Classificando Cartas com Pontos pela Cor

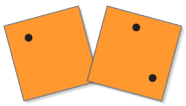
YOUNG MATHEMATICIANS

Jogadores 1-4 | Idades 2+ | 5-10 min

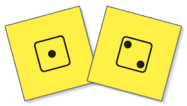
OBJETIVO

Classifique as cartas com pontos pela cor, em diversas pilhas.

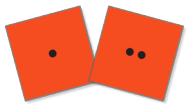
CARTAS USADAS



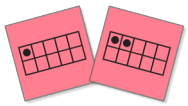
Pontos espalhados
1-2



Dados
1-2



Pontos ordenados
1-2



Dez quadrados
1-2

VOCABULÁRIO

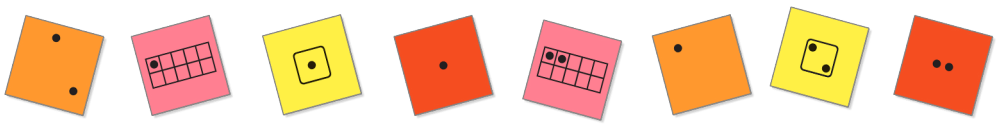
Classificação
Igual
Diferente

PERGUNTAS

O que você percebe sobre essas cartas?
O que é igual?
O que é diferente?

COMO JOGAR

1. Selecione e embaralhe as cartas.
2. Coloque as cartas viradas para cima na mesa ou no chão.



Pergunte: "O que você percebe sobre as cartas?" As crianças podem perceber a cor, como os pontos estão dispostos nas cartas, quantos pontos existem ou outra coisa.

3. Quando estiver pronto(a), você pode começar o jogo dizendo: "Vamos classificar por cor. Esta carta é amarela. Esta carta também é amarela, então vou colocá-las na mesma pilha. Agora é sua vez."

4. Se revezem escolhendo uma carta, nomeando sua cor e combinando a cor com outras cartas que as crianças estejam vendo.

5. Uma vez que todas as cartas tenham sido classificadas por cor, revezem-se contando quantas cartas estão em cada pilha colorida.

6. O jogo termina quando cada pilha for contada!

7. Para estender o jogo, coloque todas as cartas em uma pilha maior e peça às crianças que classifiquem as cartas pelo número de pontos em cada carta (uma pilha de cartas de um ponto e uma pilha de cartas de dois pontos). Em seguida, entregue às crianças as cartas com os números "1" e "2" e peça que rotulem cada pilha com o número correto.

O QUE AS CRIANÇAS APRENDEM

- Este jogo ajuda as crianças a se familiarizarem com as cartas com pontos. Converse por um tempo com as crianças sobre os diferentes atributos, ou características, que elas percebem sobre as cartas.

- Muitas crianças adoram classificar e organizar coleções de objetos. Este processo de classificação é uma prática importante em ciências e matemática. Agrupar objetos e contar quantos há em cada grupo são habilidades que as crianças usarão mais tarde ao coletar e analisar dados para resolver problemas.

TÓPICOS MATEMÁTICOS

Coleta e análise de dados

Classificação e atributos

VÍDEO

Assistir ao vídeo do jogo

Para assistir a um vídeo que mostra como jogar Classificando Cartas com Pontos pela Cor, visualize o código QR pelo aplicativo da câmera ou do leitor de código QR do seu smartphone.

EDC Education Development Center

www.ym.edc.org

© EDC 2021

CC BY NC SA

Você Consegue Encontrar?

YOUNG MATHEMATICIANS

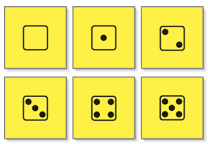
Jogadores 1-4 | Idades 3+ | 5-10 min

OBJETIVO

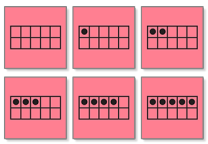
Encontrar rapidamente uma carta específica.

CARTAS USADAS

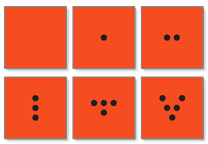
Comece com:



Dados
0-5

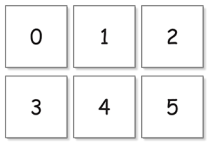


Dez quadrados
0-5

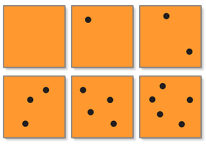


Pontos ordenados
0-5

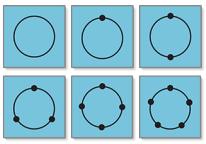
Para jogos mais avançados: selecione mais cartas, um conjunto por cada vez:



Numerais
0-5

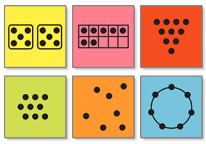


Pontos espalhados
0-5



Círculos
0-5

Desafio extra



Selecione mais cartas
6-10

VOCABULÁRIO

Igual

Quantas?

PERGUNTAS

O que você percebe nas cartas?

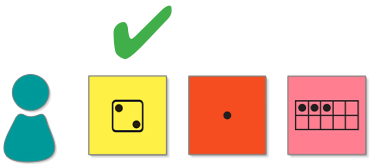
Como você consegue descobrir quantos pontinhos tem na carta?

