OFICINA DE JOGOS
Vol. 2

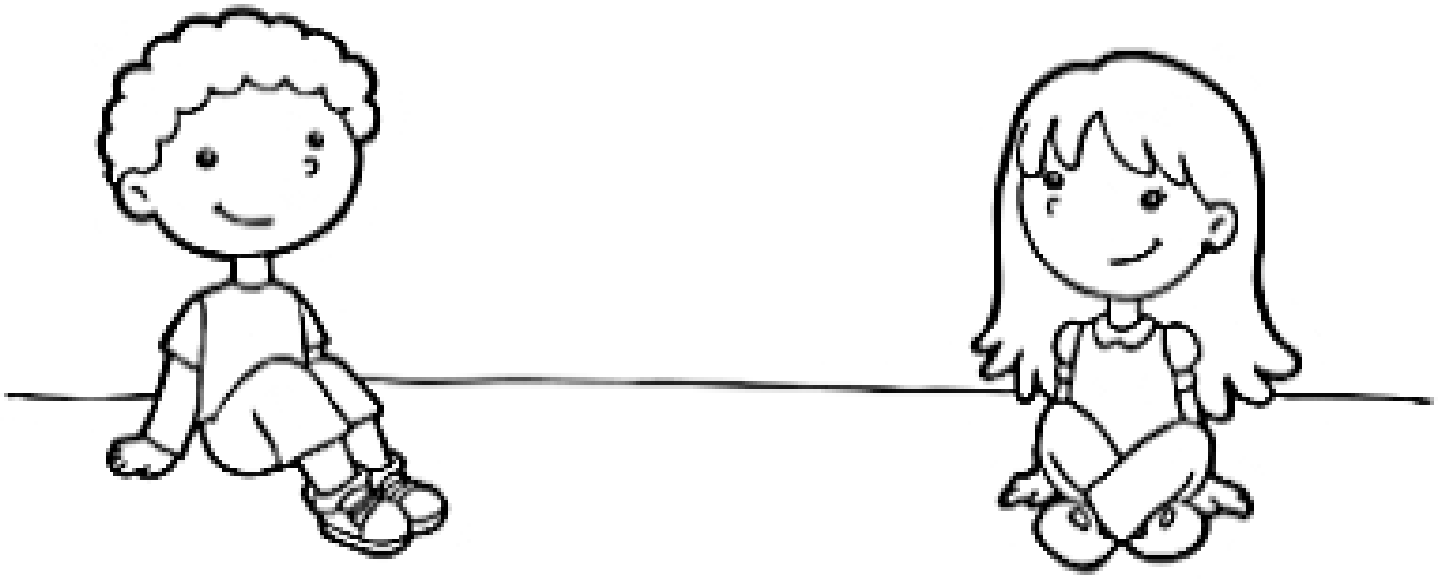


MATERIAIS PEDAGÓGICOS

Sumário

Língua portuguesa

Quebra-cabeça alfabético 7
Caracol alfabético 8
Baralho da ordem alfabética 10
Jogo da memória: letras 17
Bingo das letras 22
Jogo da memória: letra inicial 28
Dominó das vogais 32
Complete com a vogal 36
Jogo da memória: sílabas 39
Bingo das sílabas iniciais 41
Bingo esperto 49
Dominó do número de sílabas 53
Jogo da memória: palavras 56
O que há na cartela? 59
Jogo da memória: masculino e feminino 69
Dominó de palavras 71
Dominó do F ou V 73
Dominó do P ou B 75
Quebra-cabeça 77



Sumário

Matemática

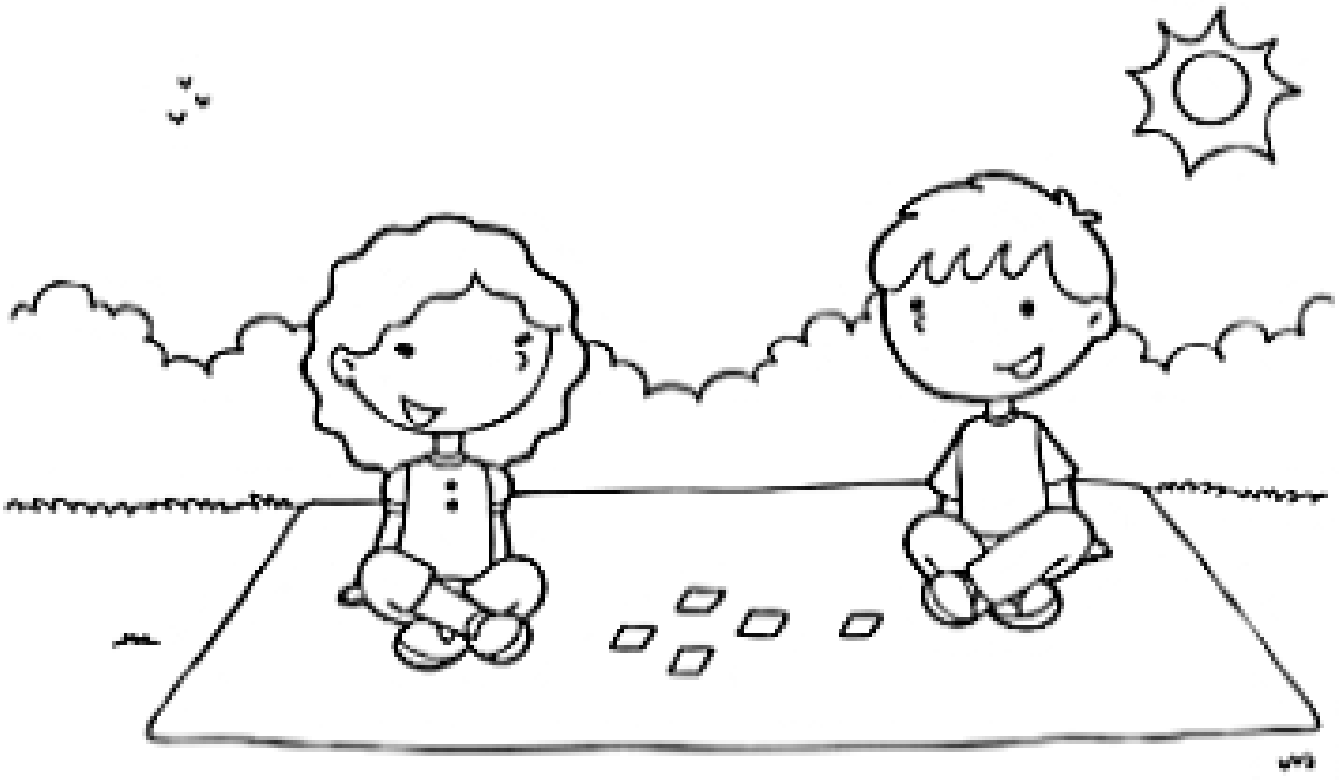
Somando o dominó 88
Soma dos dados coloridos 90
Batalha dos dados coloridos 92
Total 10 93
Roleta da adição 98
Roleta da subtração 102
Desafio da subtração 105
Trilha de cinco 111
Bingo do zero e cinco 116

Ciências

Corrida dos animais 120
Mímica de animais 124

História e Geografia

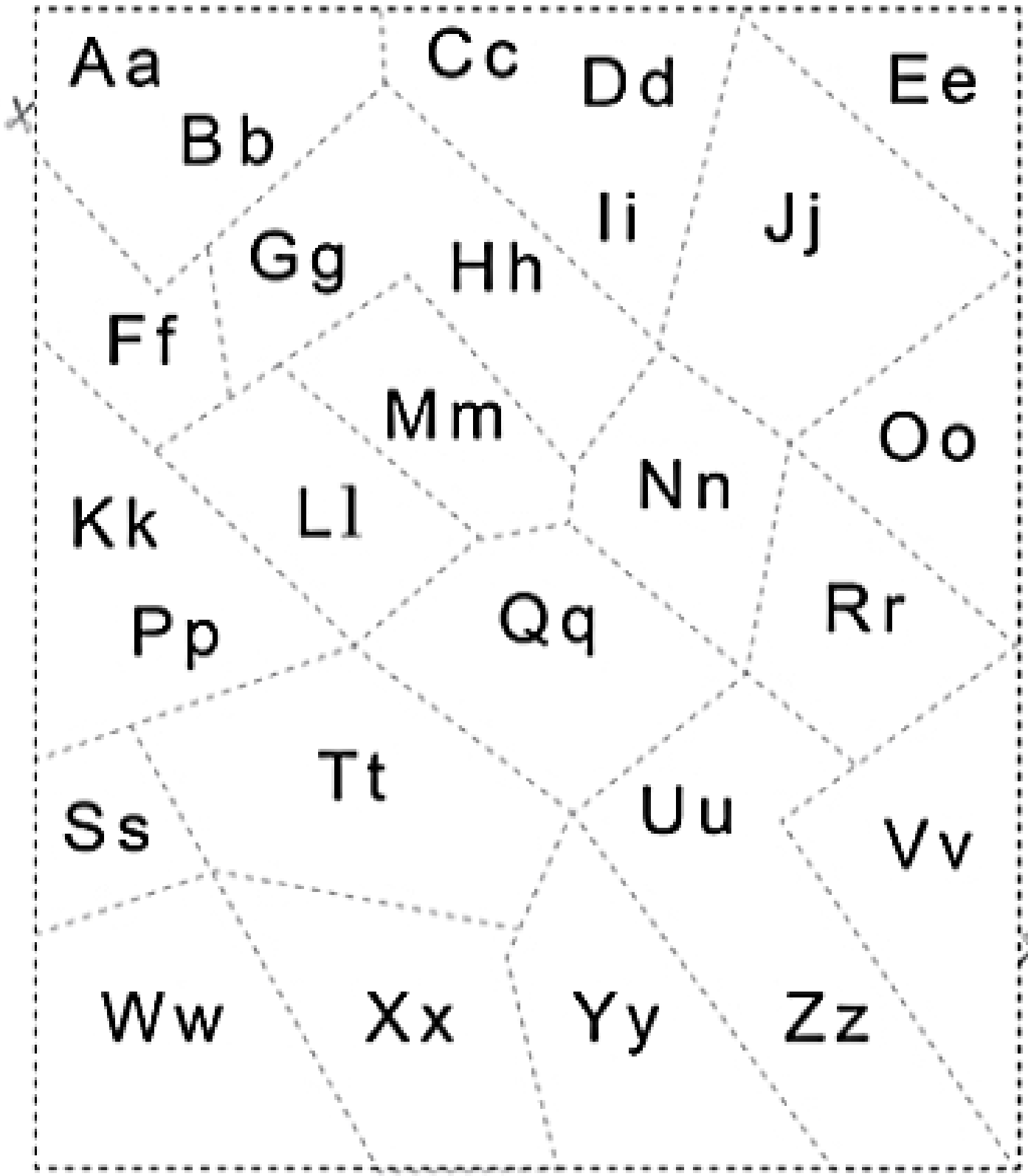
Jogo da memória: profissões 126



Quebra-cabeça alfabético

Pinte cada parte do quebra-cabeça com cores diferentes. Depois, recorte sobre os pontilhados.

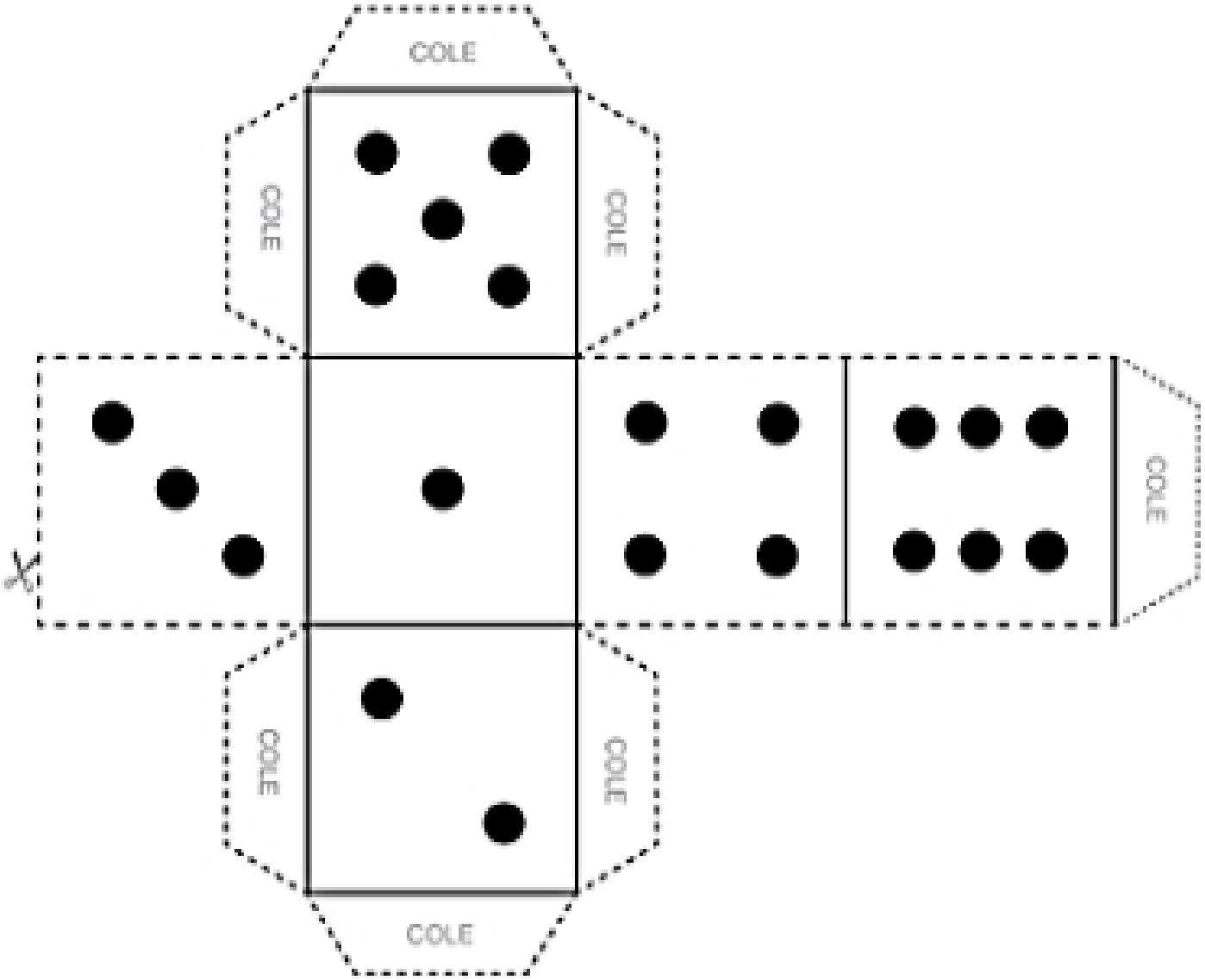
Para jogar, embaralhe as peças e monte o quebra-cabeça.



