

Caderno de regras

Dominó Conexões Algébricas

Victor Hugo Alcântara Campos | PROFMAT UFTM | 2026

Este caderno apresenta as regras do Dominó Conexões Algébricas para professores e estudantes. Antes de começar, escolha o nível e confira as peças. O gabarito fica com o professor e não deve permanecer visível durante a partida.

Objetivo

Ser a primeira dupla a terminar suas peças, conectando números e equações com a mesma solução.

Preparação

Escolha o nível pelo roteiro previsto: fácil, 1 passo; intermediário, até 2; difícil, até 3. Caminhos equivalentes mais curtos são aceitos.

- Escolha um nível e confira suas 28 peças.
- Forme duas duplas com parceiros em posições alternadas. Embaralhe as peças viradas para baixo e distribua sete para cada pessoa. Não há monte de compra.
- Papel de rascunho é permitido. Antes da abertura, reserve alguns minutos para resolver as equações da mão.

Regras da partida

1. Na primeira partida, abre quem tiver o duplo do maior valor do nível, usando essa peça: 7|7 no fácil, 12|12 no intermediário e 8|8 no difícil (par lógico 6|6). Nas partidas seguintes, o direito de abrir passa ao próximo jogador, em sentido horário, que pode abrir com qualquer peça de sua mão.
2. O jogo segue em sentido horário. Em cada turno, o participante encaixa uma peça em uma das duas pontas abertas.
3. Ao jogar, o participante anuncia o valor da equação da peça. Se o encaixe for contestado, mostra os passos ou confere a solução por substituição.
4. A equação vale a sua solução. São permitidos encaixes número com número, número com equação e equação com equação, desde que os valores sejam iguais.
5. Quem possui encaixe deve jogar. Quem não possui passa a vez. Não há monte de compra.
6. Os duplos são colocados transversalmente apenas para identificação visual e não criam novas ramificações.
7. Antes da jogada seguinte, qualquer participante pode contestar o encaixe. Quem jogou mostra os passos ou confere por substituição. Se o encaixe estiver errado, a peça volta para sua mão e o jogador passa a vez. Se estiver certo, a peça permanece na mesa e o jogo segue. Em caso de divergência, consulte o gabarito do professor.
8. A dupla vence por batida quando um de seus integrantes fica sem peças.
9. Quatro passes consecutivos encerram a partida por bloqueio. Antes de confirmar, verifique se algum passe ocorreu por erro de resolução.

10. No bloqueio, converta cada solução na classe de 0 a 6 indicada na tabela. Some as classes das duas faces de cada peça restante com os dois integrantes da dupla. Vence a dupla com menor soma; somas iguais geram empate. Não some diretamente as soluções impressas nem seus módulos.

Classes para contagem no bloqueio

Classe	Fácil	Intermediário	Difícil
0	1	-2	-5
1	2	1	-4
2	3	3	-1
3	4	5	2
4	5	8	4
5	6	10	7
6	7	12	8

Cada linha de transformação conta como um passo no roteiro previsto. Caminhos equivalentes mais curtos são aceitos. As equações devem ocupar uma única linha na peça impressa, respeitando a fonte mínima de 12 pt.

Dúvidas e decisões rápidas

Há divergência sobre uma solução. O grupo confere a justificativa. Na dúvida, peça ajuda ao professor e consulte o gabarito.

Alguém passou com peça possível. Corrija o passe e retome a jogada. Observe a dificuldade para orientar a explicação.

Uma peça foi perdida. Suspenda o conjunto até repor a peça; retirar peças altera a estrutura do jogo.

O encaixe foi contestado antes da jogada seguinte. Quem jogou justifica ou confere por substituição. Encaixe errado: a peça volta à mão e o jogador passa a vez. Divergência: consulte o gabarito do professor.

Convivência e segurança

- Não puxar peças da mão de outro participante.
- Manter as peças da mesa visíveis e ao alcance de todos.
- Usar lápis e rascunho sem esconder materiais do grupo.
- Priorizar a explicação matemática e o respeito aos turnos.
- O professor pode ampliar o tempo de preparação quando necessário, preservando as mesmas regras para todos.