

Pulando Números

Jogadores 1-20 : Idades 3+ : 1-5 min

OBJETIVO

Pular uma certa quantidade de vezes.

MATERIAIS

Corpos



VOCABULÁRIO

Igual
Muitos(as)
Poucos(as)

PERGUNTAS

Como você sabia quando parar de pular?
Pulamos o mesmo número de vezes?
Pulamos muitas vezes?
Pulamos poucas vezes?

COMO JOGAR

1. Mostre ou diga um número às crianças. Você pode levantar uma certa quantidade de dedos, dizer um número em voz alta ou escrever um número no quadro.
2. As crianças então pulam esse número de vezes. Por exemplo, se você mostrar 3, você pode dizer: "Vamos pular três vezes. Preparados?"
3. Conte os saltos em voz alta com as crianças, dizendo: "Um, dois, três, PARE. Pulamos três vezes!"

4. Repita com outros números.

DICAS PARA JOGAR

- Você também pode jogar este jogo usando outras ações físicas, como bater palmas ou dar cambalhotas para frente, em vez de pular.
- As crianças podem gostar tanto de pular que não vão querer parar, mesmo contando corretamente. Se isso acontecer, você pode fazê-las pular quantas vezes elas quiserem e deve dizer o número de vezes antes de pedir que elas pulem o número de vezes determinado.
- Para um desafio maior, cometa um erro ao pular. Por exemplo: “Vou pular quatro vezes. Um, dois, três. Ah, eu cometi um erro? Qual foi o meu erro?” Faça as crianças pularem o número correto de vezes para ajudá-lo(a) a corrigir o erro.

O QUE AS CRIANÇAS APRENDEM

- As crianças estão praticando contar até um certo número. Veja se elas são capazes de sincronizar a contagem com os pulos, contar na ordem correta e saber parar quando atingirem o número determinado. Estas são habilidades numéricas importantes para eles praticarem.
- Cometer um erro de contagem ajuda as crianças a pensar em igual, maior e menor. Também mostra a elas que erros podem acontecer durante a contagem, e que está tudo bem!

TÓPICOS MATEMÁTICOS

Número: contagem e cardinalidade

VÍDEO



Assistir ao vídeo do jogo

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

Pulando nas Vitórias-régias

YMI | YOUNG MATHEMATICIANS

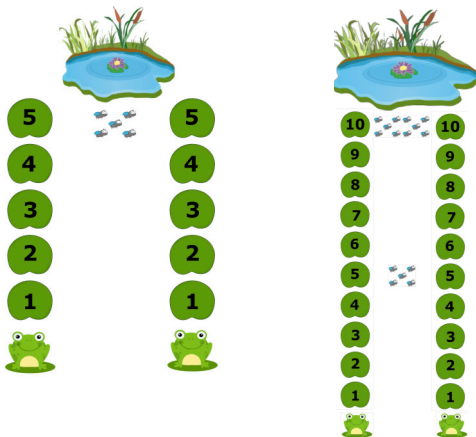
Jogadores 1-2 | Idades 3+ | 5-10 min

OBJETIVO

Lançar um ou mais dados para avançar seu sapo até o fim do tabuleiro.

MATERIAIS

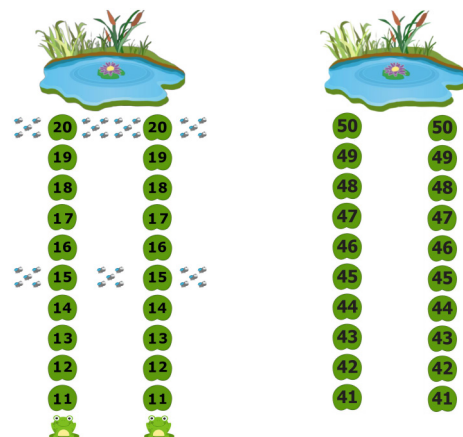
Tabuleiros de 1 a 5 ou de 1 a 10



2 sapos



Para jogos mais avançados:
tabuleiros de 11 a 50



Você pode fazer dados especiais desenhando
1, 2 ou 3 pontinhos num cubo



VOCABULÁRIO

Mais perto
Mais longe
Para frente/para trás

PERGUNTAS

Qual sapo está mais perto do lagoa? Qual está mais longe?
Quantas vitórias-régias a mais seu sapo precisa saltar para chegar ao lagoa?
Que número você espera tirar? Por quê?