COMO JOGAR

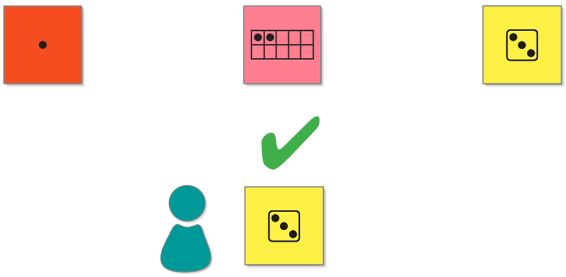
1. Selecione e embaralhe as cartas.

2. Diga: “Feche os olhos”. Enquanto os olhos da criança estão fechados, coloque na mesa três cartas viradas para cima.

3. Em seguida, diga: “Estou pensando em um número. Quando eu disser o número, abra os olhos e tente encontrar rapidamente uma carta com esse número de pontos. Pronto? Você consegue encontrar um 2?”



4. Assim que o(a) jogador(a) identificar corretamente a carta, empurre as três cartas para o lado e diga: “OK, feche os olhos!” Coloque três novas cartas e escolha um novo número. “Você consegue encontrar uma carta com 3 pontos?”



5. Observe se as crianças são capazes de reconhecer imediatamente o número de pontos ou se precisam contar os pontos.

6. Tente jogar rapidamente para dar às crianças muita prática no reconhecimento de quantidades!

DICAS PARA JOGAR

- Ao brincar com várias crianças, você pode fazer com que as crianças se revezem fechando os olhos e encontrando cartas, ou você pode jogar competitivamente fazendo com que elas tentem ser as primeiras a apontar para a carta que você disse. Se fizer o revezamento, você pode pedir aos outros jogadores

para “verificar” se as cartas identificadas realmente têm o número de pontos que você disse.

- Se as crianças estão tendo dificuldade em encontrar uma carta igual, você pode exemplificar seu pensamento. Por exemplo, você poderia dizer: “Eu contei um, dois, três, quatro. Eu tenho quatro. Como você contou?”

- Para tornar este jogo mais fácil, coloque apenas duas cartas. Para tornar o jogo mais desafiador, adicione mais cartas ou use cartas com quantidades maiores de pontos.

- Os pontos organizados de forma circular ou espalhados são mais difíceis de subitizar. Você pode usar essas cartas em jogos posteriores.

- Quando as crianças estiverem prontas para um desafio maior, elas podem experimentar o jogo Maior, Menor, Igual.

O QUE AS CRIANÇAS APRENDEM

- Este jogo permite que as crianças pratiquem a subitização – ver rapidamente as quantidades. Pesquisas sugerem que crianças que são boas em subitização tendem a se sair melhor em matemática.

- As crianças geralmente reconhecem 1 a 2 pontos sem precisar contá-los. Mas a subitização tem limites. Para quantidades maiores, podemos precisar agrupar ou fragmentar objetos em grupos menores para subitizar. Por exemplo, 8 pontos geralmente são demais para serem considerados como 8, mas se os pontos forem organizados como dois grupos de 4, e sabemos que dois 4 fazem 8, podemos ver rapidamente 8.

TÓPICOS MATEMÁTICOS

Número: contagem e cardinalidade

VÍDEO

Assistir ao vídeo do jogo

Para assistir a um vídeo que mostra como jogar Você Consegue Encontrar?, leia o código QR pelo aplicativo da câmera ou do leitor de código QR do seu smartphone.

EDC Education Development Center

www.ym.edc.org

© EDC 2021

CC BY NC SA

Pontos Iguais

YOUNG MATHEMATICIANS

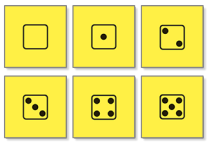
Jogadores 1-4 | Idades 3+ | 5-10 min

OBJETIVO

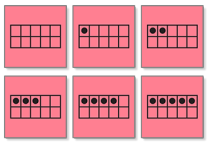
Juntar cartas com o mesmo número de pontos quando eles estão dispostos de maneiras diferentes.

CARTAS USADAS

Comece com:

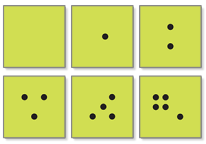


Dados
0-5

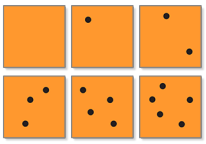


Dez quadrados
0-5

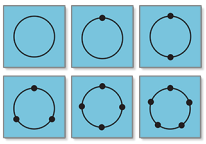
Para jogos mais avançados: selecione mais cartas, um conjunto por vez:



Pontos ordenados
0-5

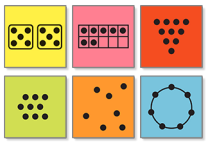


Pontos espalhados
0-5



Círculos
0-5

Desafio Extra



Selecione mais cartas
6-10

VOCABULÁRIO

Corresponder

Pares

Igual

PERGUNTAS

Como você pode descobrir quais cartas combinam?

Como você sabia que eram iguais?