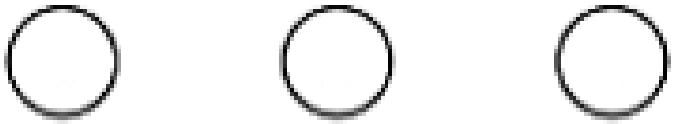
Caracol alfabético

Para brincar com o caracol alfabético, siga estas instruções:

1. Recorte e monte o dado.

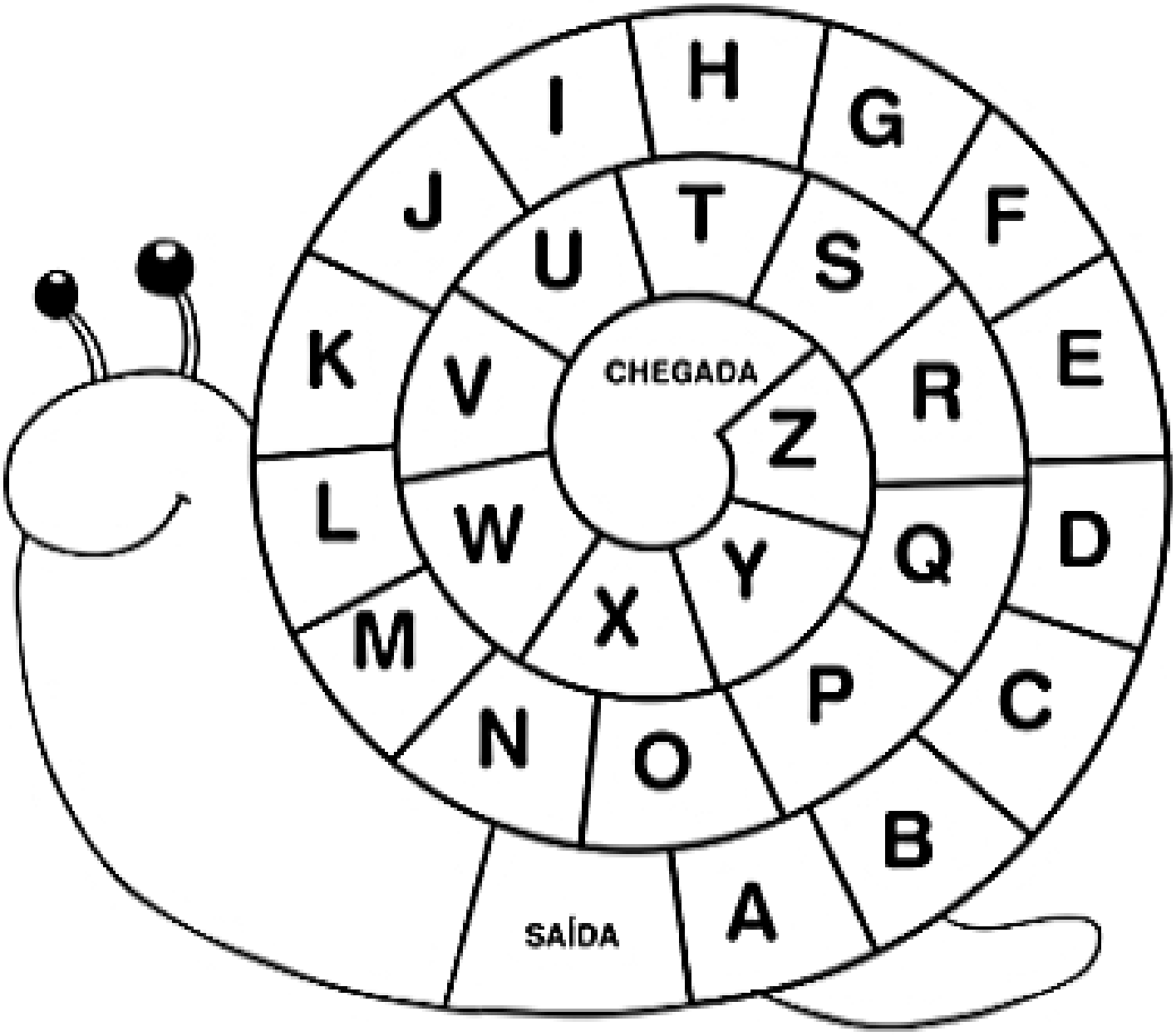


2. Pinte cada marcador com uma cor diferente. Depois, recorte-os.



3. Agora, convide dois colegas para jogar com você.

Caracol alfabético



- Um participante por vez joga o dado e anda com o marcador a quantidade sorteada.
- Ao parar, apresenta duas palavras iniciadas com a letra sorteada. Se não souber, retorna ao ponto onde estava.
- Vence o jogo o primeiro participante que entrar na área de chegada.

Baralho da ordem alfabética

AO EDUCADOR

Reproduzir o baralho previamente. O conjunto de cartas apresentado é suficiente para um grupo com até cinco participantes.

Ao promover esta brincadeira, organizar os alunos em duplas, trios ou grupos e distribuir um conjunto de cartas para cada equipe.

O jogo consiste em formar pares de cartas com letras que ocupam posições lado a lado no alfabeto.



Regras do jogo

1. Cada participante recebe quatro cartas. As demais cartas ficam em um monte com a parte escrita virada para baixo.
2. O grupo decide a ordem de jogada de cada um.
3. Cada participante observa se tem cartas que formam par. Exemplo: **A** e **B**, **B** e **C** etc. (Para formar par é necessário que as letras sejam "vizinhas" na ordem alfabética.)
4. O participante vai guardando os pares para o final do jogo e mantém em mãos apenas as cartas que ainda não formou par.
5. O primeiro participante compra uma carta no monte e deve decidir se quer ficar com ela (para formar par) ou descartá-la. A cada jogada, os participantes precisam comprar e também descartar.
6. Ao descartar, a carta deverá formar outro monte com a face escrita virada para cima.
7. O próximo participante decide de qual dos montes quer comprar a carta: do monte virado para cima ou para baixo.
8. O jogo continua até que não haja mais cartas a serem compradas ou para formar par.
9. O vencedor será aquelo que conseguir formar o maior número de pares ao longo do jogo.

Baralho da ordem alfabética

A A



A A

A A



A A

B B



B B

B B



B B

C C



C C

C C



C C

D D



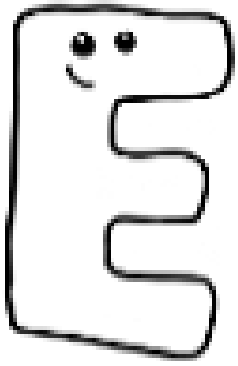
D D

D D



D D

E E



E E

Baralho da ordem alfabética

E E



E E

F F



F F

F F



F F

G G



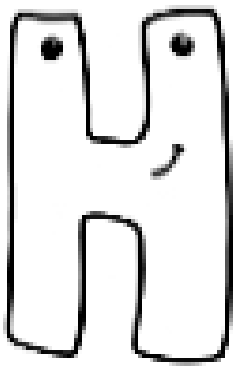
G G

G G



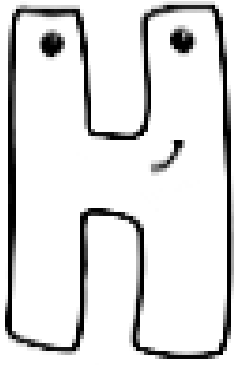
G G

H H



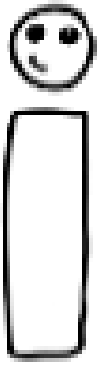
H H

H H



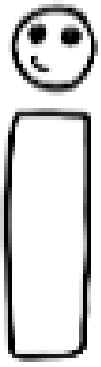
H H

I I



I I

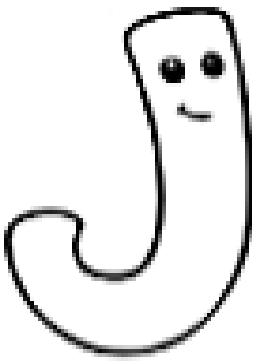
I I



I I

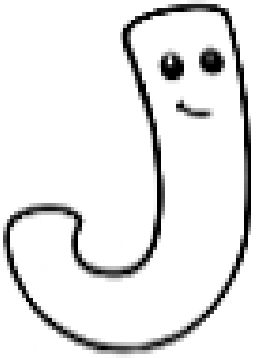
Baralho da ordem alfabética

J J



J J

J J



J J

K K



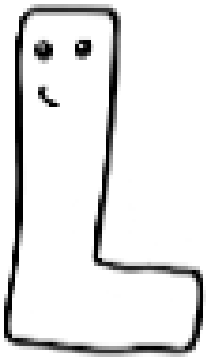
K K

K K



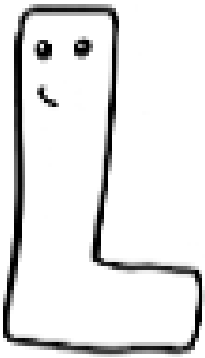
K K

L L



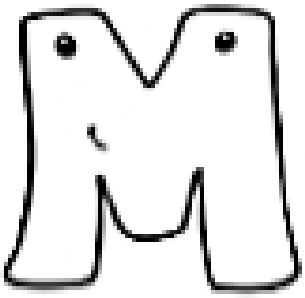
L L

L L



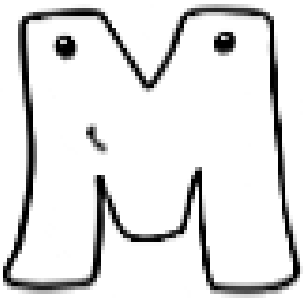
L L

M M



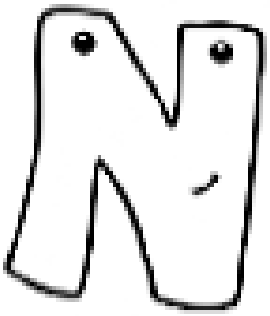
M M

M M



M M

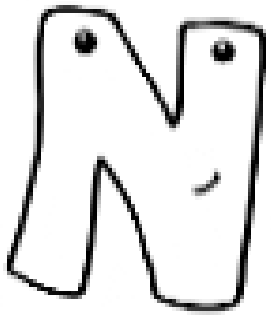
N N



N N

Baralho da ordem alfabética

N N



N N

O O



O O

O O



O O

P P



P P

P P



P P

Q Q



Q Q

Q Q



Q Q

R R



R R

R R



R R

Baralho da ordem alfabética

S S



S S

S S



S S

T T



T T

T T



T T

U U



U U

U U



U U

V V



V V

V V



V V

W W



W W

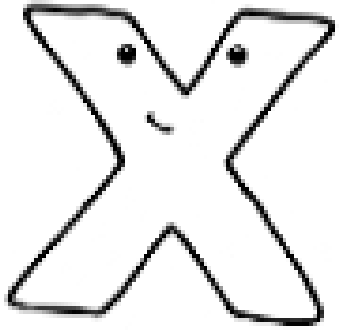
Baralho da ordem alfabética

W W



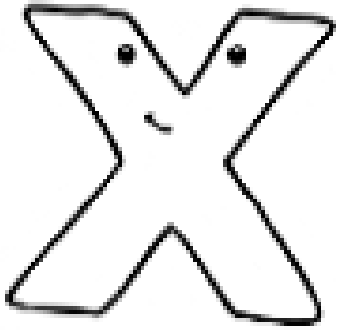
W W

X X



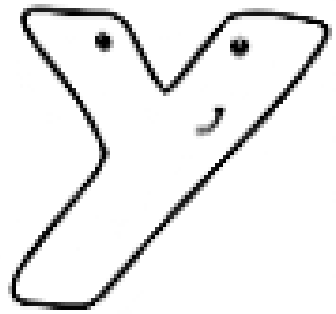
X X

X X



X X

Y Y



Y Y

Y Y



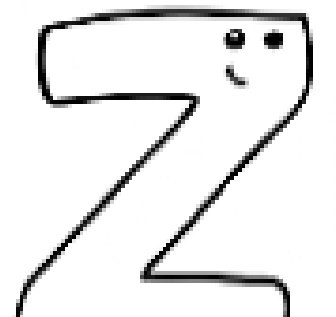
Y Y

Z Z



Z Z

Z Z



Z Z



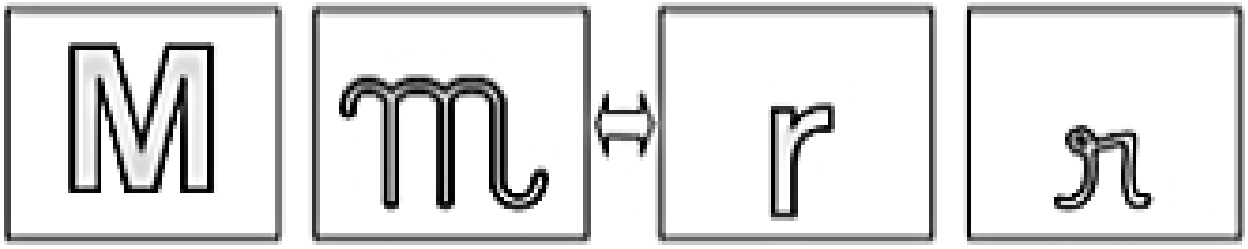


Jogo da memória: letras

AO EDUCADOR

Organizar os alunos em grupos, contendo quatro participantes, e entregar a eles um conjunto completo de peças que estão nas páginas a seguir.

