

## Carta Escondida (Jogo de Visão de Raio X)



1-4 jogadores

A partir de 4  
anos de idade

5-10 minutos

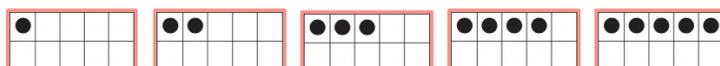
**Materiais:**

**Cartas para usar:**

cartas numeradas de 1 a 5



OU cartas com 1 a 5 pontinhos



(adicione mais cartas conforme as crianças adquirirem experiência)

\*Can change pontinhos to “pontos”

**Objetivo do jogo:** as crianças identificam os números ocultos nas cartas viradas para baixo.

\*Need to change “ocultos” to “escondidos”

**Preparação:**

1. Misture as cartas

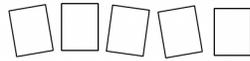


2. Peça às crianças para colocarem as cartas em ordem de 1 a 5

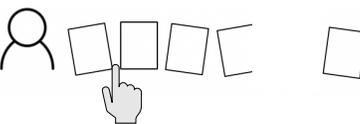


Jogar:

Vire as cartas para baixo enquanto as crianças observam



Pergunte a um jogador: "Você pode apontar para uma carta? Eu vou dizer qual é o número da carta usando minha visão especial de raio X!"

A criança aponta para uma carta 

Diga: "É três! Vire a carta para ver." A criança vira a carta e verifica o número.



Coloque a carta na mesa novamente virada para baixo. Diga ao próximo jogador: "Agora é sua vez de usar sua visão de raio x. Pronto?"

Se elas estiverem prontas, passe a vez para as crianças identificarem as cartas.

Variação:

Deixe as cartas viradas para cima após serem identificadas. Incentive as crianças a usar as cartas viradas para cima para ajudá-las a identificar as cartas escondidas. Quando que as crianças praticam este jogo com um adulto, elas podem jogar em pares.

O que as crianças estão aprendendo:

- Observe quais estratégias as crianças usam para identificar as cartas escondidas. Se um jogador não souber o que fazer, ajude-o a contar da primeira carta até a carta escondida, apontando para cada carta enquanto ele conta.
- Deixe as cartas identificadas viradas para cima e incentive as crianças a "contar" da carta virada para cima até a carta escondida. Por exemplo, você pode contar da carta 3 virada para cima até a carta 5 escondida: "3... 4, 5!" A contagem é uma importante habilidade matemática.
- Este jogo pratica três habilidades de função executiva: controle inibitório, memória de trabalho e controle de atenção. As crianças devem *evitar* virar as cartas impulsivamente. Elas usam a *memória de trabalho* para colocar as cartas na ordem correta e se lembram dessa ordem durante todo o jogo. O *controle de atenção* é praticado quando as crianças se revezam no papel de seletor da carta e no papel de identificador da carta.