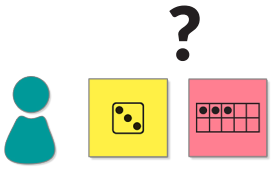
Como essas cartas são iguais? Como eles são diferentes?

COMO JOGAR

1. Selecione e embaralhe as cartas.

2. Coloque as cartas viradas para cima para que todos possam ver. Se 12 cartas forem demais, remova um ou dois pares. Você pode adicionar mais pares quando as crianças estiverem prontas.

3. Diga: "Vou tentar encontrar duas cartas com o mesmo número de pontos. Acho que essas cartas têm o mesmo número! Eles combinam? Como você sabe?"



4. Diga: "Agora é a sua vez. Você consegue encontrar duas cartas com o mesmo número de pontos?"

5. O jogo termina quando todos os pares forem combinados!

O QUE AS CRIANÇAS APRENDEM

- Algumas crianças podem contar os pontos em cada carta para ver se as cartas têm o mesmo número. Quando as crianças contam, observe se falam a ordem correta dos números (1, 2, 3, 4 ...) e se apontam para os pontos um a um.

- Quando as crianças são capazes de contar os objetos um a um na ordem numérica correta, elas estão usando a correspondência um a um. Ajude as crianças a rotular o último número que contam como o número total no conjunto (por exemplo, "um, dois, três, são três no total"). Isso as ajuda a praticar a cardinalidade - saber a quantidade ao todo.

- À medida que as crianças praticam, elas podem começar a olhar para as cartas e saber quantos pontos existem imediatamente. Isso é chamado de subitização - reconhecer quantidades

imediatamente. A subitização é uma importante habilidade matemática inicial. Você pode demonstrar a subitização dizendo: "Vi 4 pontos aqui e mais 1 ponto, e sabia que eram 5!"

TÓPICOS MATEMÁTICOS

Número: contagem e cardinalidade

VÍDEO

Assistir ao vídeo do jogo

Para assistir a um vídeo que mostra como jogar Pontos Iguais, visualize o código QR pelo aplicativo da câmera ou do leitor de código QR do seu smartphone.

EDC Education Development Center

© EDC 2021

www.ym.edc.org

CC BY NC SA

Maior, Menor, Igual

YOUNG MATHEMATICIANS

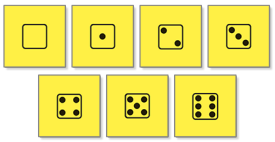
Jogadores 2 ou 4 | Idades 3+ | 5-10 min

OBJETIVO

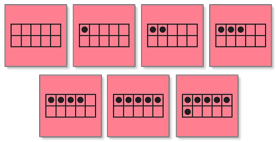
As crianças se revezam jogando um dado e encontrando cartas que sejam maiores, menores ou iguais ao número no dado.

CARTAS USADAS

Dois conjuntos de cartas de 0 a 6 pontos:



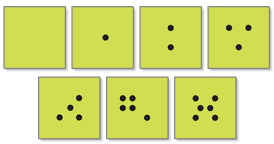
Dados
0-6



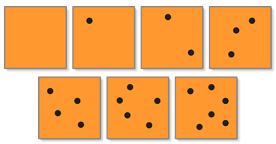
Dez Quadrados
0-6

Um dado

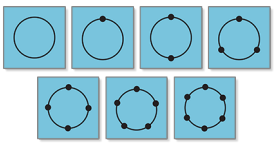
Para jogos mais avançados: selecione configurações de pontos mais desafiadoras:



Pontos ordenados
0-6

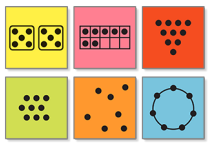


Pontos espalhados
0-6



Círculos
0-6

Desafio Extra



Selecione mais cartas
7-10

VOCABULÁRIO

Igual
Maior
Menor
Comparar

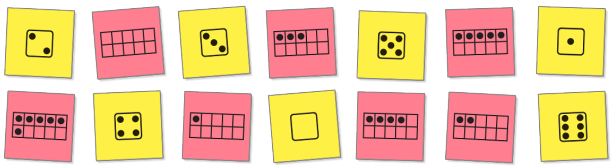
PERGUNTAS

Por que você escolheu essa carta?
Como você sabia?
Quantos pontos mais?
Quantos pontos menos?

COMO JOGAR

1. Selecione e embaralhe as cartas.

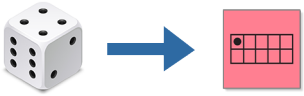
2. Coloque as cartas viradas para cima na mesa.



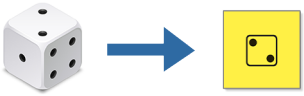
O primeiro jogador lança o dado e, se ele encontrar uma carta que seja **maior** do que o número no dado, ele pega essa carta.

Maior

O próximo jogador lança o dado e, se ele encontrar uma carta que seja **menor** do que o número no dado, ele pega essa carta.

Menor 

Em seguida, o próximo jogador lança o dado e, se ele encontrar uma carta **igual** ao número no dado, ele pega essa carta.

