

UMAUM

Academia da Mente

A linha academia da mente – “Um a Um” é uma seleção de jogos divertidos que aprimoram habilidades de percepção numérica, cálculo, lógica e solução de problemas.

Matemática é muito mais do que contar e calcular: é a ciência dos padrões, e, por isso, possibilita a observação comparativa, a reflexão e a troca de ideias.

Todos nós aprendemos por analogias, isso é fazemos algum tipo de comparação, relacionando os conhecimentos que nos chegam com os que já estão guardados na cabeça. Ganhamos conhecimento de forma ativa – pensando, armazenando, tendo novas ideias e discutindo-as.

A educação e a formação das nossas crianças não ocorre apenas na escola. Elas começam nos lares e nas atitudes de cada um de nós, como por exemplo, na escolha das brincadeiras.

Aprender matemática torna cada criança mais bem preparada para se adaptar às novas realidades sociais e econômicas de um mundo em contínua expansão.

Aproveite o jogo e jogue também!

Grande abraço,
Dra. ANA ALVAREZ e Ms Thaís Guimarães

Manual de Instruções

Para 01 ou mais jogadores a partir de 3 anos.

DICA: LEIA AS INSTRUÇÕES A SEGUIR COM ATENÇÃO E – AO MESMO TEMPO – VÁ JOGANDO COM A CRIANÇA.

Contém: 25 fichas, 26 cartas com figuras e números, 2 cartas com símbolos, uma ampulheta e 1 manual de instruções. Se jogado com fichas, a criança deverá ter supervisão de um adulto em tempo integral.

• PREPARARE O JOGO

A. Cada uma das cartas possui uma das faces com numerais que variam de 0 a 25 e na outra face o número está representado em elementos ilustrados.

ATENÇÃO! O NÚMERO ZERO NO LADO DA FIGURA ESTÁ EM BRANCO INTENCIONALMENTE.

OBA! O JOGO VAI COMEÇAR!

JOGO 1 - APRENDENDO A CONTAR

1. Comece ensinando em três etapas: Em um primeiro momento, apresente a criança as fichas e conte junto com ela as quantidades de 0 a 10. Depois mostre as cartas do lado ilustrado com figuras, que representem as quantidades de 0 a 10 em ordem crescente. Quando o jogador demonstrar familiaridade com o sistema de contagem, apresente essas mesmas cartas com a face dos numerais voltada para cima.

Você pode pedir que criança fale em voz alta os números ao mesmo tempo que você. Pareie então as fichas com as duas joaninhas e em seguida aponte para o número 2, na outra face da carta.

2. Para crianças acima de 4 anos: Depois de ter aprendido os números de 0 a 10, o segundo passo é se familiarizar as demais cartas, de 11 a 25. Mostre as cartas do lado das figuras pareando-as com o número de fichas correspondentes e, em seguida, deixando as fichas à vista da criança, mostre a face da carta onde está impresso o número.

Você pode, em qualquer momento, pedir para que a criança fale em voz alta os números com você. Intercalando o lado das ilustrações com o lado dos números.

3. Apresente as cartas em sequência ou, de maneira aleatória, e peça para criança nomear, ou nomeie-as você pedindo para que a criança aponte a carta correspondente.

JOGO 2 - SEQUÊNCIA NUMÉRICA

1. Escolha de 5 a 10 cartas, que podem estar tanto voltadas do lado das ilustrações quanto dos números. Misture-as e coloque todas com o lado do número ou da ilustração voltado para cima.

2. Peça para que a criança coloque as cartas em ordem crescente ou decrescente. Comece a brincadeira com os números de 0 a 10, e conforme a criança demonstre familiaridade no manuseio, aumente, gradativamente, a quantidade de cartas para ela as coloque em ordem.

JOGO 3 - QUAL NÚMERO ESTÁ FALTANDO?

1. Comece de 0 a 10 com as cartas voltadas para a face das ilustrações.

2. Misture as cartas e peça para a criança colocá-las em ordem crescente ou decrescente. Em seguida, peça para que ela feche os olhos.

3. Retire uma das cartas da ordem estabelecida. Depois, peça para a criança abrir os olhos e verificar qual é o número que está faltando.

4. Acrescente as cartas de 11 a 25 conforme a criança demonstre facilidade na etapa anterior.

JOGO 4 - QUAL NÚMERO VEM ANTES E DEPOIS?

1. Escolha uma carta, que pode ser usada tanto do lado das ilustrações quanto do lado dos números.
2. Mostre a carta escolhida para a criança e pergunte a ela qual é o número que vem antes e/ou depois.

