

Jogo de Tabuleiro de Contar e Ver

Y M | YOUNG MATHEMATICIANS

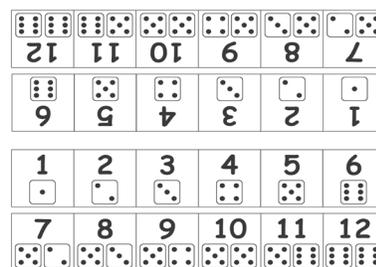
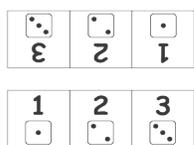
Jogadores 2 Idades 3+ 5-10 min

OBJETIVO

Marcar todos os números do seu lado do tabuleiro a partir dos lances dos dados.

MATERIAIS

Tabuleiros de *Contar e Ver*



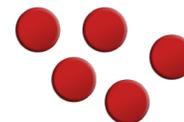
Você pode fazer dados especiais desenhando 1, 2 e 3 pontos em um cubo



Dados normais



Fichas



VOCABULÁRIO

Dados
Fichas
Combinar números

PERGUNTAS

Qual(is) número(s) você ainda precisa tirar nos dados?
Como você decidiu em qual(is) número(s) colocar fichas?

COMO JOGAR

Existem três versões diferentes do Jogo de Tabuleiro de *Contar e Ver*. Use a combinação de tabuleiro e dados que está no nível adequado para as crianças.

Em todas as versões, o jogo termina quando há fichas em todos os números.

Tabuleiro de 1a 3

 3	 2	 1
 1	 2	 3

Dado com 1 a 3 pontos



O primeiro jogador lança o dado e coloca uma ficha no número que corresponde ao número que tirou. Em seguida, o próximo jogador lança o dado e tenta colocar uma ficha em um de seus números.

Tabuleiro de 1 a 6

 9	 5	 4	 3	 2	 1
 1	 2	 3	 4	 5	 6

Dois dados com 1 a 3 pontos



O primeiro jogador lança os dados e pode colocar fichas em **um** dos números que tirou, **ambos** os números que tirou, **ou a soma** dos dois números que tirou. Depois é a vez do próximo jogador.

Tabuleiro de 1 a 12

 12	 11	 10	 9	 8	 7
 6	 5	 4	 3	 2	 1
 1	 2	 3	 4	 5	 6
 7	 8	 9	 10	 11	 12

Dois dados com 1 a 6 pontos



O primeiro jogador lança os dados e pode colocar fichas em **um** dos números que tirou, **ambos** os números que tirou, **ou a soma** dos dois números que tirou. Depois é a vez do próximo jogador.

DICAS PARA JOGAR

- Estabeleça que tirar dois números iguais é um “coringa”. Quando uma criança tira um “coringa”, ela pode colocar uma ficha em qualquer número. Veja se as crianças escolhem bem! Ajude-as a escolher um número que de outra forma seria difícil de tirar. Isso também pode acelerar o jogo.

- Você também pode jogar este jogo com subtração. Depois de lançar os dados, subtraia o número menor do número maior. Coloque uma ficha no número que representa a diferença. Por exemplo, se uma criança tirar 6 e 2, ela pode subtrair $6 - 2 = 4$ e colocar uma ficha no 4. Você também pode colocar um zero à esquerda do 1, o que oferece um desafio maior porque você precisa tirar o dobro para marcá-lo.

O QUE AS CRIANÇAS APRENDEM

- As crianças estão reconhecendo os números de pontinhos nos dados e relacionando a quantidade de pontinhos aos números no tabuleiro.
- Quando as crianças combinam seus dados, estão somando dois números para formar um novo número. Para combinar números, as crianças podem precisar contar cada pontinho em ambos os dados. Ou, se tirarem um 3 e um 2, podem contar do 3 e dizer “4, 5”. Contar a partir de um número significa que, em vez de começar em 1 e contar até 5, contamos a partir de 2 ou 3.
- As crianças também podem começar a perceber que alguns números são difíceis de tirar, enquanto outros aparecem muito. Ajude-as a pensar sobre sua estratégia de jogo e onde colocar fichas com base em quais números são mais fáceis de tirar.

TÓPICOS MATEMÁTICOS

Número: contagem e cardinalidade

VÍDEO



Assistir ao vídeo do jogo

Para assistir a um vídeo que mostra como jogar o Jogo de Tabuleiro de Contar e Ver, leia o código QR pelo aplicativo da câmera ou do leitor de código QR do seu smartphone.