Igual 

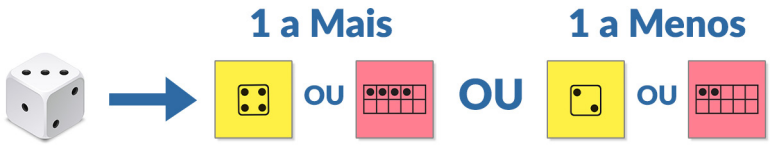
O próximo jogador então lança novamente, e os jogadores continuam retirando cartas **maiores, menores, iguais, maiores, menores, iguais,** até que todas as cartas tenham sido retiradas.

3. Se não houver nenhuma carta para retirar na vez de um determinado jogador, o jogador não pega uma carta naquela rodada.

4. No final do jogo, você pode contar as cartas da pilha de cada jogador e ver qual jogador tem a pilha maior, qual tem a menor e quais tem pilhas iguais!

5. *Variação:* se as crianças estiverem prontas, você pode estabelecer que, ao lançar o dado, o jogador pode escolher

pegar qualquer carta que seja **um a mais** ou **um a menos** que o número no dado. Por exemplo, se o resultado for 3, o jogador pode decidir pegar uma carta 2 ou 4.



DICAS PARA JOGAR

- Se tiver apenas 3 jogadores, altere a ordem de revezamento das crianças a cada rodada, ou a cada jogo, para que elas não tenham sempre a mesma palavra de comparação.

- Para um desafio maior, você pode definir que, ao lançar o dado, um jogador pode pegar ***qualquer carta*** que seja **maior** ou **menor** do que o número no dado, mas, para pegar a carta ele precisa dizer **quão maior** ou **menor**. Por exemplo, se o dado cair em 2, o jogador pode pegar uma carta de 6, mas deve dizer "4 a mais" ou "6 é 4 a mais que 2" antes de pegar a carta.

- Existem muitas maneiras de jogar este jogo sem um dado. Você pode dizer números em voz alta, o que ajuda as crianças a conectar os nomes dos números às quantidades de pontos. Você pode usar uma cartela giratória de números ou desenhar as cartas de números 1 a 6, uma de cada vez, o que ajuda as crianças a conectar os numerais às quantidades.

- Você pode tornar este jogo mais desafiador adicionando cartas de pontos com números mais altos e cartas com configurações de pontos que são mais difíceis de reconhecer imediatamente ou subitizar. Você também pode usar vários dados para que as crianças precisem somar os números nos dados antes de encontrar as cartas que são maiores, menores ou iguais.

O QUE AS CRIANÇAS APRENDEM

- Neste jogo, as crianças estão praticando rapidamente reconhecer e comparar quantidades.

- Quando as crianças começam a procurar cartas com **um a mais**

ou **um a menos**, estão aprendendo a sequência de números para frente e para trás.

- Se as crianças jogarem a versão mais difícil deste jogo, dizendo **a quantidade a mais** ou **a menos**, elas estão desenvolvendo habilidades iniciais de adição e subtração. Este é um passo importante para elas praticarem antes de serem introduzidas à matemática escrita como 4 - 1 = 3.

- As crianças também estão praticando uma importante habilidade cognitiva chamada flexibilidade cognitiva, ou pensamento flexível, quando alternam entre mais, menos e igual.

TÓPICOS MATEMÁTICOS

Número: contagem e cardinalidade

VÍDEO

Assistir ao vídeo do jogo

Para assistir a um vídeo que mostra como jogar Maior, Menor, Igual, leia o código QR pelo aplicativo da câmera ou do leitor de código QR do seu smartphone.

EDC Education Development Center

© EDC 2021

www.ym.edc.org

CC BY NC SA

Imagens Rápidas

YOUNG MATHEMATICIANS

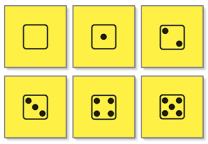
Jogadores 1-20 | Idades 3+ | 5-10 min

OBJETIVO

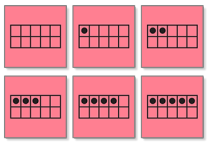
Reconhecer imediatamente as quantidades em cada carta.

CARTAS USADAS

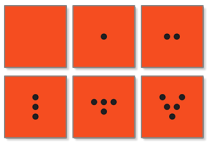
Comece com:



Dados
0-5

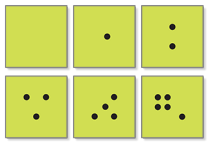


Dez quadrados
0-5

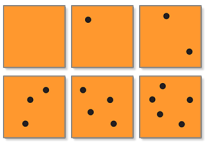


Pontos ordenados
0-5

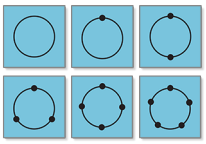
Para jogos mais avançados: selecione mais cartas, um conjunto por cada vez:



Pontos ordenados
0-5

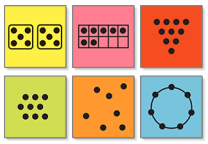


Pontos espalhados
0-5



Círculos
0-5

Desafio extra



Selecione mais cartas
6-10

COMO JOGAR

1. Selecione e embaralhe as cartas.

2. Diga: "Vou mostrar uma carta para você por apenas alguns segundos. Olhe para a carta e tente se lembrar do que vê. Em seguida, diga-me quantos pontos havia na carta. Preparado(a)?"

