

Carta Oculta (Visão de Raio-X)

Jogadores 2-4 Idades 4+ 5-10 min

OBJETIVO

As crianças identificam os números ocultos nas cartas viradas para baixo.

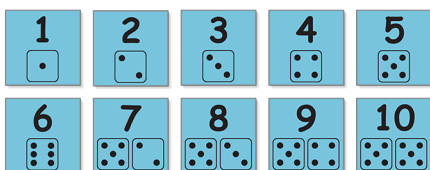
CARTAS USADAS

Comece com: Cartas de *Contar e Ver* de 1-5

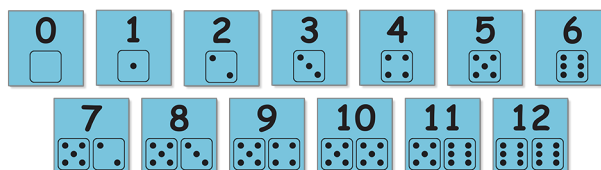


Para jogos mais avançados:

Cartas de *Contar e Ver* de 1-10



Cartas de *Contar e Ver* de 0-12



VOCABULÁRIO

Em ordem
Ao lado de
Oculto

PERGUNTAS

Como você sabia qual era o número da carta oculta?
Se alguém precisar de ajuda para descobrir a carta oculta, como você poderia ajudar?

COMO JOGAR

1. Embaralhe as cartas.



2. Peça às crianças que coloquem as cartas em ordem de 1 a 5.

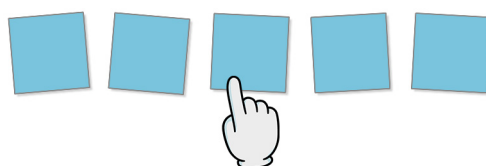


3. Enquanto as crianças observam, vire as cartas para baixo.



4. Pergunte a um jogador: “Você pode apontar para uma carta? Eu direi qual número está na carta usando minha visão especial de raio-x!”

A criança aponta para uma carta:



5. Diga: “É o 3! Vire a carta para verificar.” O jogador vira a carta e verifica o número.



6. Recoloque a carta na mesa, virada para baixo. Diga ao próximo jogador: “Agora é sua vez de usar sua visão de raio-x. Você está pronto(a)?”
7. Se as crianças estiverem prontas, peça que assumam a função de identificar as cartas que você ou outros jogadores apontam.

DICAS PARA JOGAR

- Uma variação deste jogo é deixar as cartas viradas para cima após serem identificadas. Se uma carta oculta estiver à esquerda de uma carta virada para cima, você pode fazer perguntas como “que número vem antes do três?” ou “que número é dois menos cinco?”
- Se uma carta oculta estiver à direita de uma carta virada para cima, incentive as crianças contar a partir da carta virada para cima até a carta oculta. Por exemplo, você pode contar a partir da carta 3 virada para cima até a carta 5 oculta: “3 ... 4, 5!”

Contar a partir de um número é uma habilidade matemática importante para as crianças praticarem.

O QUE AS CRIANÇAS APRENDEM

- Observe quais estratégias as crianças usam para identificar cartas ocultas. Se um jogador não tiver certeza do que fazer, ajude a contar a partir da primeira carta até a carta oculta, apontando para cada carta à medida que elas são contadas.
- Este jogo ajuda as crianças a praticar três habilidades das funções executivas: controle inibitório, memória operacional e transferência de atenção. As crianças devem inibir o impulso de virar as cartas. Primeiro elas usam a memória operacional para classificar as cartas na ordem correta e se lembram dessa ordem durante o jogo. A transferência de atenção é praticada quando as crianças saem da função de seletoras de cartas e passam para a função de identificadoras de cartas.
- Para obter mais informações sobre matemática e funções executivas, consulte este artigo: [Double Impact: Mathematics and Executive Function](#).

TÓPICOS MATEMÁTICOS

Número: contagem e cardinalidade

VÍDEO



Assistir ao vídeo do jogo

Para assistir a um vídeo que mostra como jogar Carta Oculta (Visão de Raio-X), leia o código QR pelo aplicativo da câmera ou do leitor de código QR do seu smartphone.