O jogo consiste em encontrar o par correspondente, ou seja, juntar cada letra de imprensa maiúscula à letra cursiva maiúscula correspondente e também juntar a letra de imprensa minúscula com a letra cursiva minúscula. Assim:



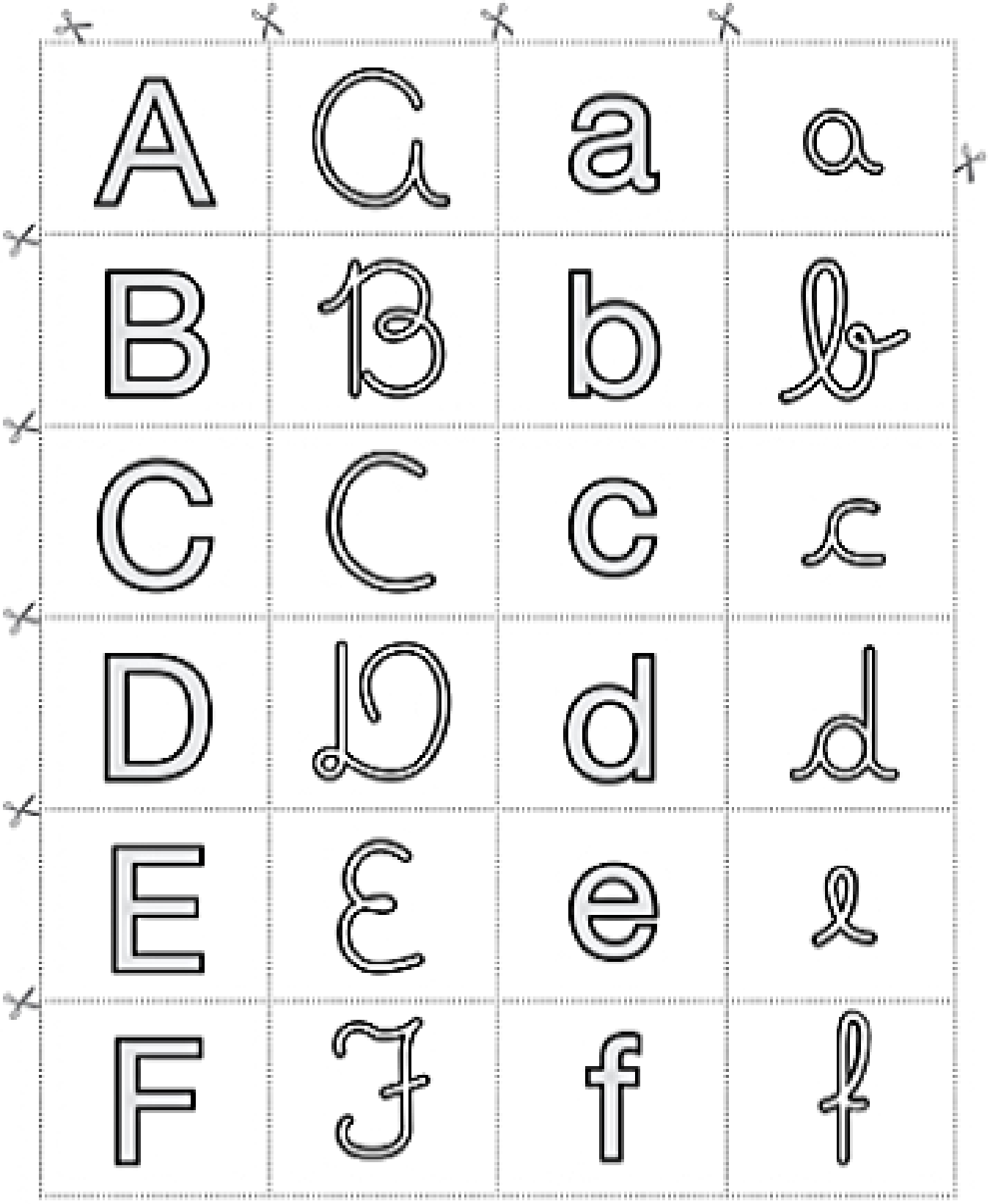
Regras do jogo

1. O grupo embaralha as peças, deixando-as viradas para baixo.
2. Sorteia-se quem será o primeiro participante a virar as cartas.
3. A ordem de jogada será no sentido horário a partir do primeiro participante.
4. O primeiro participante vira duas cartas. Se formar o par, fica com elas e vira mais duas. Se não formar, devolve as cartas à mesa e passa a vez para o próximo participante, que fará o mesmo.
5. O jogo continua até que não haja mais cartas sobre a mesa.
6. Vence o jogo o participante que formar mais pares de cartas.

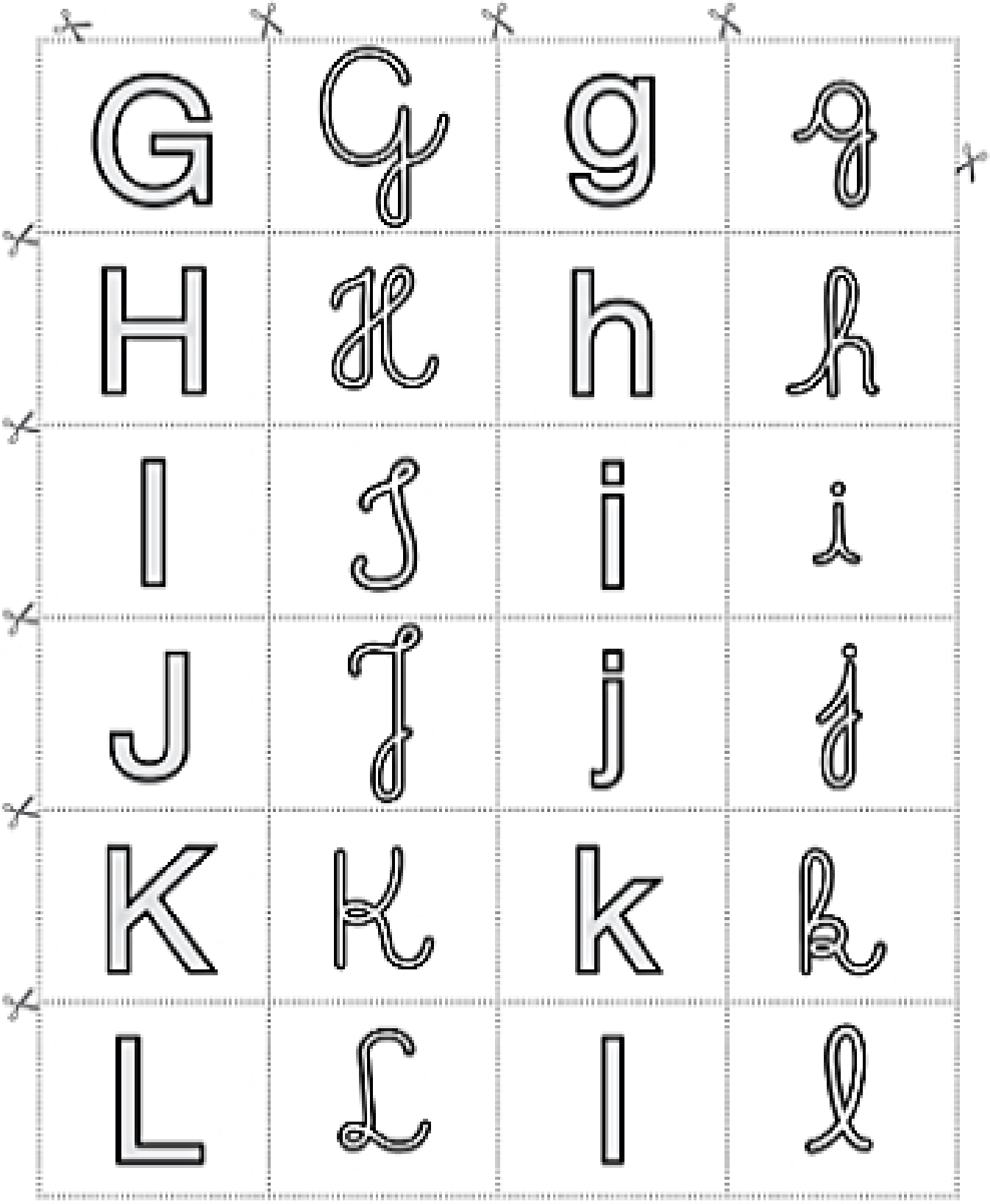
Para conservar as peças, orientar cada grupo a guardá-las em um envelope, pois a perda de uma única peça inviabilizará todo o jogo.

As regras acima valem para os demais jogos da memória apresentados neste volume.