3. Segure uma carta por três segundos. Em seguida, coloque-a numa superfície voltada para baixo.

Pergunte: "Quantos pontos têm na carta?"

4. As crianças podem falar sua resposta ou usar os dedos.

5. Para estender esta atividade, pergunte: "Como você sabia quantos pontos tinha?" As crianças podem responder: "Eu vi três pontos e um ponto e sabia que eram quatro".

O QUE AS CRIANÇAS APRENDEM

- Imagens Rápidas é um ótimo jogo para jogar durante as transições ou quando você tem apenas alguns minutos. Este jogo permite que as crianças pratiquem a subitização - ver rapidamente a quantidade de algo em um pequeno conjunto. Pesquisas sugerem que as crianças que são fortes em subitização tendem a se sair melhor em matemática.

- As crianças geralmente reconhecem de 1-2 pontos sem a necessidade de contá-los. Mas a subitização tem limites. Para quantidades maiores, pode ser necessário agrupar objetos em grupos menores para subitizar. Por exemplo, geralmente é difícil subitizar 8 pontos, mas se os pontos forem organizados em dois grupos de 4 e soubermos que dois grupos de 4 são 8, podemos ver rapidamente o 8.

- Os pontos espalhados ou dispostos em círculos são mais difíceis de subitizar.

- Jogar este jogo ajuda as crianças a construir uma forte imagem visual dos números. À medida que as crianças ganham experiência, converse sobre como ver grupos de números menores em conjuntos maiores. Por exemplo, "Eu vi um grupo de dois pontos e um grupo de três pontos e sabia que eram cinco!" Cada criança pode "ver" a quantidade de uma maneira diferente.

TÓPICOS MATEMÁTICOS

Número: contagem e cardinalidade

VÍDEO

Assistir ao vídeo do jogo

Para assistir a um vídeo que mostra como jogar Imagens Rápidas, visualize o código QR pelo aplicativo da câmera ou do leitor de código QR do seu smartphone.

EDC Education Development Center

www.ym.edc.org

© EDC 2021

CC BY NC SA

Números com Fome

YOUNG MATHEMATICIANS

Jogadores 1-18 | Idades 4+ | 5-10 min

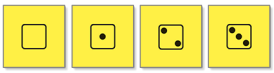
OBJETIVO

Combine as cartas numéricas com as cartas com pontos correspondentes.

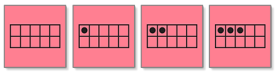
CARTAS USADAS

Comece com:

Numerais
0-3

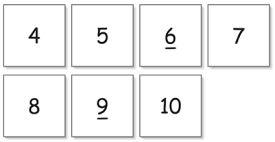


Dados
0-3

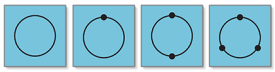


Dez quadrados
0-3

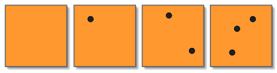
Para jogos mais avançados: use números mais altos e/ou use mais baralhos:



Numerais
4-10



Círculos
0-3



Pontos espalhados
0-3

Pontos ordenados
0-3

COMO JOGAR

1. Organize as cartas numéricas em uma fileira, de 0-3. No início, organize as cartas junto com as crianças. Quando as crianças estiverem prontas, peça-lhes que organizem sozinhas as cartas.

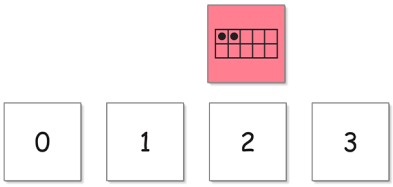
2. Embaralhe as cartas restantes. Coloque as cartas em uma pilha, viradas para cima.

3. Aponte para as cartas numéricas e diga: “Esses números estão com fome!”

Em seguida, aponte para a pilha de cartas viradas para cima e diga: “As cartas numéricas podem comer as cartas com pontos desta pilha. Mas elas só podem comer as cartas que correspondem ao seu número.”

4. “Vamos ver a primeira carta dessa pilha. Quantos pontos ela tem?”

5. “Sim, tem dois pontos. Vamos colocar esta carta sobre a carta de número 2 que será comida!”



6. A brincadeira continua enquanto as crianças se revezam “alimentando” as cartas numéricas. O jogo termina quando todas as cartas da pilha forem “comidas!”

Observação: Você pode usar pratos, cestas ou outros recipientes neste jogo. Rotule os recipientes com as cartas numéricas e peça às crianças que classifiquem as cartas com pontos nos recipientes corretos para serem “comidas”.

DICAS PARA JOGAR

- Você pode usar o Números com Fome como uma atividade de transição - por exemplo, dê a cada criança uma carta com

pontos e peça que as alimentem com o número correspondente antes de deixar a mesa.

O QUE AS CRIANÇAS APRENDEM

- As crianças podem ser capazes de reconhecer e dizer a quantidade de pontos imediatamente, especialmente para números menores, abaixo de 4. Esta é uma habilidade chamada subitização, e ajuda a fundamentar habilidades matemáticas básicas.

- Neste jogo, as crianças conectam o número de pontos nas cartas aos numerais escritos que representam essas quantidades. Por exemplo, cinco pontos são organizados nas cartas de várias maneiras, mas são todos representados pelo numeral “5”.

