

Rolar Um

Jogadores 1-4 Idades 3+ 5-10 min

OBJETIVO

Combinar o número no dado com o número na carta.

MATERIAIS

1-6 Cartas de *Contar e Ver* para cada jogador:



1 dado



VOCABULÁRIO

Dado(s)

Ordenar

Nomes dos números de 1 a 6

PERGUNTAS

Como você ordenou as cartas?

Qual número você espera tirar no dado?

Quais números você ainda precisa tirar?

COMO JOGAR

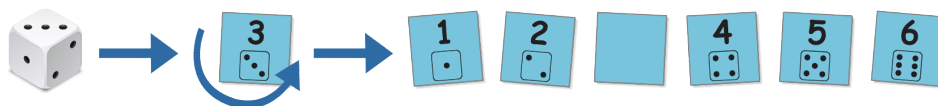
1. Dê a cada criança um conjunto de 1-6 cartas em ordem aleatória.
2. Peça aos alunos que coloquem suas cartas em ordem de 1 a 6. Veja se eles podem fazer isso independentemente e ajude quando necessário.



Observação: Se você só chegar até aqui no jogo, ótimo! As crianças trabalharam na importante habilidade de ordenar os

números. Você pode voltar para jogar o resto do jogo em outra hora.

3. Jogue os dados. Vire a carta que corresponde ao número tirado nos dados.



4. Se o número no dado não corresponder a nenhuma de suas cartas viradas para cima, passe o dado para o próximo jogador.
5. O jogo termina quando todos os jogadores tiverem virado todas as suas cartas!

DICAS PARA JOGAR

- Este jogo pode ser jogado individualmente, em pares ou em pequenos grupos.
- Algumas crianças podem não querer passar para o próximo jogador se não conseguirem virar uma carta. Incentive os jogadores a falar sobre isso! Se todos concordarem, eles podem continuar jogando o dado até que cada jogador vire uma carta.
- Às vezes, as crianças gostam de brincar cooperativamente e “compartilhar a jogada”. Os jogadores ainda podem se revezar para jogar o dado, mas todos podem virar suas cartas com base nas jogadas de cada jogador.
- Além das cartas de *Contar e Ver*, você pode usar cartas com pontos ou quaisquer outras cartas que tenha.

O QUE AS CRIANÇAS APRENDEM

- As crianças precisam de muita prática para conectar os símbolos numéricos escritos aos nomes dos números e às quantidades que eles representam.

- Este jogo ajuda as crianças a praticarem conectar precisamente o nome de um número a um objeto. Isso é chamado de correspondência um para um. Por exemplo, uma criança conta três pontos como “um, dois, três”, tocando cada ponto uma vez e atribuindo uma palavra de contagem a cada um.
- Este jogo ajuda as crianças a praticar a subitização, ou a reconhecer rapidamente as quantidades, porque elas veem os pontos nos dados e querem descobrir rapidamente qual carta podem virar. A subitização é uma habilidade importante para a compreensão dos números pelas crianças.

TÓPICOS MATEMÁTICOS

Número: contagem e cardinalidade

VÍDEO



Assistir ao vídeo do jogo

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