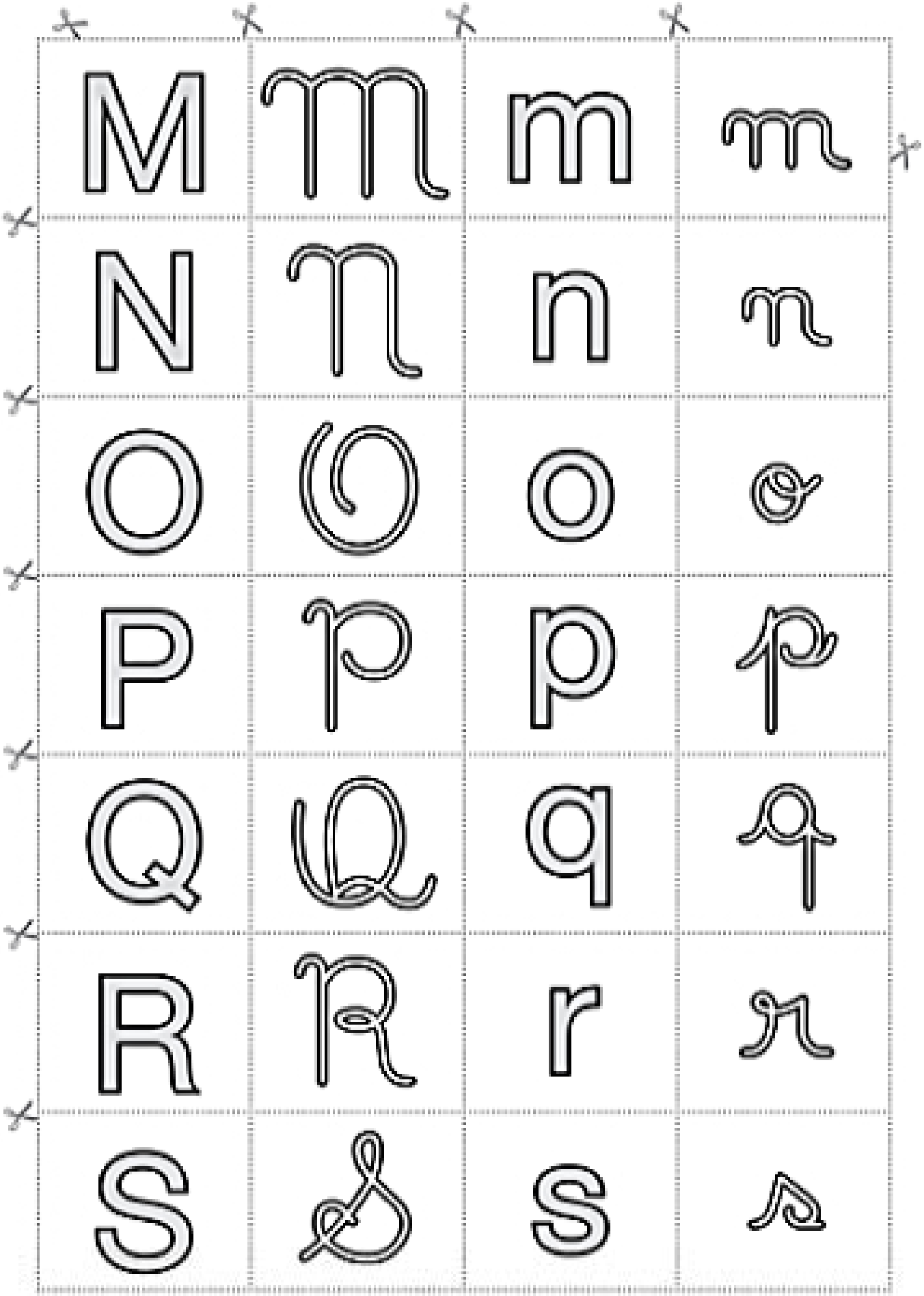
Jogo da memória: letras



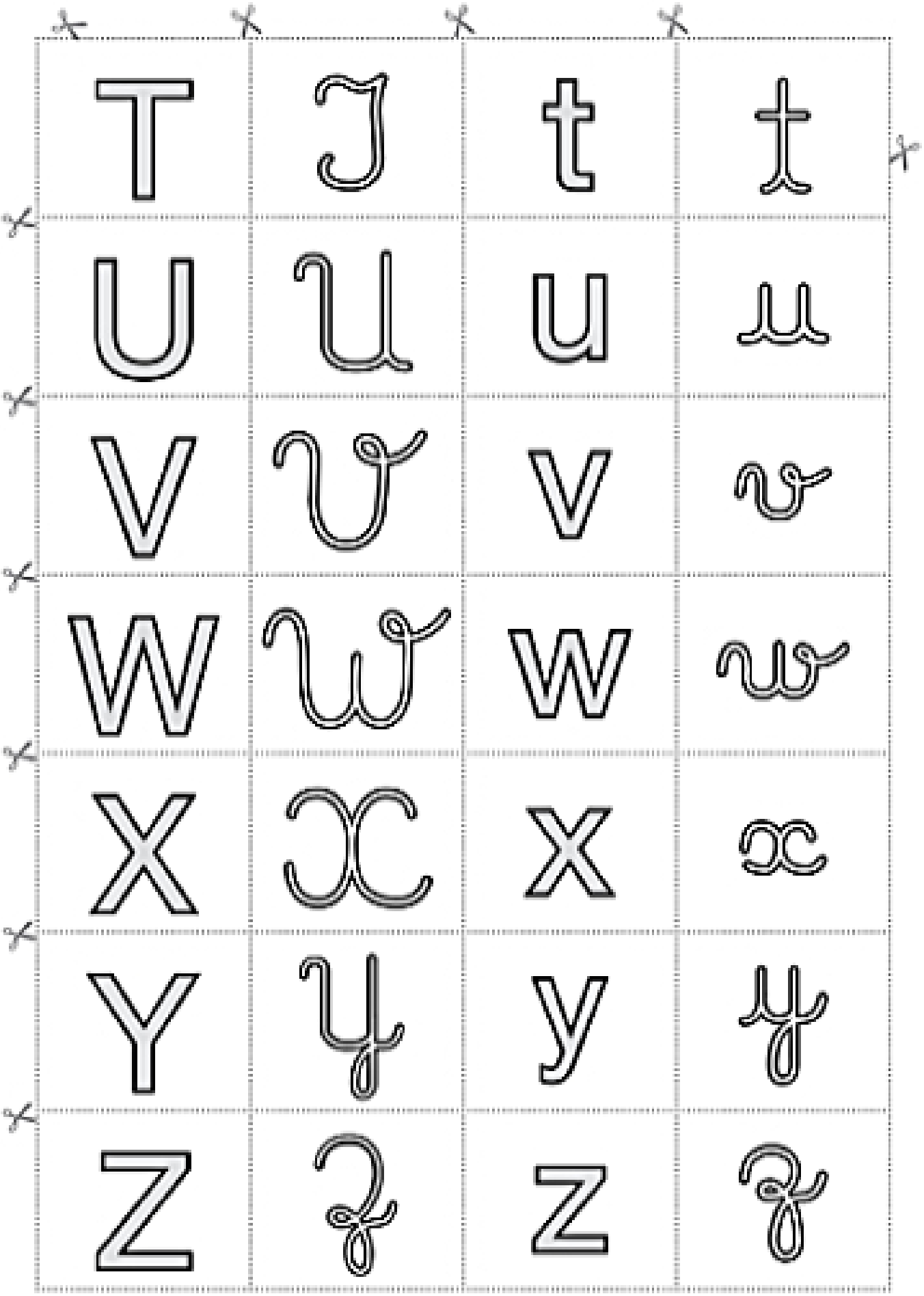
Jogo da memória: letras



Jogo da memória: letras



Jogo da memória: letras



Bingo das letras

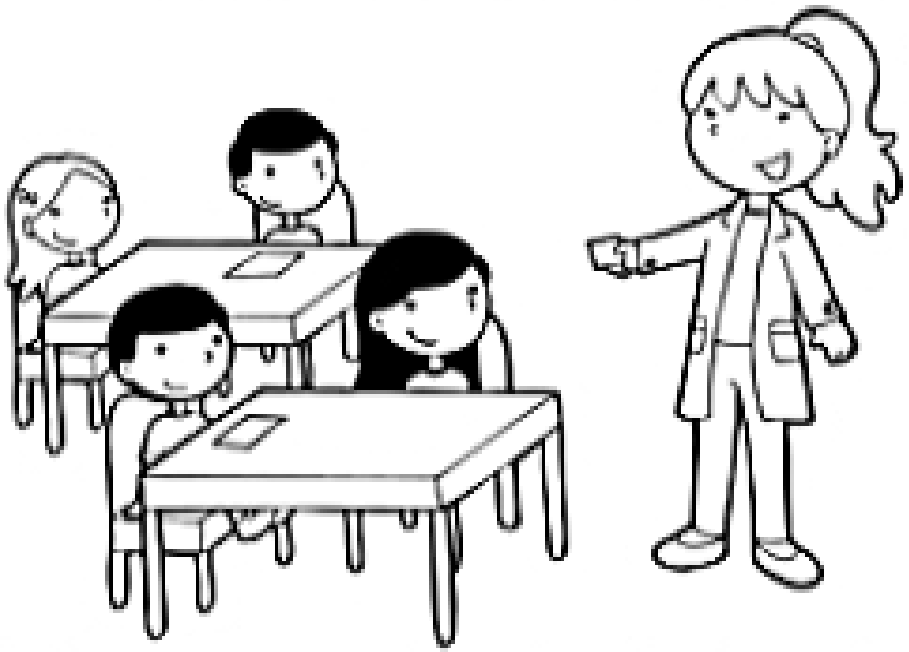
AO EDUCADOR

Previamente, reproduzir as cartelas em número suficiente para os alunos.

No dia em que for aplicar este jogo, organizar os alunos em duplas e distribuir uma cartela para cada dupla.

Em uma caixinha ou saco, colocar pequenos pedaços de papel, contendo cada uma das letras do alfabeto. Na sequência, sortear aleatoriamente cada uma das letras do alfabeto e informar aos alunos a letra sorteada.

Caso a letra sorteada faça parte da cartela, a dupla deverá marcá-la.



A dupla que primeiro preencher todas as letras da cartela será a vencedora. É possível que haja mais de uma dupla vencedora simultaneamente.

Se desejar, promover também algumas rodadas individuais.

Esses procedimentos podem ser adotados também para a aplicação dos demais jogos de bingo apresentados neste volume.

Bingo das letras

A	P	B	I	V	J
L	X		M	F	H
C	W	Q	T	R	E

V	D	I	M	B	G
F		J	K	Z	O
Q	N	S	R	X	E

D	L	Z	E	A	T
U	F	S	N	P	C
R	B	G	Y		H

Bingo das letras

T		F	C	P	J
E	K	N	H	Z	X
B	D	S	G	Y	O

Q	A	L	Z	P	F
V	E		B	W	S
M	H	R	U	I	K

U	N	L	R	Q	G
A	J	M	D		C
V	X	I	F	T	O

Bingo das letras

	E	A	K	M	D
J	S	H	G	T	Z
N	P	Q	B	V	X

O	C	L	B	U	Q
E	I	W	T	N	F
R	Z	H	A	X	

C	D	U	F	V	G
M	O	P	J	R	L
	B	T	Y	S	A

Bingo das letras

M	D	E	V	A	O
F	Z		S	Q	H
B	R	N	G	T	C

P	J	E	D	U	G
	V	X	Q	I	L
F	R	A	K	H	B

S	M	I	O	B	L
A	C	Z	T	N	
J	X	U	Y	W	P

Bingo das letras

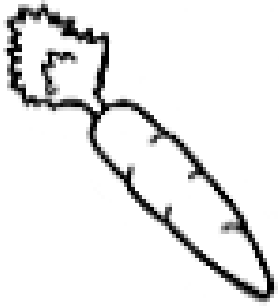
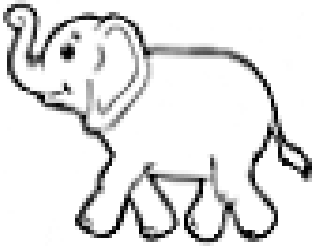
F	B	Z	O	A	E
N	H	G	U	M	X
P	C	T		V	Q

D	N	Z	E	X	A
F	O	L	H	G	R
S		P	M	K	I

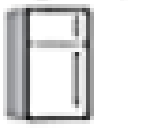
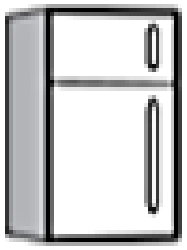
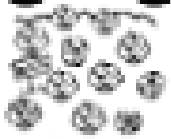
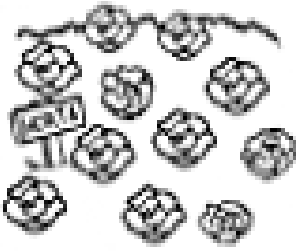
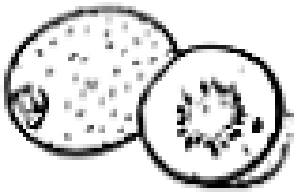
J	H	S	B		U
A	Q	T	D	K	I
C	F	L	R	V	M

Jogo da memória: letra inicial

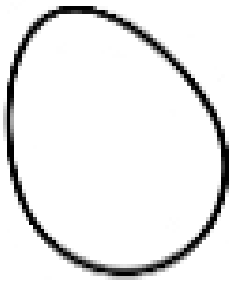
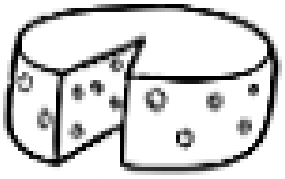
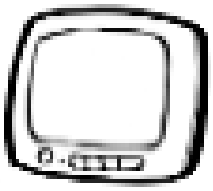
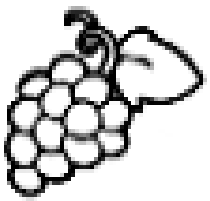
Recorte as cartas e convide dois ou três colegas para jogar. Sigam as regras do jogo da memória.

A 	 ANEL	B 	 BEXIGA
C 	 CENOURA	D 	 DEDO
E 	 ELEFANTE	F 	 FEIJÃO

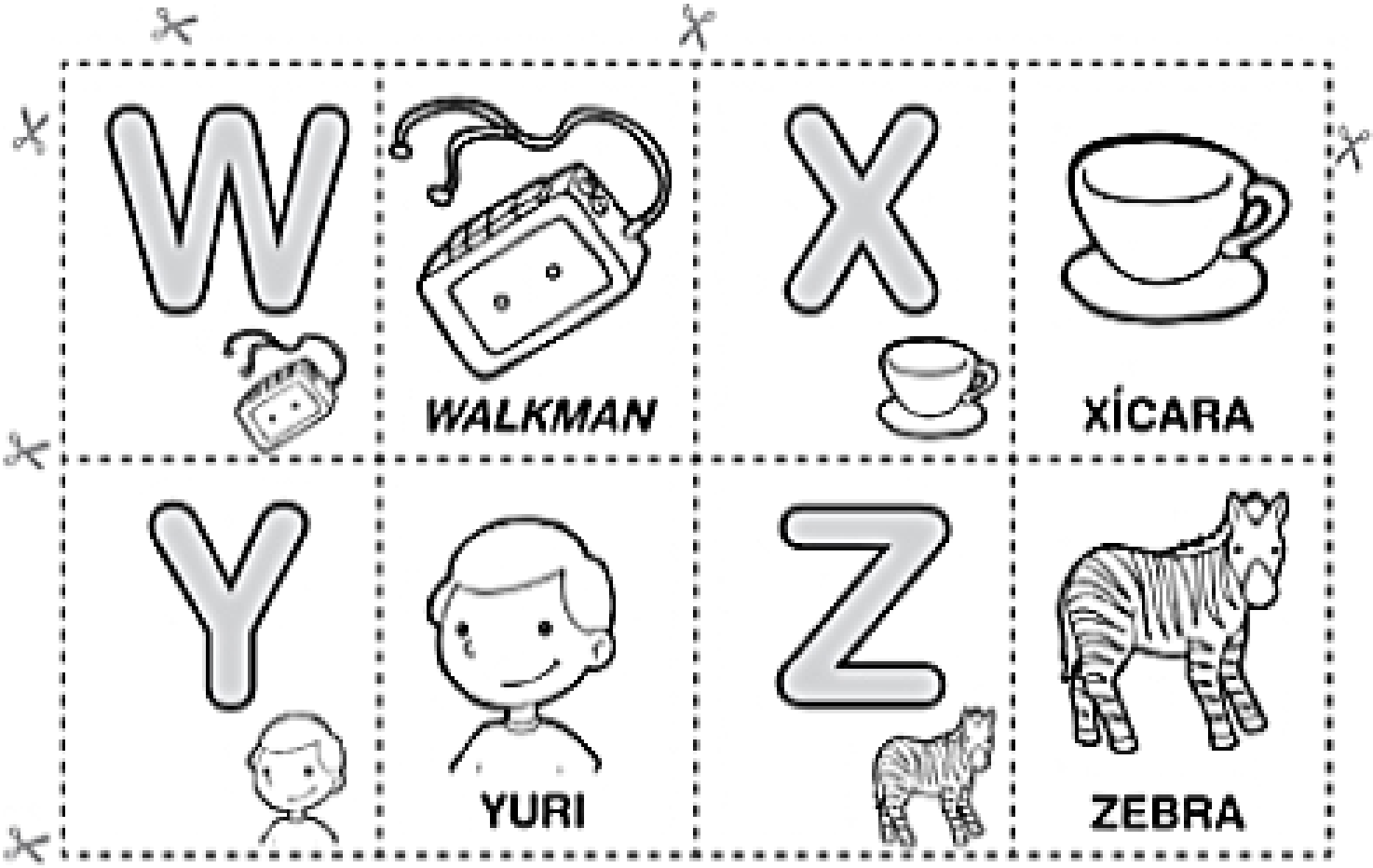
Jogo da memória: letra inicial

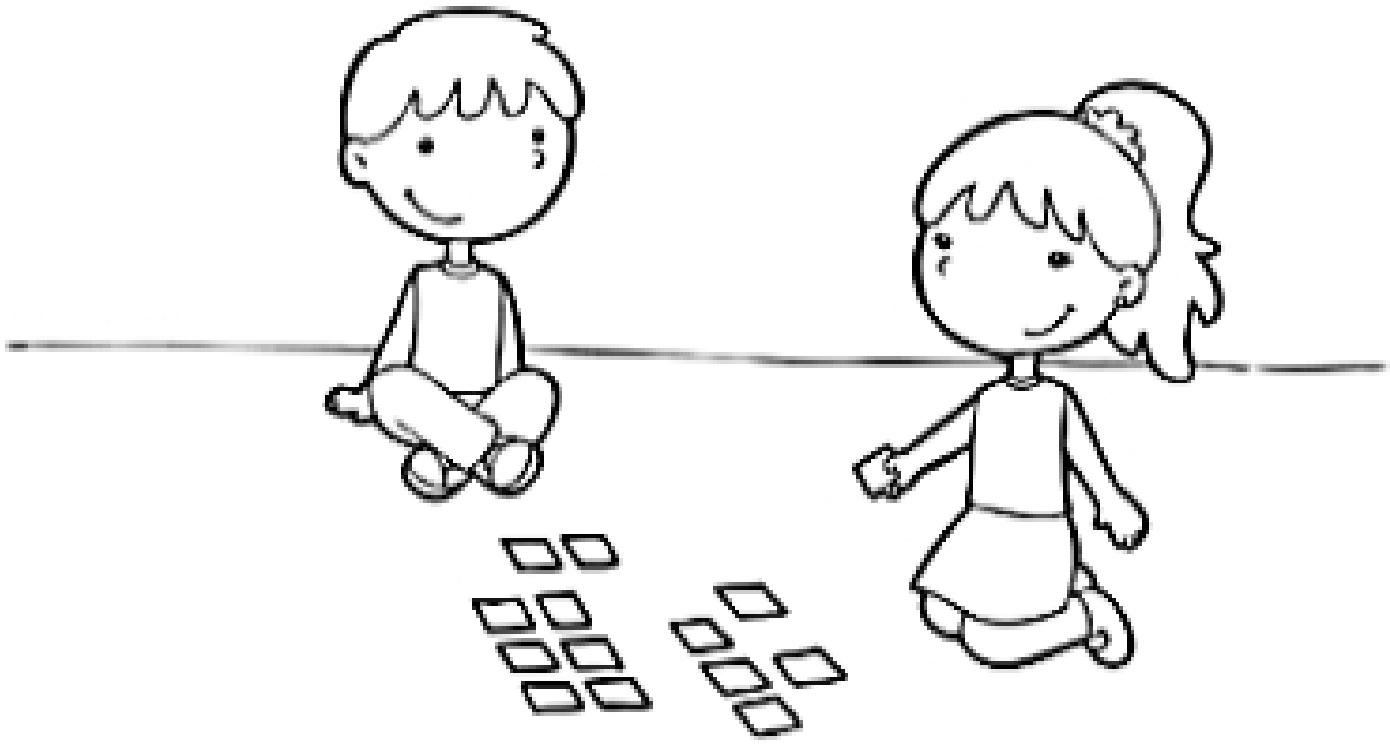
G 	 GELADEIRA	H 	 HORTA
I 	 IGREJA	J 	 JARRA
K 	 KIWI	L 	 LUA
M 	 MAÇÃ	N 	 NUVEM