TÓPICOS MATEMÁTICOS

Número: contagem e cardinalidade

VÍDEO

Assistir ao vídeo do jogo

Para assistir a um vídeo que mostra como jogar Números com Fome, visualize o código QR pelo aplicativo da câmera ou do leitor de código QR do seu smartphone.

EDC Education Development Center

© EDC 2021

www.ym.edc.org

CC BY NC SA

Soma 5!

YOUNG MATHEMATICIANS

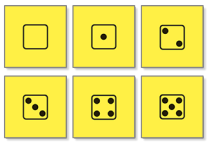
Jogadores 1-4 | Idades 4+ | 5-10 min

OBJETIVO

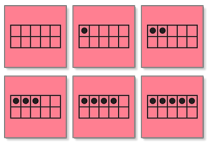
Combine duas cartas com pontos de modo que somem cinco.

CARTAS USADAS

Comece com:

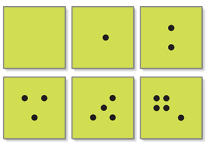


Dados
0-5

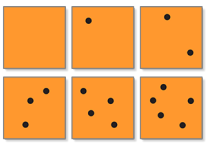


Dez quadrados
0-5

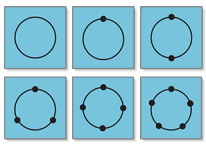
Para jogos mais avançados: selecione mais cartas, um conjunto por vez:



Pontos ordenados
0-5



Pontos espalhados
0-5

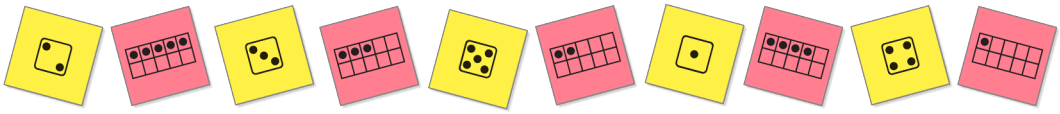


Círculos
0-5

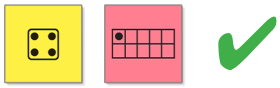
COMO JOGAR

1. Selecione e embaralhe as cartas.

2. Coloque todas as cartas viradas para cima.



3. Você pode começar o jogo dizendo: “Vou encontrar duas cartas que somam cinco! Vamos ver. Essas duas cartas somam 5?”



Diga: “Sim! Existem quatro pontos nesta carta e mais um ponto somam 5!”

4. Diga: “Agora é a sua vez. Você consegue encontrar duas cartas que somam 5?”

5. O jogo termina quando todas as cartas são combinadas.

DICAS PARA JOGAR

- Se as crianças estiverem prontas, você pode adicionar cartas com pontos e cartas numéricas com números maiores que 5. Você pode jogar Soma 6!, Soma 7!, Soma 8!, Soma 9! e Soma 10! Se quiser, você pode usar três cartas para tornar o jogo mais desafiador. Apenas certifique-se de que todos os jogadores estão se esforçando para chegar ao mesmo número.

O QUE AS CRIANÇAS APRENDEM

- Este jogo se concentra na composição de números - saber que dois números menores formam um número maior. Neste jogo, as crianças procuram dois números menores que, juntos, somam cinco.

- É importante que as crianças reconheçam que uma determinada quantidade pode ser representada de maneiras diferentes - com dedos, números, pontos em diferentes configurações e muito mais. Praticar jogos com números de várias formas ajuda a fortalecer esse conceito.

TÓPICOS MATEMÁTICOS

Número: contagem e cardinalidade

Número: operações

VÍDEO

Assistir ao vídeo do jogo

Para assistir a um vídeo que mostra como jogar Soma 5, visualize o código QR pelo aplicativo da câmera ou do leitor de código QR do seu smartphone.

EDC Education Development Center

www.ym.edc.org

© EDC 2021

CC BY NC SA

Qual Não Pertence?

YOUNG MATHEMATICIANS

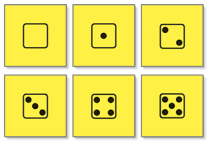
Jogadores 1-4 | Idades 4+ | 5-10 min

OBJETIVO

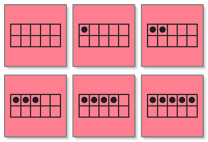
Explicar com clareza ou dizer por que uma determinada carta não pertence a um conjunto de cartas. Frequentemente, pode haver mais de uma carta que “não pertence” a um determinado conjunto de cartas.

CARTAS USADAS

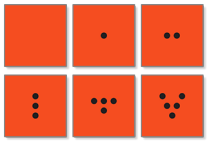
Comece com:



Dados
0-5

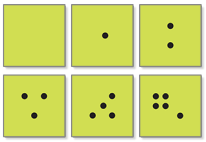


Dez quadrados
0-5

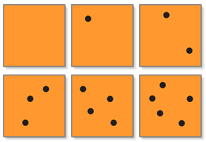


Pontos ordenados
0-5

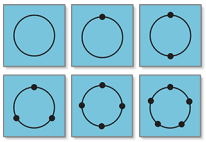
Para jogos mais avançados: selecione mais cartas, um conjunto por cada vez:



Pontos ordenados
0-5

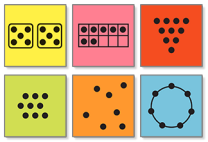


Pontos espalhados
0-5



Círculos
0-5

Desafio Extra



Selecione mais cartas
6-10

VOCABULÁRIO

Igual

Diferente

Pertence

PERGUNTAS

Como você sabe?

