



**EMEI JOSÉ CARLOS DE LIMA**

**PROFESSORES:** Ligiê Cristine, Celia Quintino, Rosa Adriana Marinho, Renata Silvana Costa

**Coordenadora:** Leliane Leonel de Oliveira

**Diretora:** Clemilda Silvério Bernage

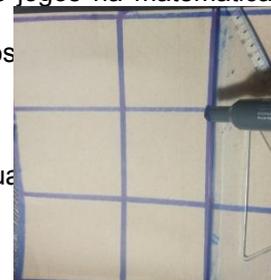
**Grupo:** 5

### Tema – Jogos de Tabuleiro

Organizar uma roda de conversa e perguntar sobre os jogos na matemática para que servem, quando são usados. Perguntar sobre outras situações em que usamos os jogos. ( Jogos de Tabuleiro).

Confeccionar os jogos com as crianças.

1-Pegar uma cartolina e fazer um jogo da velha, com 9 quadradinhos.



2-Pegar 4 tampinhas de garrafas de uma cor (Verde)

3 tampinhas de outra cor (Azul)

4 tampinhas de outra cor diferente do azul e do verde (amarelo). Serão 11 peças de tampas.



As tampas podem ser qualquer uma. Pode usar também pedras, papéis cortados, pedras coloridas, etc)

#### 4º Como se joga

Colocar 8 tampas no tabuleiro 2 azuis, 2 amarelas e 3 verdes. Um quadrado deverá ficar livre para que as crianças manuseiem as tampas sem tirá-las do tabuleiro.

Em seguida fazer uma sequência de 3 cores

A criança deverá manusear as tampas até conseguir obedecer a sequência estabelecida fora do tabuleiro.

A criança deverá respeitar a sequência das peças do tabuleiro. Colocando as cores de acordo com a sequência feita pelo responsável do jogo.

Deve ser jogado por duas pessoas. Uma monta o tabuleiro e a outra joga.



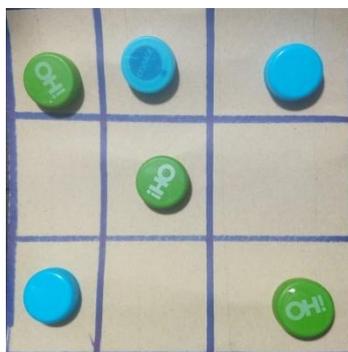
Com esse tabuleiro pode ser jogado o jogo da velha

Como jogar o Jogo da velha

. O jogo da velha brincadeira é composto por um tabuleiro onde possui três linhas e três colunas onde uma a criança coloca somente as tampas de uma cor, e a outra marca o espaço somente com as tampas de outra cor.

O objetivo do jogo é fazer uma sequência de três símbolos iguais, seja em linha vertical, horizontal ou diagonal, enquanto tenta impedir que seu adversário faça o mesmo;

Quando um dos participantes faz uma linha, ganha o jogo;



Recursos

Cartolina

Caneta, régua

Tesoura

Tampas de garrafas

Objetivos •

Descobrir o jogo como fonte de entretenimento e aprendizagem

(EI03ET01) estabelecer relações de comparação entre objetos, observando suas propriedades. Identificar e registrar quantidades por meio de diferentes formas de representação (contagens, desenhos, símbolos, escrita de números, organização de gráficos, etc.).

• Resolver situações problemas por meio de diferentes estratégias e registros.

(GC.EI03ET07.s) Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre, em uma sequência.

(CG.EI03EO01.s) Demonstrar empatia pelos outros percebendo que têm diferentes sentimentos, necessidades e maneiras de pensar e agir.