Jogo da memória: letra inicial

O	 OVO	P	 PENTE
Q	 QUEIJO	R	 RATO
S	 SINO	T	 TELEVISOR
U	 UVA	V	 VELA

Jogo da memória: letra inicial



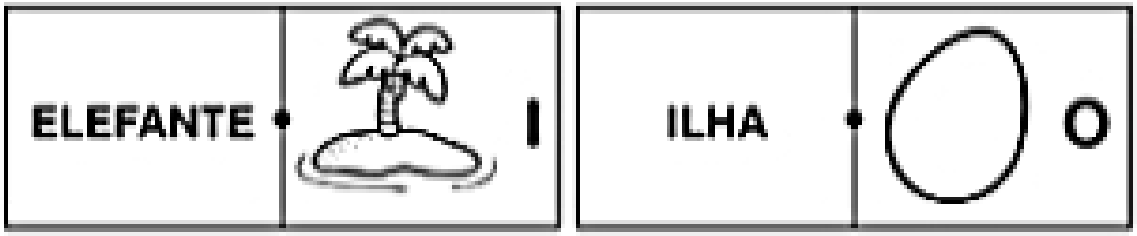


Dominó das vogais

AO EDUCADOR

O objetivo deste jogo é levar os alunos a identificar e reconhecer a vogal inicial de cada palavra apresentada.

O jogo consiste em colocar lado a lado uma palavra iniciada por vogal e a ilustração que a representa. Assim:



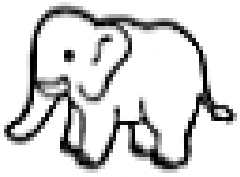
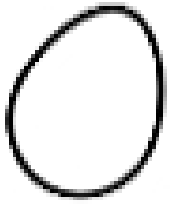
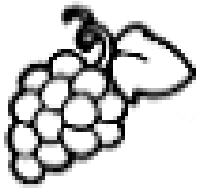
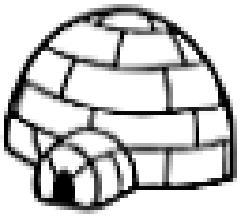
Organizar os alunos em grupos contendo seis componentes. Para cada grupo, será preciso reproduzir um jogo completo das peças que estão nas páginas a seguir.

Regras do jogo

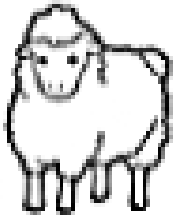
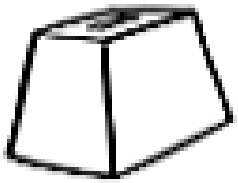
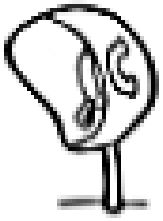
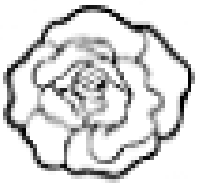
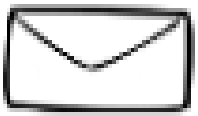
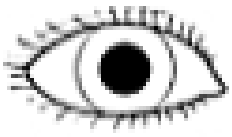
1. O grupo embaralha as peças, deixando-as viradas para baixo.
2. Cada componente escolhe seis peças sem vê-las.
3. O grupo decide a ordem de jogada de cada participante.
4. O primeiro participante coloca uma peça sobre a mesa.
5. O próximo participante deverá colocar uma peça que contenha a palavra ou ilustração que complemente um dos lados da peça que está sobre a mesa.
6. Caso não tenha a peça, o participante passa a vez para o próximo.
7. Vence o jogo o primeiro participante que se livrar de todas as peças.

Para conservar as peças, orientar os alunos de cada grupo a guardá-las em um envelope, pois a perda de uma única peça inviabilizará todo o jogo.

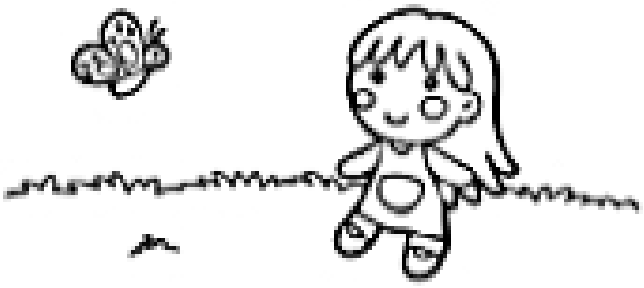
Dominó das vogais

ANEL	 E	ELEFANTE	 I
ILHA	 O	OVO	 U
UVA	 A	AVESTRUZ	 E
ESTRELA	 I	IGREJA	 O
OSSO	 U	URSO	 A
ABACAXI	 E	ESCADA	 I

Dominó das vogais

IGLU	 O	OVELHA	 U
URNA	 A	AVIÃO	 E
ESCORPIÃO	 I	IOIÔ	 O
ORELHÃO	 U	URUBU	 A
ALFACE	 E	ENVELOPE	 I
ÍMÃ	 O	OLHO	 U

Dominó das vogais

UMBU	 A	ARARA	 E
ESCOVA	 I	ÍNDIO	 O
ÓCULOS	 U	UIRAPURU	 A
APITO	 E	ESQUILO	 I
IGUANA	 O	ORQUÍDEA	 U
UNICÓRNIO	 A		

Complete com a vogal

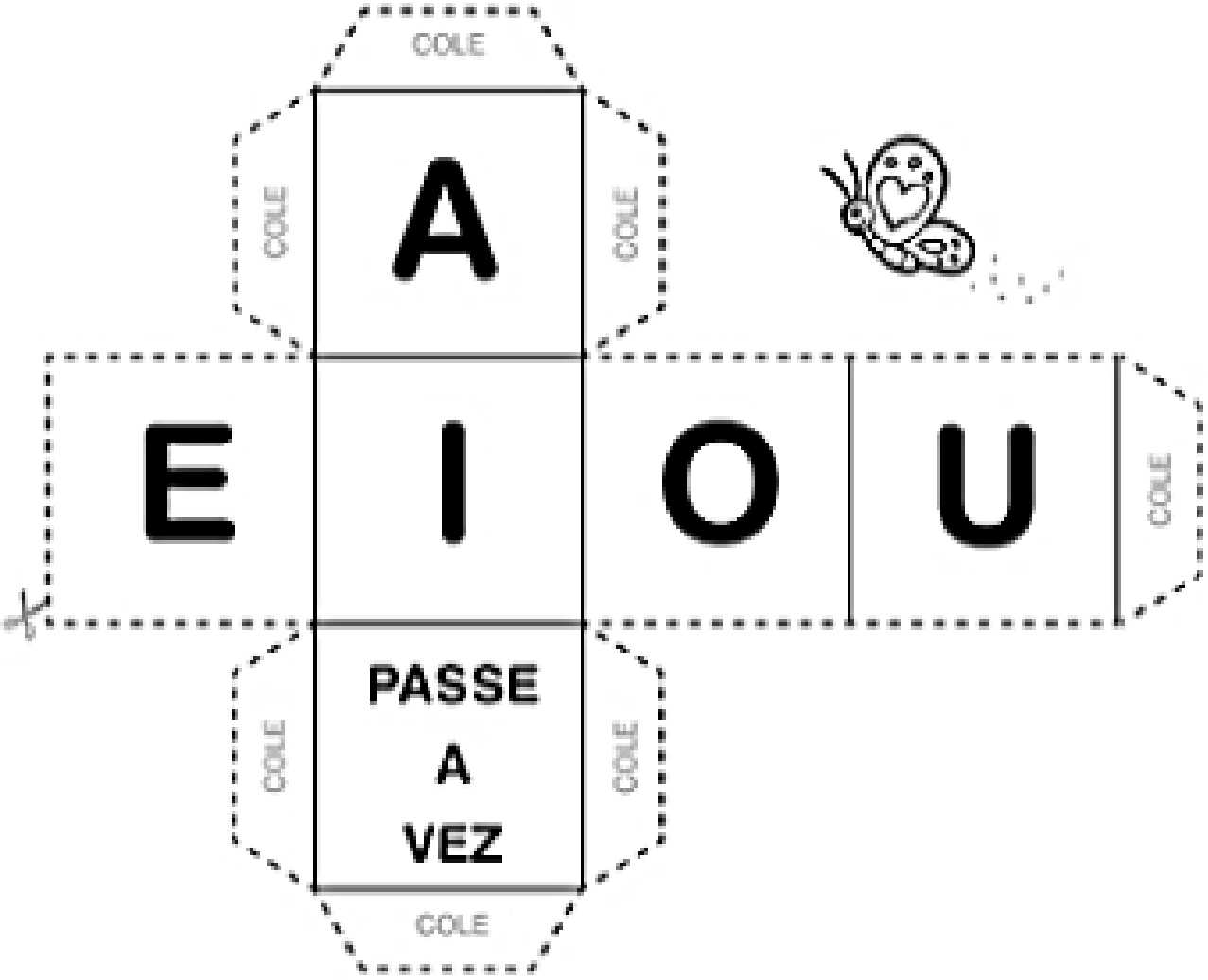
AO EDUCADOR

Organizar os alunos em grupos contendo quatro componentes.

Repassar a cada grupo o material necessário para jogar (dado e cartas).

Regras do jogo

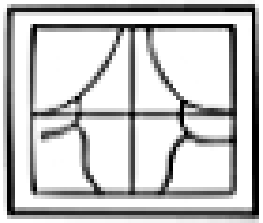
1. O grupo faz um monte com as cartas viradas para cima.
2. Após decidir a ordem de jogada de cada um, o primeiro participante lança o dado.
3. Se a parte superior do dado apresentar a vogal que completa a palavra, o participante fica com a carta. Se não completar, ele passa a vez e a carta torna-se a última do monte.
4. Todos vão jogando, até que as cartas acabem. Vence quem ficar com mais cartas no final.



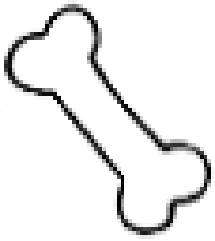
Complete com a vogal



COP _



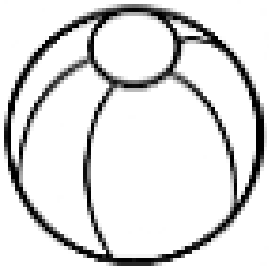
JANEL _



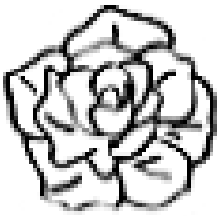
OSS _



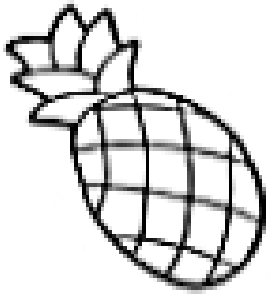
CHAV _



BOL _



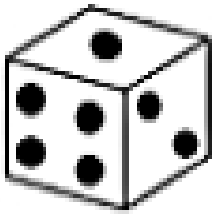
ALFAC _



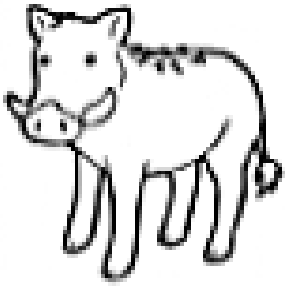
ABACAX _



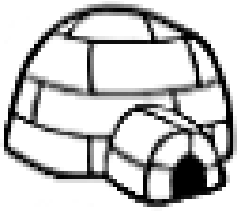
PEIX _



DAD _



JAVAL _



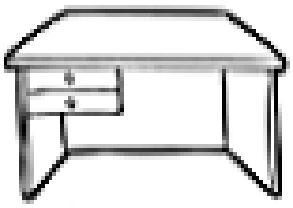
IGL _



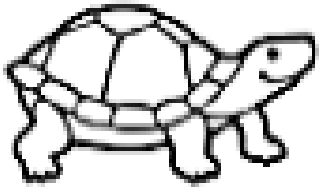
FOLH _



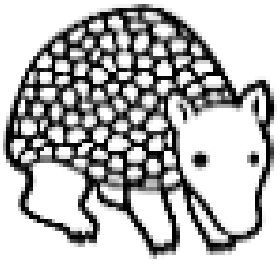
DOC _



MES _



JABUT _

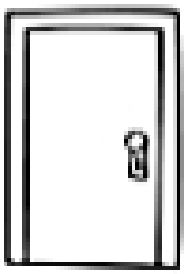


TAT _

Complete com a vogal



UV _



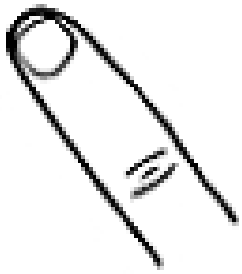
PORT _



AVIÃ _



LU _



DED _



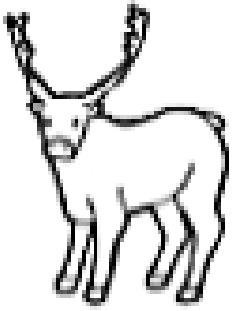
BUL _



LIMÃ _



BIF _



ALC _



URUB _



CANGUR _



TÁX _



RE _



SAP _

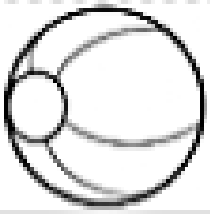
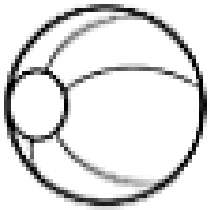
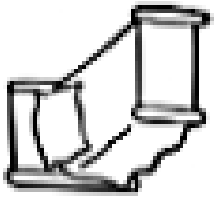
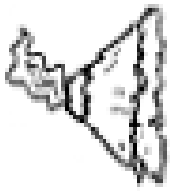
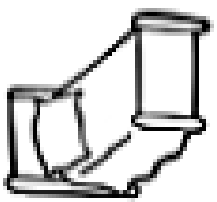
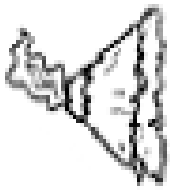