O que você vê que faz com que diga isso?

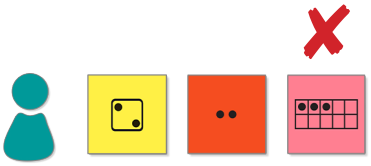
Você vê outra maneira que uma das cartas não pertence?

COMO JOGAR

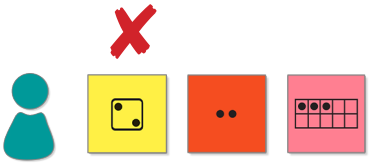
1. Coloque três cartas na mesa.

2. Pergunte, "Qual carta não pertence? Por quê?"

   Dê às crianças bastante tempo para olhar as cartas e aceite todas as respostas que elas consigam justificar. Pode ser que a carta com três pontos não pertença porque as outras cartas têm dois pontos.



   Ou talvez a carta com dois pontos numa linha diagonal não pertença porque os pontos estão em linha reta nas outras cartas.



3. Quando as crianças terminarem de explicar por que uma carta não pertence, diga, "Pronto(a) para novas cartas?" Coloque três novas cartas. Pergunte: "Qual delas não pertence? Por quê?"

4. Continue a jogar com cartas diferentes. Assim que as crianças se sentirem confortáveis com as cartas de 0-3, adicione as cartas 4-5. Quando as crianças estiverem seguras com as cartas de 0-5, adicione as cartas de 6 em diante.

DICAS PARA JOGAR

- Quando as crianças ainda não conhecem bem este jogo, você pode começar simples, com cores. Coloque duas cartas da mesma cor e uma carta de cor diferente e pergunte: "Qual

carta não pertence? Por quê?" Quando as crianças estiverem confortáveis com esse jogo, use cores diferentes e incentive as crianças a perceberem os pontos. Pergunte: "Você vê algo nos pontos dessas cartas que possa ser igual ou diferente?"

O QUE AS CRIANÇAS APRENDEM

- Como explicar seu raciocínio e falar sobre conceitos matemáticos.

- Talvez você veja crianças contando o número de pontos nas cartas para verificar se as quantidades são iguais. Talvez você veja que sabem a quantidade imediatamente, sem contar. Saber imediatamente a quantidade é uma habilidade chamada subitização. A subitização é nossa capacidade de reconhecer rapidamente as quantidades. É importante que as crianças pratiquem tanto a contagem quanto a subitização, pois ambas formam a base para as habilidades matemáticas posteriores.

- Este jogo chama a atenção das crianças para os detalhes das cartas. Podemos mostrar três imagens diferentes para o número 3. Elas são iguais porque todas têm três pontos, mas os pontos podem estar dispostos de maneiras diferentes. As crianças podem notar que apenas uma carta tem uma grade e as outras não. Ou podem notar que duas têm pontos dispostos em uma linha horizontal e na outra estão dispostos para cima e para baixo (verticalmente). As crianças também têm a oportunidade de perceber que, embora 3 pontos possam ser dispostos de muitas maneiras diferentes, ainda são 3 pontos.

- Não se preocupe se você acidentalmente colocar três cartas sem nada em comum. Peça às crianças que expliquem como as três são diferentes!

- Você pode usar este jogo com muitos objetos diferentes que você tem na sala de aula ou em casa.

TÓPICOS MATEMÁTICOS

Número: contagem e cardinalidade

VÍDEO

Assistir ao vídeo do jogo

Para assistir a um vídeo que mostra como jogar Qual Não Pertence, visualize o código QR pelo aplicativo da câmera ou do leitor de código QR do seu smartphone.

EDC Education Development Center

www.ym.edc.org

© EDC 2021

CC BY NC SA

Pontos da Memória

YOUNG MATHEMATICIANS

Jogadores 1-2 | Idades 4+ | 5-10 min

OBJETIVO

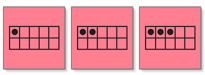
Juntar os pares de cartas iguais usando a memória.

CARTAS USADAS

Comece com:

Numerais
1-3

Dados
1-3



Dez quadrados
1-3

Pontos ordenados
1-3

Observação: Quando as crianças estiverem confortáveis juntando cartas de 1-3, adicione as cartas de 4 para cima.

VOCABULÁRIO

Pares
Combinar
Igual
Diferente

PERGUNTAS

O que lhe ajuda a lembrar onde estão as cartas?
Como você decidiu qual carta virar?

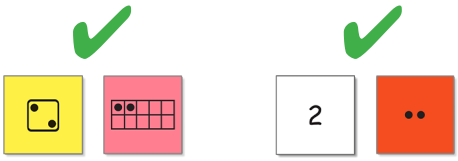
COMO JOGAR

1. Certifique-se de que tem um número par de cartas para poder fazer pares.

2. Embaralhe as cartas e coloque-as viradas para baixo.

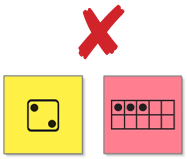
3. As crianças se revezam virando duas cartas.