JOGO 5 - QUAIS SÃO OS PARES?

1. Escolha de 5 a 10 cartas que serão usadas do lado das ilustrações e mostre uma delas para a criança.
2. Misture as cartas novamente e, as distribua sobre a mesa. Usando as do lado dos números, peça para que a criança aponte o número correspondente à figura que você mostrou.

JOGO 6 - PRATICANDO INTERVALOS ENTRE OS NÚMEROS

1. Quando o jogador aprender os números de 0 a 25, e souber ordená-los de forma crescente e decrescente, você poderá ensiná-lo a colocar os números em ordem, com intervalos.
2. Por exemplo: Peça para o jogador colocar as cartas com a face virada nas figuras ou nos números em ordem, com intervalo de dois em dois (2, 4, 6,...); ou de três em três (3, 6, 9,...).

JOGO 7 - APRENDENDO A ADICIONAR E SUBTRAIR NÚMEROS

Uma vez que o jogador aprendeu a identificar os números, os reconhece e sabe distribuí-los em ordem, estará pronto para a aprender soma e subtração. Para isso, utilize as cartas de +, - e =; além das cartas com ilustrações e números para conseguir fazer as sentenças matemáticas.

• ADIÇÃO

1. Utilize as cartas apresentando os numerais de 0 a 10. As cartas com números maiores serão os valores das respostas.
2. Mostre duas cartas para a criança e peça para que ela conte as ilustrações que estão em cada uma das cartas. Depois, peça para que ele conte o total de ilustrações das duas cartas. O mesmo pode ser feito com fichas.
3. Comece a colocar as cartas com sinais de + e =, utilizando o outro lado da carta, o que possui os números escritos.
4. Monte a sentença matemática e peça para a criança pegar a carta que possui o número que representa o resultado da sentença. Por exemplo: $6 + 5 = 11$

• SUBTRAÇÃO

1. Utilize as cartas de 11 a 25. As cartas com números menores serão as respostas das sentenças matemáticas.
2. Mostre duas cartas para a criança e peça para que ela conte as ilustrações de cada uma das cartas. Em seguida, peça à criança que conte quantas ilustrações restariam, se retirarmos a quantidade de ilustrações da carta de valor menor, da carta com o valor maior. O mesmo pode ser feito com fichas.
3. Comece a colocar as cartas com sinais de - e =, utilizando o lado da carta que possui os números.

4. Monte a sentença matemática e peça para a criança pegar a carta que possui o número que representa o resultado da sentença. Por exemplo: $25 - 15 = 10$ para que ele conte o total de ilustrações das duas cartas. O mesmo pode ser feito com fichas.

JOGO 8 - CONTAGEM RÁPIDA

1. Separe as cartas em dois montes, colocando o lado das ilustrações para cima.
2. O jogo consiste em conseguir identificar qual das duas cartas tem o maior número de figuras.
3. Para conferir, pode-se utilizar o verso da carta, pois este contém o número correspondente.
Exemplo: Há duas cartas viradas para cima, uma tem 9 figuras e a outra 10. Quando o adulto falar já, a criança deverá dizer qual das duas cartas tem o maior número de figuras. O adulto deve conferir se a resposta foi correta, olhando o verso das cartas.

Sugestão! A carta de cima do monte sempre deverá ser descartada e valerá a carta que estiver embaixo. Desta forma, os jogadores não conseguirão contar antes de iniciar o tempo da ampulheta. Neste formato de jogo, os participantes podem desafiar uns aos outros, escolhendo duas cartas dos montes.

JOGO 9 - TAPÃO

1. As cartas devem ser distribuídas igualmente para todos os jogadores, adultos e crianças.
2. Na vez de cada um, deve-se falar um número aleatório ou seguindo a sequência. Ao mesmo tempo que se pronuncia um número, deve-se descartar uma carta.
3. Quando o número falado coincidir com a carta que foi descartada, todos os jogadores devem tentar colocar a mão sobre o monte.
4. O jogador que conseguir colocar a mão primeiro escolhe para quem vão todas as cartas que estiverem na mesa.

5. Vence o jogador que conseguir se livrar de todas as cartas primeiros.

Sugestão! Utilize o lado dos números ou o lado das figuras. Para deixar o jogo mais desafiador sugerimos o uso do lado das figuras. Vale lembrar que os jogadores não podem olhar as cartas antes de colocá-las na mesa.

