

Formas de Coringa

YOUNG MATHEMATICIANS

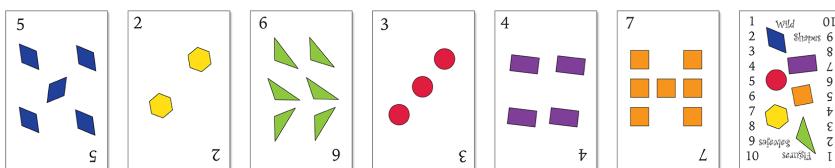
Jogadores 2-5 Idades 5+ 5-10 min

OBJETIVO

Ser a primeira criança a não ter mais cartas. Este jogo segue regras semelhantes ao Crazy 8s e Uno.

CARTAS USADAS

Baralho de Cartas de Formas Geométricas, com 4 coringas

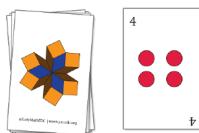


COMO JOGAR

1. Embaralhe as cartas.

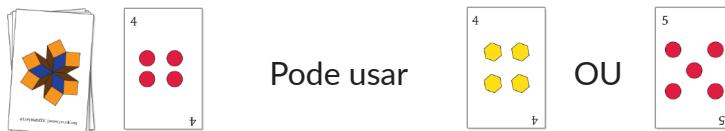


2. Distribua 5 cartas viradas para baixo para cada criança. Coloque as cartas restantes viradas para baixo para formar uma pilha para comprar as cartas. Vire a carta do topo da pilha de compra para iniciar uma pilha de descarte.



3. As crianças olham suas cartas. Quando for a sua vez, cada criança tenta combinar a carta do topo da pilha de descarte - por **forma** ou **número** - com uma carta que tem na mão.

Se uma combinação puder ser feita, a criança coloca a carta virada para cima no topo da pilha de descarte e diz qual é a correspondência - ou seja, “4” ou “hexágonos”. Essa carta torna-se a nova carta do topo e é a vez da próxima criança.



4. No entanto, se uma criança não conseguir uma combinação, mas tiver um coringa na mão, ela pode usar essa carta e determinar a partir de qual forma (por exemplo, losango azul) e número (por exemplo, quatro) a próxima criança deve jogar.
5. Se as crianças não conseguirem uma combinação e não tiverem um coringa, elas devem comprar do baralho até que possam fazer uma combinação.
6. As crianças dizem “Uma carta!” quando tiverem apenas uma carta na mão.
7. Continue jogando até que uma criança não tenha mais cartas. Se você ficar sem cartas no baralho, embaralhe novamente a pilha de descarte.

DICAS PARA JOGAR

- Nos primeiros jogos, você pode jogar com as cartas viradas para cima e falar em voz alta sobre suas possíveis jogadas. Ajude uma criança por vez, fazendo com que as crianças falem sobre suas opções.
- Pode ser muito desafiador para as crianças segurarem as cartas na mão de modo que os outros não consigam vê-las. Você pode usar uma caixa de sapatos ou outra caixa pequena onde elas possam colocar suas cartas viradas para cima sem precisar segurá-las.
- Se uma criança não conseguir uma combinação e não tiver um coringa, em vez de fazer com que as crianças tirem do baralho até obterem uma carta que possam jogar, peça-lhes que apenas

tirem uma carta e depois passem a vez para a próxima pessoa.

- Se você precisar terminar o jogo mais cedo, pode declarar empate e propor fazer uma revanche outro dia.

O QUE AS CRIANÇAS APRENDEM

- Neste jogo, as crianças estão praticando o reconhecimento de números e formas, mas seus cérebros estão trabalhando muito mais do que isso. Elas têm que prestar atenção às cartas na sua mão e às mudanças nas regras. Às vezes, elas vão querer combinar pelo número, outras vezes pela forma, dependendo das cartas que têm na mão e da carta do topo da pilha de descarte. A “melhor” jogada muda constantemente, e as crianças precisam prestar atenção ao seu próprio jogo, bem como aos dos outros jogadores.
- À medida que ficam mais experientes, elas começarão a prestar atenção à estratégia – qual carta será mais fácil ou mais difícil de se livrar? Quando devo usar o coringa?
- As crianças estão praticando habilidades como: se revezar, encontrar pares ou combinações, acompanhar e contar cartas. Essas habilidades são importantes por si só e permitem que as crianças acessem outras oportunidades de jogos de cartas, como Crazy 8s, Uno, Vá Pescar (Go Fish) e À Maior (War).

TÓPICOS MATEMÁTICOS

Formas e geometria

Classificação e atributos

VÍDEO



Assistir ao vídeo do jogo

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