   Se as duas cartas tiverem o mesmo número, mantenha o par combinado e vá novamente.



   Lembre às crianças que os pares que combinam podem ser diferentes! Elas podem virar uma carta com 3 pontos dispostos de uma maneira e outra carta com 3 pontos dispostos de maneira diferente - elas combinam! Ou as crianças podem virar uma carta com o número 2 e uma carta com dois pontos. Essas combinam também!

4. Se as duas cartas não combinarem, vire-as para baixo novamente. Agora é a vez do próximo jogador.



   Observação: Incentive todos os jogadores a lembrar quais números estão nas cartas que estão sendo viradas para baixo!

5. O jogo termina quando todas as cartas forem combinadas!

DICAS PARA JOGAR

- Mostre às crianças como virar suas cartas - algumas podem querer pegar as cartas e segurá-las em vez de virá-las para que todos vejam.

- Diga o número em voz alta após cada virada de carta. Por exemplo, “3 pontos aqui! 4 pontos aqui. Não são iguais!”

- As crianças pequenas estão aprendendo a se revezar e compartilhar materiais. Certifique-se de ensinar o processo de revezamento e dê às crianças muita prática em tomar (e esperar por) sua vez.

O QUE AS CRIANÇAS APRENDEM

- As crianças têm de se lembrar da quantidade de pontos ou dos números nas cartas que estão viradas. Isso constrói memória visual para números e habilidades de atenção.

- Este jogo oferece suporte às funções executivas das crianças. As crianças estão praticando o raciocínio flexível, lembrando-se de onde determinadas cartas podem ser encontradas (memória operacional) e revezando-se (controle inibitório).

TÓPICOS MATEMÁTICOS

Número: contagem e cardinalidade

VÍDEO

Assistir ao vídeo do jogo

Para assistir a um vídeo que mostra como jogar Pontos da Memória, visualize o código QR pelo aplicativo da câmera ou do leitor de código QR do seu smartphone.

EDC Education Development Center

© EDC 2021

www.ym.edc.org

CC BY NC SA

A Maior!

YOUNG MATHEMATICIANS

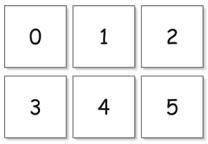
Jogadores 2-4 | Idades 5+ | 5-10 min

OBJETIVO

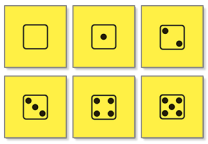
Junte todas as cartas virando mais cartas de maior número do que os outros jogadores.

CARTAS USADAS

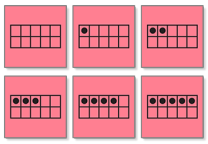
Comece com:



Numerais
0-5

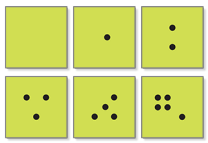


Dados
0-5

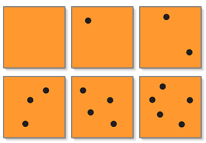


Dez quadrados
0-5

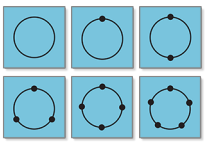
Para jogos mais avançados: selecione mais cartas, um conjunto por cada vez:



Pontos ordenados
0-5

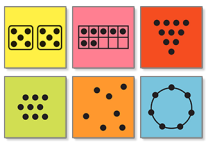


Pontos espalhados
0-5



Círculos
0-5

Desafio extra



Selecione mais cartas
6-10

COMO JOGAR

1. Selecione e embaralhe as cartas.

2. Distribua as cartas com a face para baixo, em pilhas iguais, para cada jogador. Não olhe para suas cartas ainda!

3. Em seguida, diga: “Cada um de nós vai virar a carta do topo da nossa pilha. Quem tiver a carta com o maior número ganha esta rodada e fica com todas as cartas. Preparados?”

   Cada jogador vira a carta de cima e a coloca no centro para que todos vejam.

4. Pergunte: “Qual carta tem o maior número? Quem fica com todas as cartas? Como podemos saber?”

5. Se dois jogadores virarem o mesmo número mais alto, esses jogadores virarão as próximas cartas do topo de suas respectivas pilhas. Quem tiver o maior número ganha todas as cartas de ambas as rodadas.

6. O jogo acaba quando uma pessoa tem todas as cartas.

O QUE AS CRIANÇAS APRENDEM

- Comparar cartas com pontos arranjados de maneiras diferentes ajuda as crianças na compreensão de quantidades. Em outras palavras, cinco pontos podem ser organizados de muitas maneiras diferentes, mas são sempre cinco pontos.

- As crianças aprendem a identificar qual de dois ou mais números é o maior.

TÓPICOS MATEMÁTICOS

Número: contagem e cardinalidade

Número: operações

VÍDEO

Assistir ao vídeo do jogo

Para assistir a um vídeo que mostra como jogar A Maior, visualize o código QR pelo aplicativo da câmera ou do leitor de código QR do seu smartphone.

EDC Education Development Center

© EDC 2021

www.ym.edc.org

CC BY NC SA