PER _

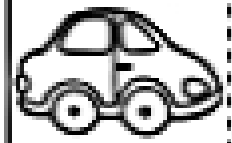
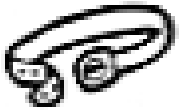
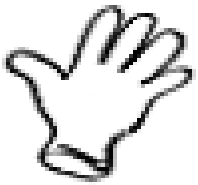
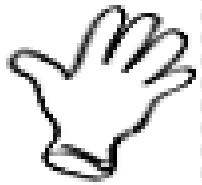


TIGR _

Jogo da memória: sílabas

				
PO	TO	SO	LA	ÇA
CO	PA	OS	BO	ON
				
				
SA	BO	RO	MA	CÃO
CA	POM	TOU	CA	VUL
				

Jogo da memória: sílabas

	BO	NÉ			GA	TO	
	CAR	RO			CIR	CO	
	CIN	TO			LU	VA	
	PRE	GO			JU	IZ	
	TE	LHA			CHA	VE	

Bingo das sílabas iniciais

AO EDUCADOR

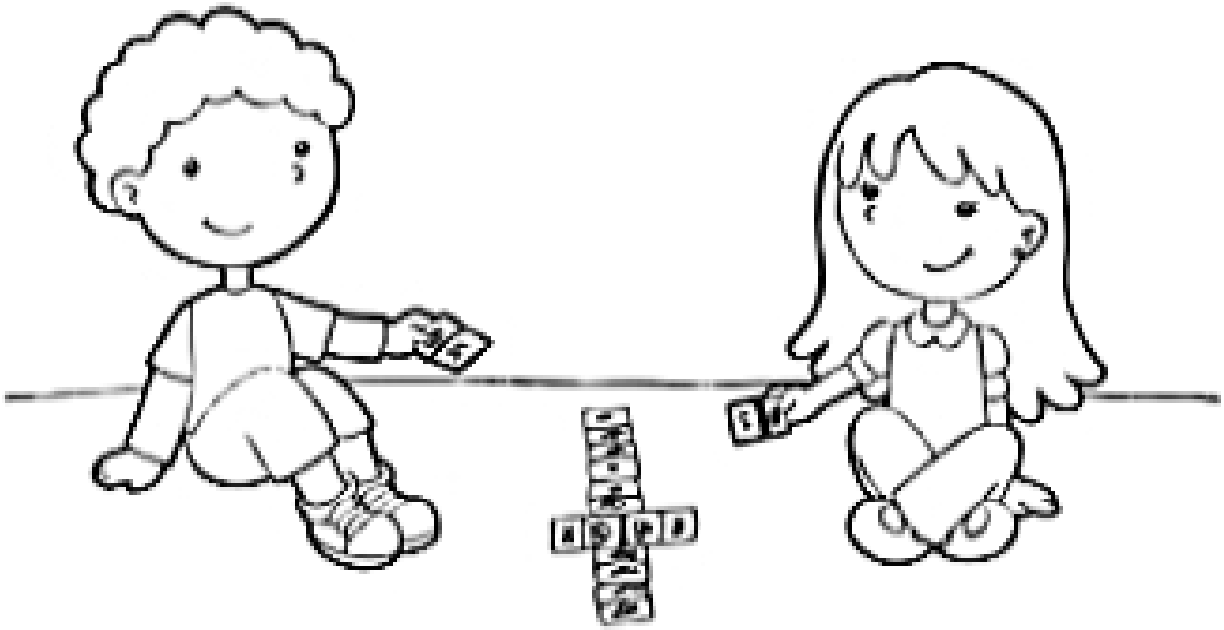
Previamente, reproduzir as cartelas do bingo para os alunos recortar as ilustrações das fichas a seguir.

No dia em que for aplicar esta atividade, organizar os alunos em trios e distribuir uma cartela de bingo para cada trio.

Em seguida, colocar as ilustrações das fichas a seguir em uma caixinha ou em um saco de papel.

Aleatoriamente, retirar da caixinha cada uma das ilustrações e mostrar aos alunos.

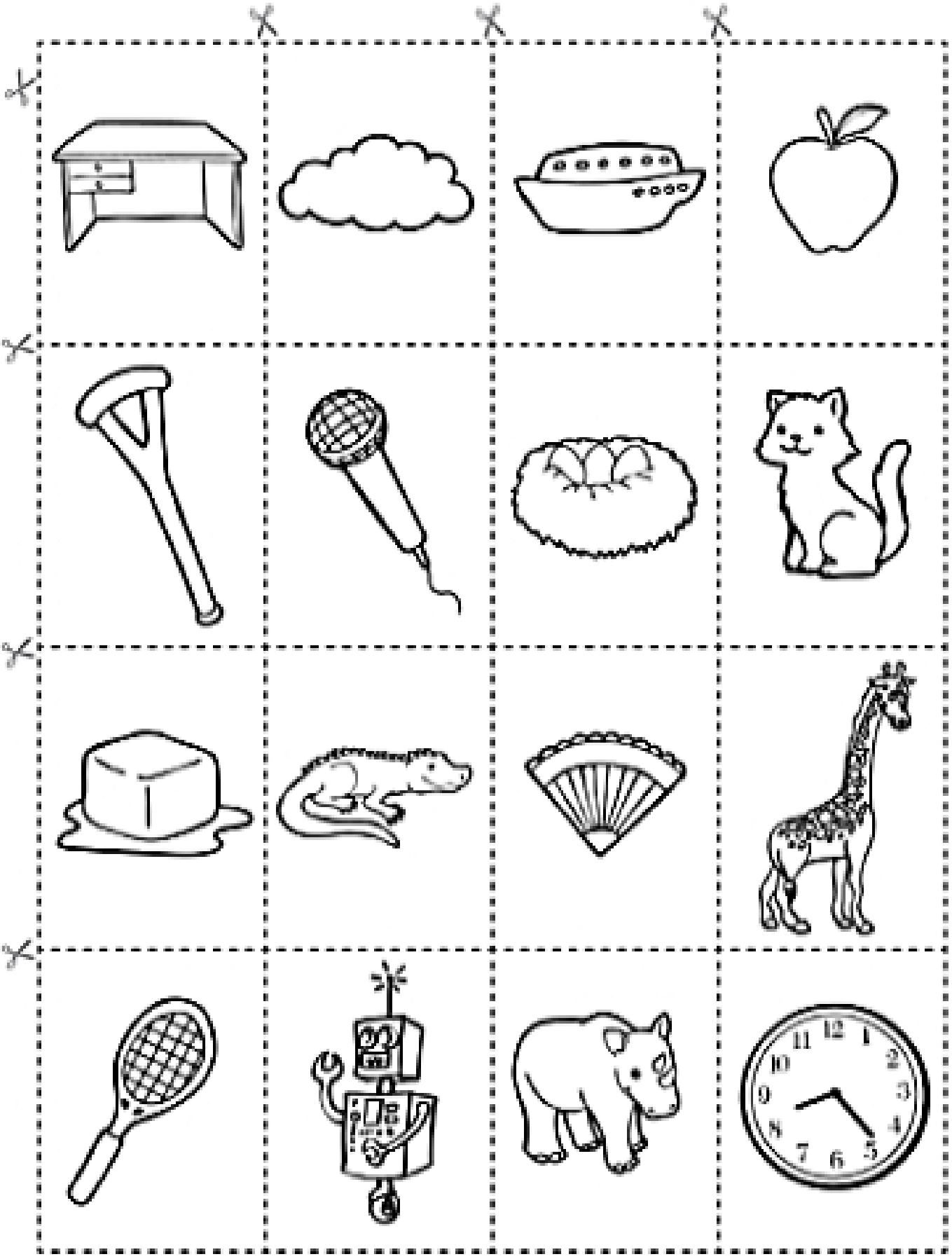
Coletivamente, a cada ilustração retirada, eles deverão informar qual é a sílaba inicial da palavra que nomeia a ilustração.



Depois de concluírem qual é a sílaba inicial, cada trio verifica se há tal sílaba na cartela. Se houver, faz uma marcação na cartela.

O trio que primeiro preencher toda a cartela é o vencedor. É possível que em uma mesma rodada possa haver mais de um trio vencedor.

Bingo das sílabas iniciais

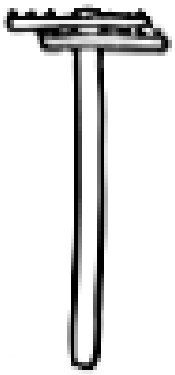


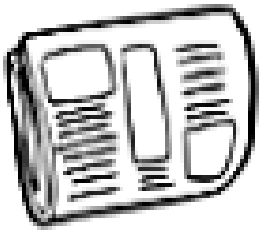
Bingo das sílabas iniciais



Bingo das sílabas iniciais





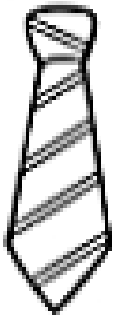


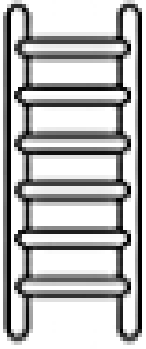




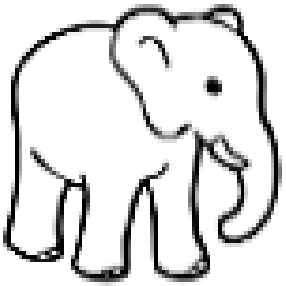


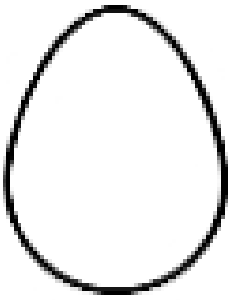


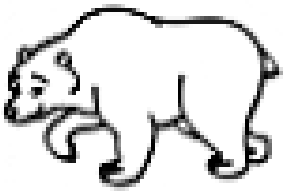


















Bingo das sílabas iniciais

BA	XA	PA	RO	SI	ZE
CIR	MI	CE	ZE	GE	JA
A	BE	CA		CO	PRA

CA	BE	SO	GE	POR	NA
LA		ZE	O	VUL	SE
ME	RA	PE	RA	PLA	NU

E	CA	RO	UR	SE	RA
PE	JOR	RI		MA	BE
NU	MU	CIS	JA	GE	GA

Bingo das sílabas iniciais

SA	U	FA		NI	GRA
LA	MA	RI	JA	GI	BE
BA	GA	TRA	MU	ME	XA

XA	RA		ME	SE	BA
SO	A	POR	RI	JA	MU
BE	PA	GE	ES	TO	RE

UR	LE	BE	GI	NU	E
SA	MI	PE	SE	CA	LA
CHA		RI	MU	BA	CO

Bingo das sílabas iniciais

BE	NI	GI	GA	ME	RA
JA	O	SA	VUL	BE	
RE	POS	PE	LE	CE	CO

ES	GA	CI	A	MI	RI
	MU	NA	LE	GI	UR
CO	PRA	BE	CIS	NU	SE

BE	JA	E	CA	NA	JOR
RE	CI	GA	PA	GRA	LA
SI	MU	SE	LE		CE

Bingo das sílabas iniciais

O		SE	NI	GE	PRA
MA	MI	RE	VUL	MU	LA
GA	PA	ZE	CI	SI	CIS

BA	CIS	SA	RE	RO	JA
MU	U	CI	GRA	GI	CO
CIR	ZE	LE	XA	BE	

PE	CHA	JOR	O	ZE	CE
MI	SA	CO		RO	LE
BA	RI	JA	GI	LA	MU

Bingo esperto

Utilizar as mesmas ilustrações do Bingo das sílabas iniciais para realizar este jogo.

Vence o jogo quem completar primeiro toda a cartela.

