

Cassino

Jogadores 2-4 Idades 4+ 5-15 min

OBJETIVO

Capturar cartas do centro da mesa, seja combinando-as com uma carta da sua mão ou somando várias cartas para fazer uma combinação.

MATERIAIS

Baralho de cartas



VOCABULÁRIO

Combinação

Soma

PERGUNTAS

Você vê alguma carta que combine com as suas?

Você consegue formar um número somando duas cartas?

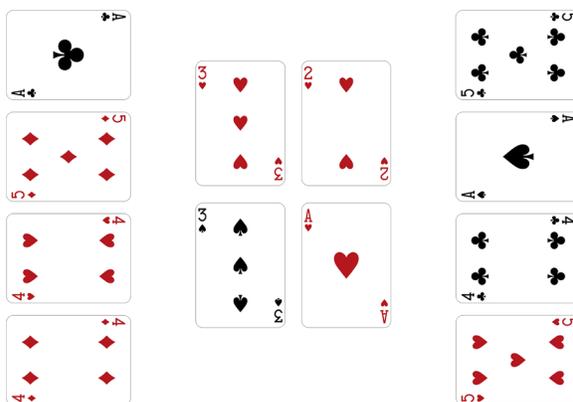
Qual foi a melhor jogada que você fez até agora? Por quê?

COMO JOGAR

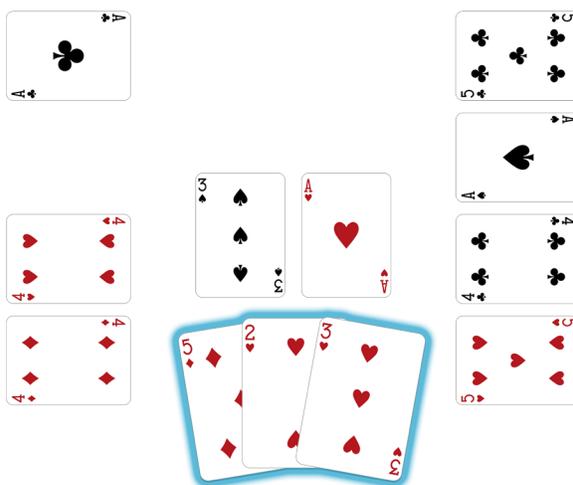
1. Primeiro, deixe as crianças se familiarizarem com o baralho. Deixe-as explorar as cartas e conversem sobre os diferentes números e símbolos.
2. Escolha entre jogar a **Versão Iniciante** (com cartas de Ás a 5) ou a **Versão Avançada** (com cartas de Ás a 10).

Versão Iniciante

1. Faça uma pilha com os Ases, 2, 3, 4 e 5 do seu baralho. Estas serão as cartas que usaremos para jogar. Os Ases valem 1.
2. Embaralhe o baralho e distribua 4 cartas viradas para baixo para cada jogador.
3. Coloque mais 4 cartas do baralho viradas para cima no centro da mesa.
4. Normalmente, os jogadores não mostram suas cartas uns aos outros, mas, com crianças, você pode jogar com as cartas viradas para cima. As cartas podem estar dispostas assim no início de um jogo:



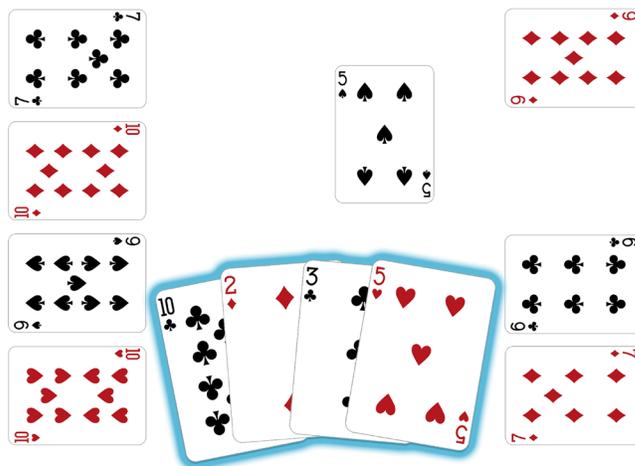
5. Na sua vez, tente combinar uma carta da sua mão com uma das cartas viradas para cima no centro da mesa. Se você conseguir fazer uma combinação, "capture" a carta do meio e coloque ambas as cartas ao seu lado, viradas para baixo.
6. Você também pode capturar cartas do meio que, juntas, somam o valor de uma carta na sua mão. Por exemplo, se você tiver um 5, poderá capturar um 2 e um 3 do meio, já que $2 + 3 = 5$.



7. Sempre que ninguém conseguir fazer uma combinação, adicione cartas ao meio até que haja quatro novamente.
8. O jogo termina quando todas as cartas forem capturadas ou quando ninguém puder capturar mais cartas. Conte o número de cartas capturadas, e quem tiver mais, vence!

Versão Avançada

1. Separe as cartas de Ás a 5 e de 6 a 10 em duas pilhas separadas. As cartas de Ás a 5 vão para o meio e as de 6 a 10 para os jogadores. Embaralhe ambas as pilhas.
2. Distribua quatro cartas da pilha de 6 a 10 viradas para baixo para cada jogador.
3. Coloque quatro cartas da pilha de Ás a 5 no centro da mesa, viradas para cima.
4. Para fazer combinações, os jogadores precisarão encontrar cartas no meio que **somem** o valor de uma de suas cartas. Por exemplo, se um jogador tiver um 10, ele pode pegar um 2, um 3 e um 5 do centro, porque $2 + 3 + 5 = 10$.



Esta versão do jogo realmente enfatiza a adição, pois os jogadores têm que combinar números em cada turno.

5. Sempre que ninguém conseguir fazer uma combinação, adicione cartas ao meio até que haja quatro novamente.
6. Assim como na Versão Iniciante, vence quem capturar mais cartas.

DICAS PARA JOGAR

- Para vencer o jogo, os jogadores devem capturar o maior número possível de cartas de uma vez. Isso significa que as crianças praticarão a soma de vários números de uma só vez, à medida que se sentirem mais à vontade com o jogo.

O QUE AS CRIANÇAS APRENDEM

- No início, as crianças podem praticar apenas a identificação dos números nas cartas e a combinação desse número com uma carta na mesa. Você pode ajudá-las dizendo o nome do número.
- As crianças também estão começando a pensar em estratégia e probabilidades. Elas aprenderão que somar duas cartas rende mais pontos no final do jogo do que simplesmente combinar e pegar uma única carta.
- Quando as crianças estiverem prontas para praticar a adição, elas podem jogar a versão avançada e explorar as diferentes maneiras pelas quais números menores podem ser combinados para formar números maiores. Por exemplo, 4 e 4 somam 8, e 2, 2 e 4 também somam 8.

TÓPICOS MATEMÁTICOS

Número: contagem e cardinalidade

Número: operações

VIDEO



Assistir ao vídeo do jogo

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