

Rolar Dois de 1 a 12

Jogadores 1-4 Idades 5+ 5-10 min

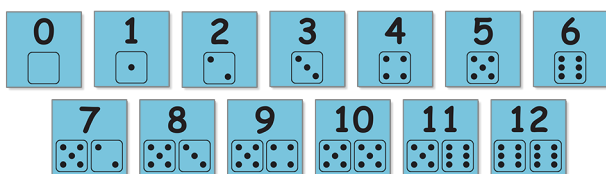
OBJETIVO

Combinar os números tirados nos dados com os números nas cartas.

MATERIAIS

Cartas de *Contar e Ver* de 1-12 ou 0-12 para cada jogador:

2 dados



VOCABULÁRIO

Dados
Somar
Subtrair
Nomes dos números 1 a 12

PERGUNTAS

Como você decidiu virar duas cartas numéricas em vez de uma?
Você pode me dizer como você somou esses números?
Quem tem mais cartas para virar?

COMO JOGAR

1. Dê a cada criança um conjunto de 1-12 cartas em ordem aleatória.
2. Peça aos alunos que coloquem suas cartas em ordem de 1 a 12. Veja se eles podem fazer isso de maneira independente e ajude quando necessário.



3. Jogue os dados. O jogador pode então virar as cartas que correspondem a **um** dos números tirados nos dados, **ambos** os números tirados **ou** a **soma** dos dois números tirados. Por exemplo:

Se um jogador tirar  e  ele pode virar:

carta 6 **ou** carta 2



OU

carta 6 **e** carta 2



OU

carta 8 (a soma)



4. Se os números tirados nos dados, ou a soma, **não correspondem** a nenhuma das cartas viradas para cima, passe os dados para o próximo jogador.
5. O jogo termina quando todos os jogadores tiverem virado todas as suas cartas!

DICAS PARA JOGAR

- Determine que dois números iguais nos dados sirvam como um “curinga”. Quando um jogador tirar um “curinga”, ele pode escolher qualquer carta para virar. Veja se as crianças escolhem com sabedoria! Ajude-os a escolher uma carta numérica que, de outra forma, seria difícil de tirar nos dados. Isso também pode acelerar o jogo.
- Use três dados, misture e combine-os para virar as cartas. Por exemplo, se um jogador tirar 2, 3 e 4: some-os para virar a carta 9 ou virar as cartas 2 e $(3 + 4 = 7)$ 7.
- Você também pode jogar este jogo com subtração. 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 pode subtrair $6 - 2 = 4$ e virar a carta 4. Você também pode usar a carta zero, o que aumenta o desafio porque você precisa tirar números iguais para virá-la.
- Se as crianças decidirem que querem jogar o jogo com subtração, elas podem perguntar o que acontece quando você tira um número maior de um número menor. Isso resultaria

em um número negativo. Não queremos que pensem, erroneamente, que não é possível subtrair um número maior de um número menor, então você pode dizer: “**Não podemos tirar 5 de 2 usando os números que conhecemos. Mas isso é algo que você vai aprender a fazer quando você for mais velho(a).**”

- Além das cartas de *Contar e Ver*, você pode jogar com cartas com pontos ou quaisquer outras cartas que tenha.

O QUE AS CRIANÇAS APRENDEM

- Incentive as crianças a contar a partir do número mais alto que tiraram nos dados. Por exemplo, se tirarem um 6 e um 2, devem contar a partir do 6: “**6...7, 8.**” Contar a partir de um determinado número é uma habilidade que, mais tarde, ajuda a aprender a somar.
- Incentive as crianças a falar sobre as regras do jogo! Elas podem decidir que os jogadores podem continuar jogando os dados até que sejam capazes de virar as cartas (em vez de passar para o próximo jogador após cada jogada).

TÓPICOS MATEMÁTICOS

Número: contagem e cardinalidade

VÍDEO



Assistir ao vídeo do jogo

Para assistir a um vídeo que mostra como jogar Rolar Dois de 1 a 12, visualize o código QR pelo aplicativo da câmera ou do leitor de código QR do seu smartphone.