SAPO	JORNAL	ZEBRA	OVO
PENEIRA	GRAVATA	CANETA	VULCÃO
COQUEIRO	CISNE	TRATOR	RELÓGIO

PLACA	PANELA	ZEBRA	ELEFANTE
UVA	LEQUE	BESOURO	CHAVE
GELO	CISNE	GIRAFA	JORNAL



Bingo esperto

PORCO	XADREZ	NUVEM	GELO
PRATO	LATA	JACARÉ	URSO
CIRCO	NINHO	PANELA	RAQUETE
SINO	CHAVE	ROBÔ	COQUEIRO
CEBOLA	URSO	SEREIA	MULETA
GIRAFA	MAÇÃ	ZEBRA	GALO
POSTE	ESCADA	MICROFONE	CIGARRA
CISNE	NINHO	JORNAL	CANETA
PLACA	MESA	RINOCERONTE	ABELHA

Bingo esperto

BESOURO	PLACA	CISNE	POSTE
PENEIRA	SINO	CEBOLA	SOFÁ
BALANÇA	LATA	SEREIA	ABELHA

GELO	GRAVATA	LEQUE	OVO
TRATOR	NUVEM	SINO	CANETA
MESA	CIRCO	ELEFANTE	TRATOR

MULETA	BALANÇA	SAPO	CIRCO
URSO	NUVEM	CIGARRA	PRATO
XADREZ	BESOURO	GIRAFA	TRATOR

Bingo esperto

GRAVATA	LEQUE	RELÓGIO	SOFÁ
CIRCO	LATA	URSO	OVO
UVA	JORNAL	ROBÔ	COQUEIRO
BALANÇA	RINOCERONTE	OVO	PRATO
CANETA	URSO	PLACA	CISNE
ESCADA	MAÇÃ	POSTE	UVA
VULCÃO	NUVEM	PORCO	NAVIO
MESA	GALO	NINHO	JACARÉ
RAQUETE	GIRAFA	GELO	ABELHA

Dominó do número de sílabas

AO EDUCADOR

Para jogar este dominó do número de sílabas das palavras, usa-se a mesma regra do dominó comum.

Basta colocar lado a lado as peças com a mesma quantidade de sílabas. Assim:

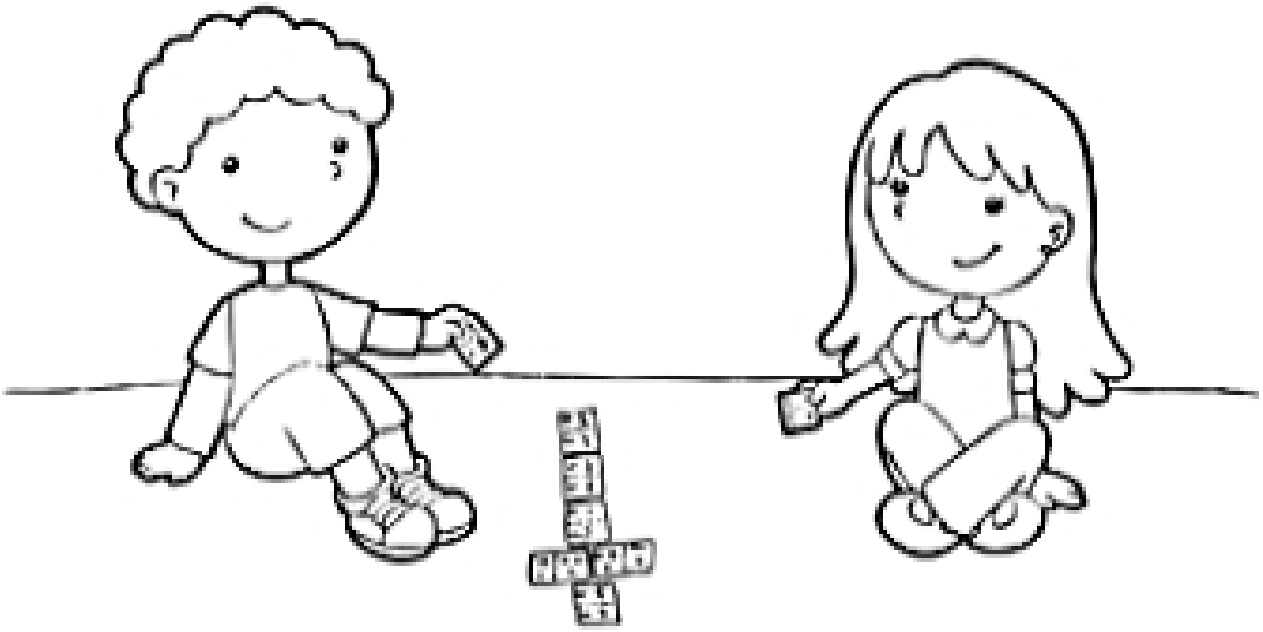
CA-SA	CA-VA-LO	ME-LA-DO	MEL	PAI	ME-LÃO
2	3	3	1	1	2

Organizar os alunos em grupos contendo cinco participantes. Distribuir para cada grupo um conjunto completo do jogo: 25 peças.

Os participantes de cada grupo embaralham todas as peças e escolhem cinco sem vê-las.

Depois de decidirem a ordem de jogada, iniciam a rodada.

Vence o jogo quem descartar todas as peças ou no caso de impasse (fechar o jogo) quem tiver menos pontos (sílabas) na mão.



Dominó do número de sílabas

MÃE	CHÃO	CA-SA	CA-VA-LO
1	1	2	3
PAI	ME-LÃO	CO-LA	DI-FE-REN-ÇA
1	2	2	4
LÁ	CO-RA-ÇÃO	PE-DRA	RI-NO-CE-RON-TE
1	3	2	5
PÁ	E-LE-FAN-TE	ME-LA-DO	MEL
1	4	3	1
REI	JA-BU-TI-CA-BA	PA-RE-DE	JI-LÓ
1	5	3	2
BRA-ÇO	PÉ	TE-LHA-DO	ES-CO-LA
2	1	3	3
RO-SA	CRA-VO		
2	2		





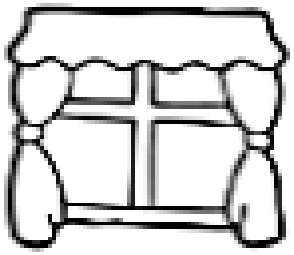
Dominó do número de sílabas

ES·CA·DA	A·BA·CA·TE	FRI·GI·DEI·RA	CA·SA·MEN·TEI·RO
3	4	4	5
CA·MI·SA	FOR·TA·LE·CI·DO	MA·TE·MÁ·TI·CA	MIL
3	5	5	1
SOR·VE·TE·RIA	CÉU	AN·TI·GA·MEN·TE	CAR·RO
4	1	5	2
EM·PA·NA·DO	U·NHA	PO·LIS·SÍ·LA·BA	TER·RA·ÇO
4	2	5	3
CA·MI·SE·TA	ÁL·CO·OL	FE·LI·CI·DA·DE	JU·VEN·TU·DE
4	3	5	4
PA·PE·LA·RIA	GE·LA·DEI·RA	MA·RA·VI·LHO·SO	BI·CI·CLE·TA·RIA
4	4	5	5

Jogo da memória: palavras









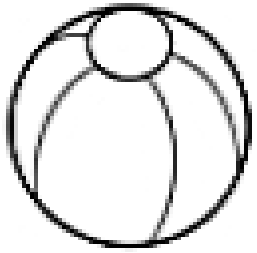
ESTRELA

AVIÃO

JANELA

BONECA









GATO

BOLA

BONÉ

CARRO

Jogo da memória: palavras



XÍCARA



BALÃO



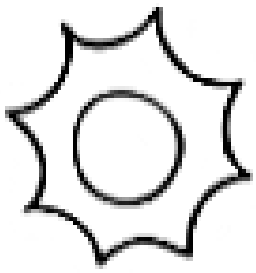
PETECA



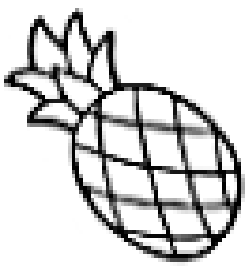
CASACO



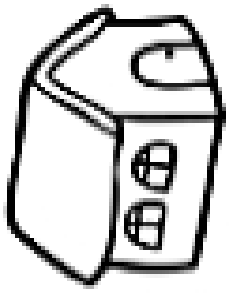
LUA



SOL



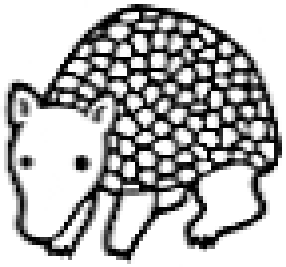
ABACAXI

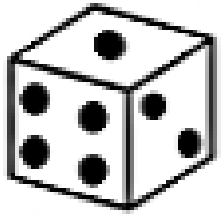


CASA

Jogo da memória: palavras









MÃO

TATU

DADO

CADERNO









BANANA

ANEL

LÁPIS

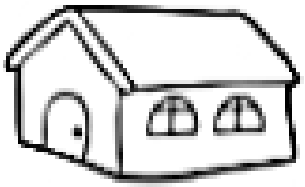
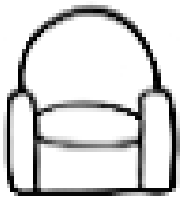
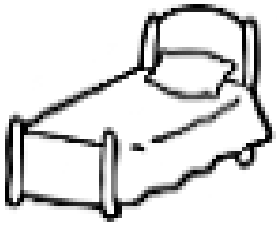
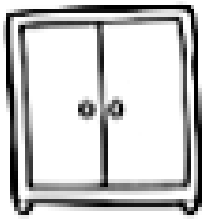
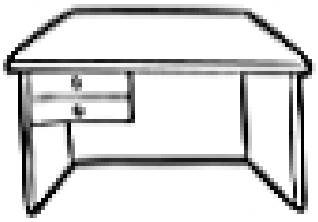
NUVEM

O que há na cartela?

AO EDUCADOR

Mostrar para os alunos esta ou uma das outras cartelas com os desenhos durante alguns minutos.

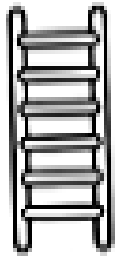
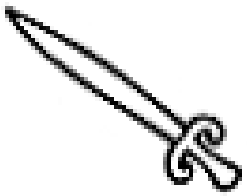
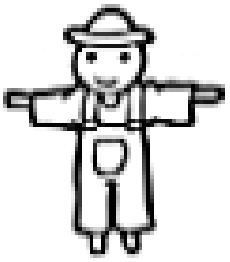
CARTELA 1

 FLOR	 VASO	 CASA
 SOL	 LIVRO	 POLTRONA
 CAMA	 ARMÁRIO	 MESA

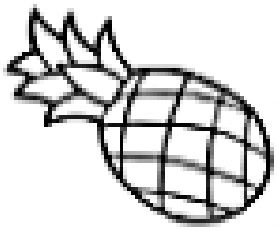
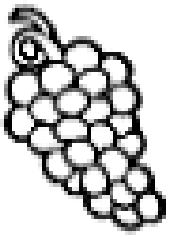
Em seguida, guardar a cartela e solicitar aos alunos que escrevam o nome que viram.

O que há na cartela?

CARTELA 2

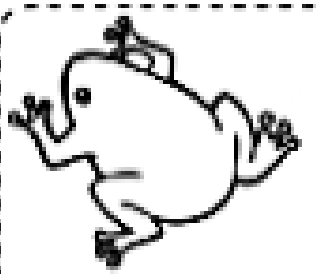
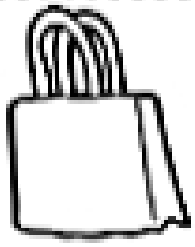
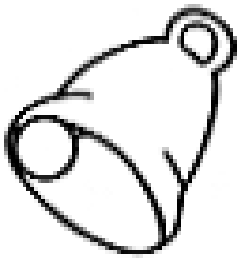
 ESTRELA	 ESCADA	 ESPADA	 ESQUILO
 ESPELHO	 ESCORPIÃO	 ESPANTALHO	 ESTÁTUA

CARTELA 3

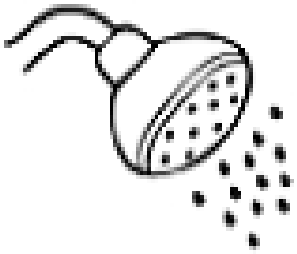
 MAÇÃ	 LARANJA	 BANANA	 MELANCIA
 MORANGO	 ABACAXI	 PERA	 UVA

O que há na cartela?

CARTELA 4

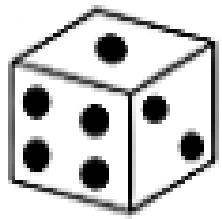
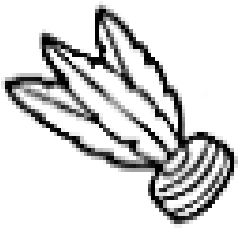
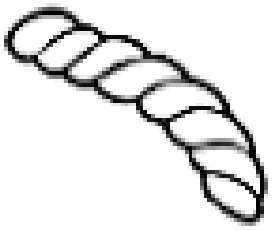
 SAPO	 SACOLA	 SAPATO	 SETA
 SINO	 SERROTE	 SELO	 SORVETE

CARTELA 5

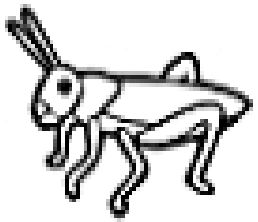
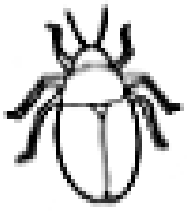
 CABIDE	 CABRA	 CAJU	 COCO
 CHAPÉU	 CHUVEIRO	 CHUPETA	 CHAVE

O que há na cartela?

CARTELA 6

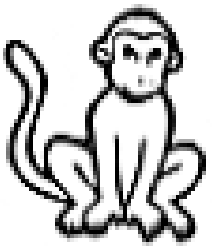
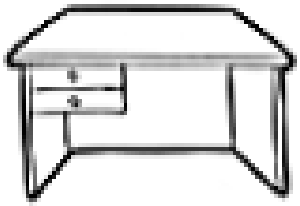
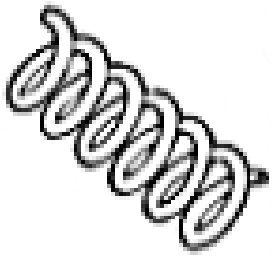
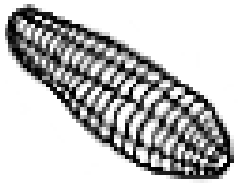
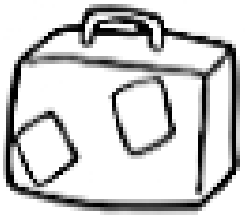
 DADO	 BOLA	 CARRINHO	 PIÃO
 PETECA	 CORDA	 BONECA	 PATINETE

CARTELA 7

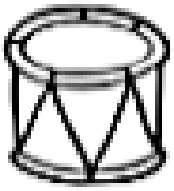
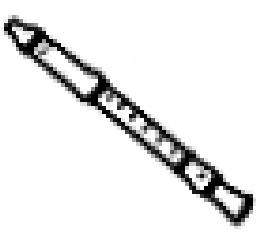
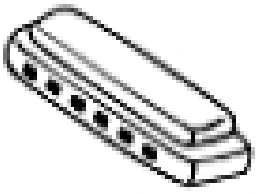
 CARAMUJO	 LAGARTA	 BORBOLETA	 GRILO
 ABELHA	 BESOURO	 JOANINHA	 FORMIGA

O que há na cartela?

