

Jogar dois dados (dois números de 1 a 10)



1-4 jogadores

A partir de 5 anos
de idade

5-10 minutos

Materiais:

2 dados comuns de 6 lados



Cartas para usar:

cartas numeradas de 1 a 10



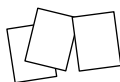
OU cartas com 1 a 10 pontinhos



Objetivo do jogo: as crianças fazem a correspondência e combinam os números dos dados para virar todas as cartas.

Preparação:

1. Embaralhe as cartas



2. Peça às crianças para colocarem as cartas em ordem de 1 a 10

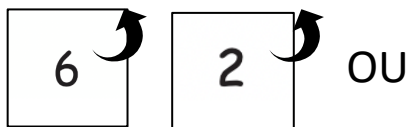
Jogar:

Quando for sua vez:

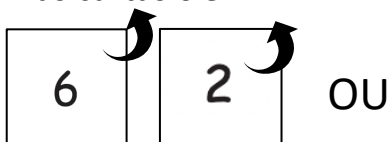
Jogue os dados. Vire as cartas que correspondem ao(s) número(s) dos dados. Por exemplo:

Se um jogador tirar  e  ele poderá virar:

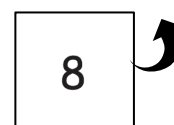
a carta 6 *ou* a carta 2



as cartas 6 e 2



a soma (a carta 8)




Se os números dos dados, ou sua soma, não corresponderem a nenhuma das cartas viradas para cima, passe os dados para o próximo jogador. Ou continue jogando até que o(s) número(s) dos dados correspondam a uma carta. O jogo terminará quando os jogadores virarem todas as cartas!

Variações:

1. Dois números iguais nos dados podem ser um "curinga". Quando um jogador tirar um "curinga", ele poderá escolher qualquer carta para virar. Isso pode ajudar a virar uma carta numerada difícil de sair.

Para as crianças que estiverem prontas para o jardim de infância ou para matemática de primeira série:

2. Depois de jogar os dados, subtraia o número menor do número maior. Vire a carta que representa a diferença. Por exemplo, se um jogador tirar 6 e 2, ele poderá calcular $6 - 2 = 4$ e virar 
3. Use três dados, misture-os e combine-os para virar as cartas. Por exemplo, se um jogador tirar 2, 3 e 4: some os números para virar a carta 9 OU vire as cartas 2 e $(3 + 4 = 7)$ 7

O que as crianças estão aprendendo:

- Incentive as crianças a "contar" a partir do número maior dos dados. Por exemplo, se eles tirarem 6 e 2, comece a contar a partir de 6: "6... 7, 8." A contagem é uma habilidade que ajudará a aprender a somar posteriormente.
- Quando as crianças estiverem prontas, peça a elas que joguem em pares sem um adulto. Veja quem consegue virar todas as cartas primeiro. As crianças também podem jogar sozinhas no nível de habilidade individual.
- Tirar números diferentes e combiná-los de maneiras diferentes incentiva as crianças a pensar na composição dos números e na estratégia.