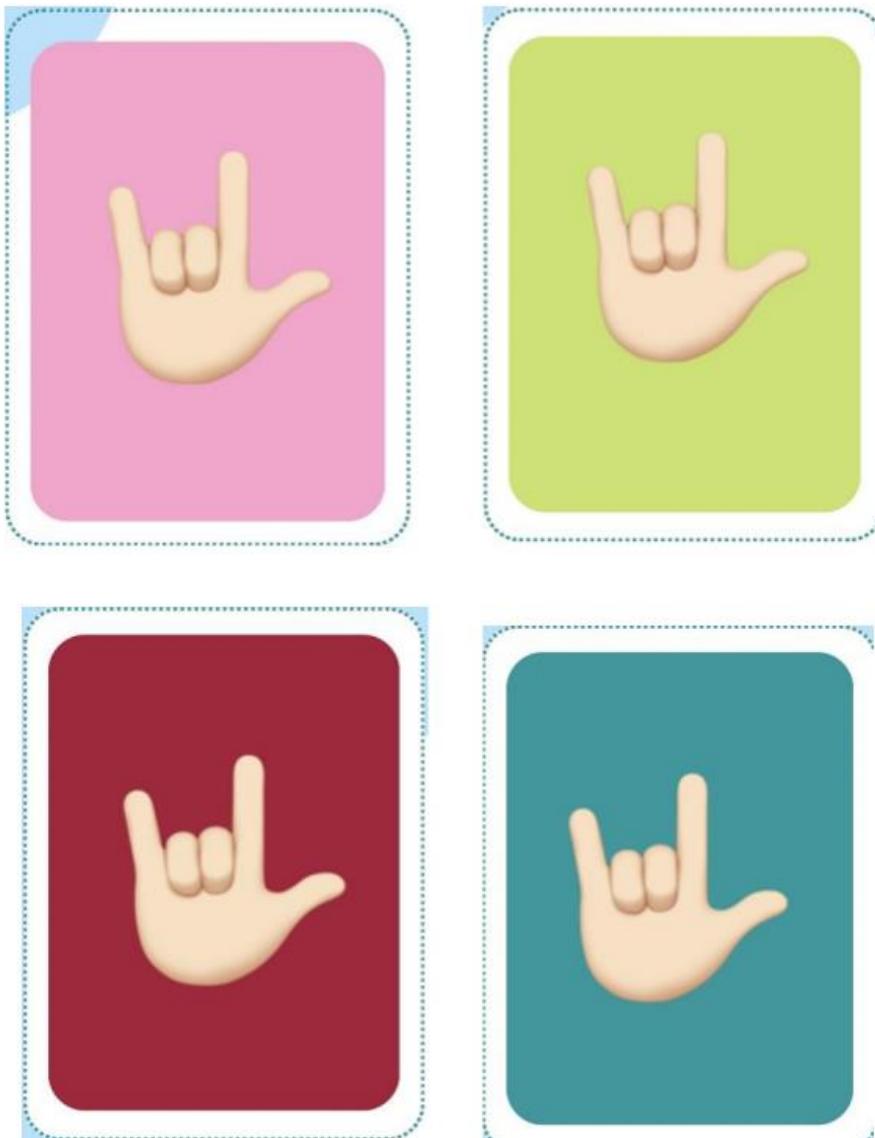








Cartas Coringa



REFERÊNCIA:

WIKIPÉDIA. **Mau-mau**. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Mau-mau>. Acesso em: 10 abr. 2025.