COMO JOGAR

1. Antes de jogar, crie dados com apenas 1 e 2 pontinhos. Você pode fazer esses dados desenhando pontinhos num cubo de madeira ou num pedaço de papel dobrado na forma de um cubo. Se as crianças estiverem preparadas para números maiores, faça dados com 1, 2 e 3 pontinhos.
2. Monte seu tabuleiro de vitórias-régias, dois sapos e dados.
3. Coloque cada sapo na figura do sapo, abaixo do número 1 (casa/partida).
4. As crianças se revezam lançando o(s) dado(s) e avançam no tabuleiro o número que tirarem.
5. A brincadeira continua até que os sapos das crianças caiam no número final ou passem dele e mergulhem na lagoa.
6. Depois de nadar, as crianças podem saltar de volta para casa.

Varição avançada: quando as crianças estiverem prontas, a próxima fase deste jogo é praticar a contagem de um número. Contar a partir de um número ajuda a combinar os números rapidamente. Por exemplo, se você tem 5 mais 3, em vez de começar no 1 e contar até o 8, você pode começar a partir do 5, contando 6, 7, 8. Contar a partir de um número é uma habilidade importante que as crianças usarão para a adição mais tarde.

DICAS PARA JOGAR

- Você pode mudar o tema deste jogo para qualquer coisa em que as crianças estejam interessadas. Pode ser saltar em pegadas de dinossauros, ou saltar em flores com uma borboleta ou uma abelha, ou qualquer outro tema que as crianças possam gostar.
- Você também pode jogar este jogo em um “caminho de números” que você faz no chão ou que desenha do lado de fora com giz. As crianças se transformam em sapos, pulando junto!

- Se todos concordarem, você pode alterar as regras. Por exemplo, você pode decidir que precisa tirar o número exato para nadar no lagoa ou qualquer número que o coloque lá ou além.
- Jogar com um(a) amigo(a) ou em um pequeno grupo também promove habilidades sociais e emocionais como ser paciente, revezar e resolver problemas de forma colaborativa. Jogos com um elemento de competição também dão às crianças a oportunidade para lidar com as vitórias e derrotas de maneira correta e respeitosa.
- Você também pode jogar este jogo com um baralho de cartas em vez de dados. Use um baralho de cartas com as quantidades e números para os quais as crianças estejam preparadas. Em seguida, se revezem para retirar cartas do topo do baralho para ver até onde cada sapo consegue pular.

O QUE AS CRIANÇAS APRENDEM

- Quando as crianças jogam o dado e reconhecem o número de pontos que tiraram sem contar, elas estão praticando uma habilidade chamada subitização. A subitização é a habilidade de reconhecer quantidades rapidamente. As crianças praticam muito a subitização neste jogo porque, quando jogam, realmente querem saber imediatamente o número que conseguiram para que seus sapos possam avançar.
- Este jogo também ajuda as crianças a compreender que os números estão igualmente espaçados. Uma coisa que é realmente importante na matemática inicial é a ideia da magnitude do número e a comparação de números, sabendo que o 2 é um salto a mais do que o 1, assim como o 10 é apenas um salto a mais do que o 9.
- Muitas crianças podem não ter ainda muita experiência com jogos de tabuleiro. Ajude-os a entender que, quando tirarem o 3, eles avançam 3 casas. Certifique-se de que saltem para a frente do espaço em que estão, em vez de dar o primeiro salto no espaço em que já estão.

TÓPICOS MATEMÁTICOS

Número: contagem e cardinalidade

Número: operações

VÍDEO



Assistir ao vídeo do jogo

Para assistir a um vídeo que mostra como jogar Pulando nas Vitórias-régias, leia o código QR pelo aplicativo da câmera ou do leitor de código QR do seu smartphone.