CARTELA 8

 MÃO	 MACACO	 MESA	 MOLA
 MILHO	 MINHOCA	 MOEDA	 MALA

CARTELA 9

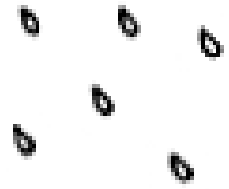
 PIANO	 VIOLÃO	 TAMBOR	 PANDEIRO
 FLAUTA	 GUITARRA	 BATERIA	 GAITA

O que há na cartela?

CARTELA 10

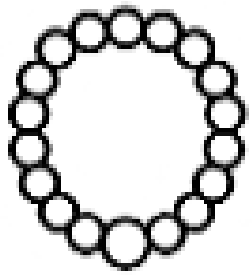
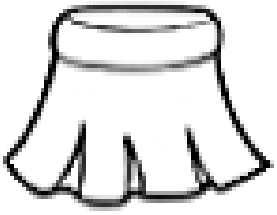
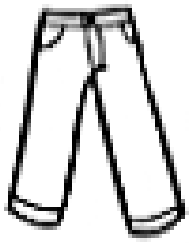
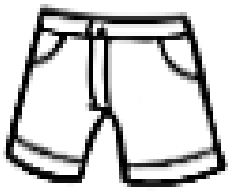
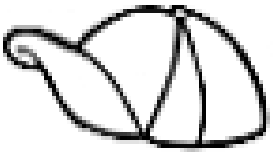
			
CHINELO	PANTUFA	SANDÁLIA	SAPATO
			
TÊNIS	BOTA	CHUTEIRA	SAPATILHA

CARTELA 11

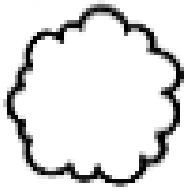
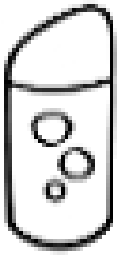
			
CHUVA	SOL	LUA	RAIO
			
NUVEM	ESTRELA	COMETA	PLANETA

O que há na cartela?

CARTELA 12

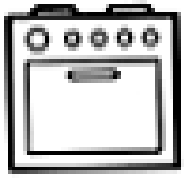
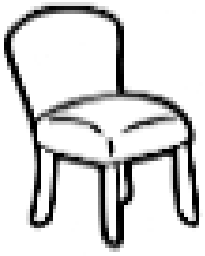
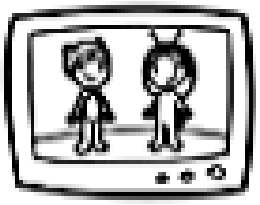
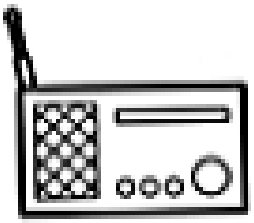
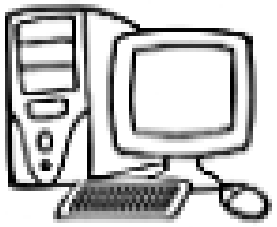
 COLAR	 SAIA	 CALÇA	 GORRO
 CAMISETA	 VESTIDO	 BERMUDA	 BONÉ

CARTELA 13

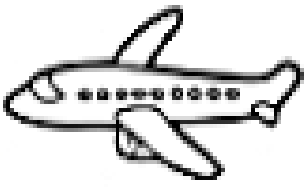
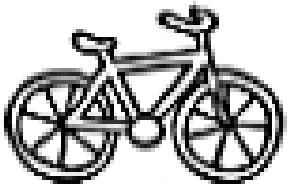
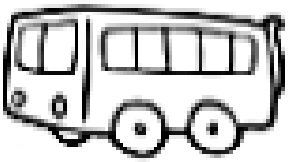
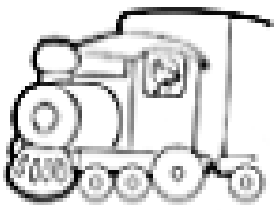
 PENTE	 SABONETE	 ALGODÃO	 ESCOVA
 DESODORANTE	 PERFUME	 CREME DENTAL	 XAMPU

O que há na cartela?

CARTELA 14

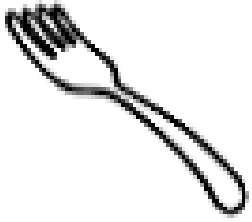
 GELADEIRA	 FOGÃO	 SOFÁ	 CADEIRA
 TELEFONE	 TELEVISOR	 RÁDIO	 COMPUTADOR

CARTELA 15

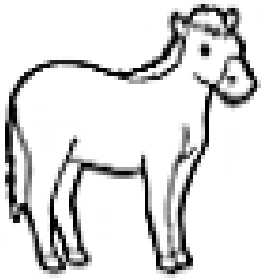
 AVIÃO	 BICICLETA	 AUTOMÓVEL	 ÔNIBUS
 PATINS	 TREM	 MOTOCICLETA	 NAVIO

O que há na cartela?

CARTELA 16

 JARRA	 GARFO	 ABRIDOR	 XÍCARA
 COLHER	 PRATO	 FACA	 PANELA

CARTELA 17

 PÁSSARO	 CANGURU	 LEÃO	 PEIXE
 CAVALO	 MORCEGO	 GALINHA	 RATO

O que há na cartela?

Fichas dos alunos

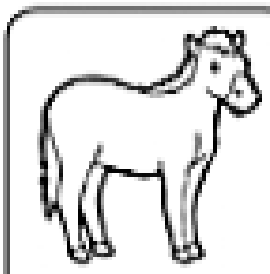
Nome: _____ **Data:** __/__/__

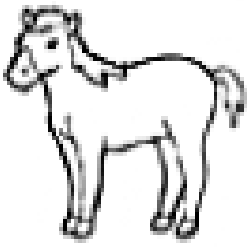
Nome: _____ **Data:** __/__/__

Nome: _____ **Data:** __/__/__

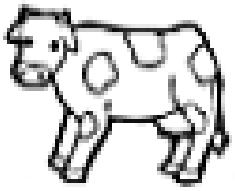
Nome: _____ **Data:** __/__/__

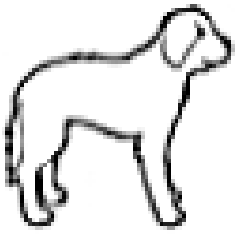
Jogo da memória: masculino e feminino


CAVALO


ÉGUA


BOI

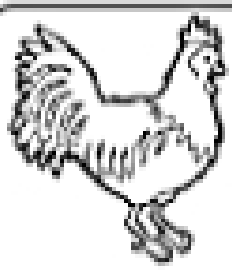

VACA


CÃO

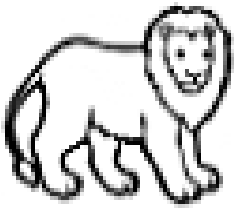

CADELA

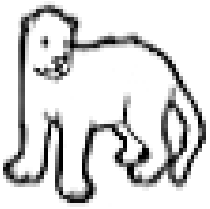

GATO


GATA

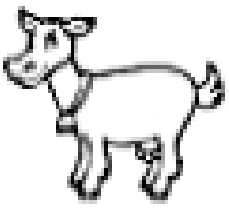

GALO

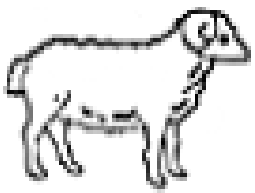

GALINHA


LEÃO


LEOA

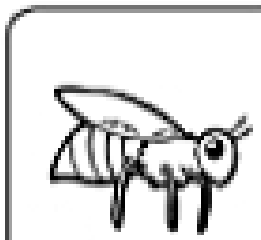

BODE


CABRA


CARNEIRO


OVELHA

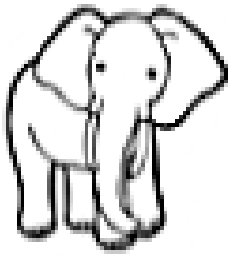
Jogo da memória: masculino e feminino



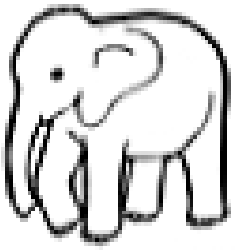
ABELHA



ZANGÃO



ELEFANTE



ELEFANTA



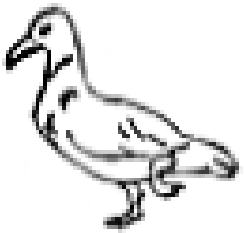
PATO



PATA



MARRECO



MARRECA



PERDIZ



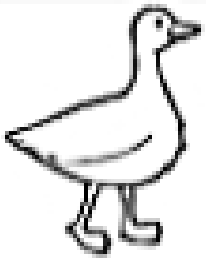
PERDIGÃO



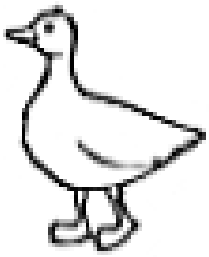
SAPO



SAPA



GANSO



GANSA



URSO



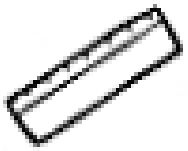
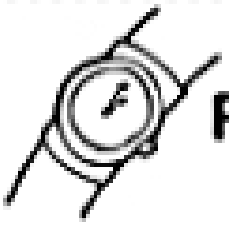
URSA

Dominó de palavras

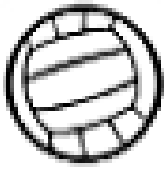
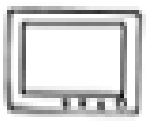
AO EDUCADOR

Regras do jogo

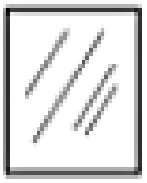
1. Em grupo, contendo três participantes, os alunos embaralham o dominó e cada um fica com oito peças.
2. O primeiro participante coloca uma peça sobre a mesa, o segundo tenta completar a palavra com uma das peças que tem. Se não tiver, passa a vez para o colega.
3. Vence o jogo quem descartar mais peças.

A	 CO	QUEIRO	 RÉ
LITO	 RE	LÓGIO	 CAR
POCA	 CO	LHER	 CAR
LA	 CA	DEADO	 URU
VISOR	 LÂM	PADA	 TE

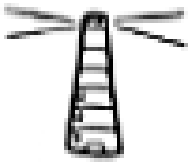
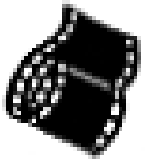
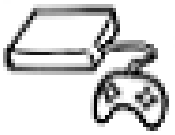
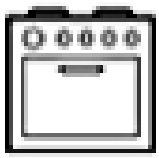
Dominó de palavras

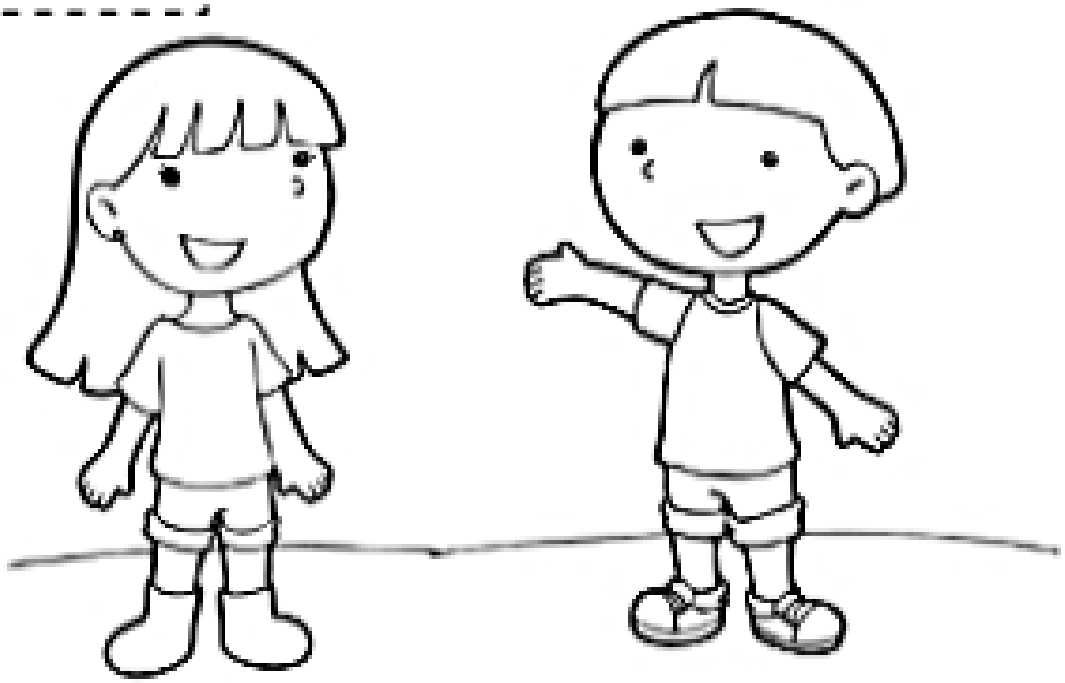
SA	 PETE	CA	 LI
LA	 ABE	LHA	 PI
PEL	 OVE	LHA	 VAGA-
GUA	 PIRU	SOURA	 CA
RO	 PI	VRO	 VE
TOLA	 BO	PA	 PA
BU	 TELE	LUME	 LU

Dominó do F ou V

FACA		FITA		VULCÃO	
FRUTAS		VACA		FLOR	
VIDRO		FOTO		VASO	
FILA		VASSOURA		FOGUETE	
VELA		FOCA		VELOCÍPEDE	
FURACÃO		VELHA		FOLHA	

Dominó do F ou V

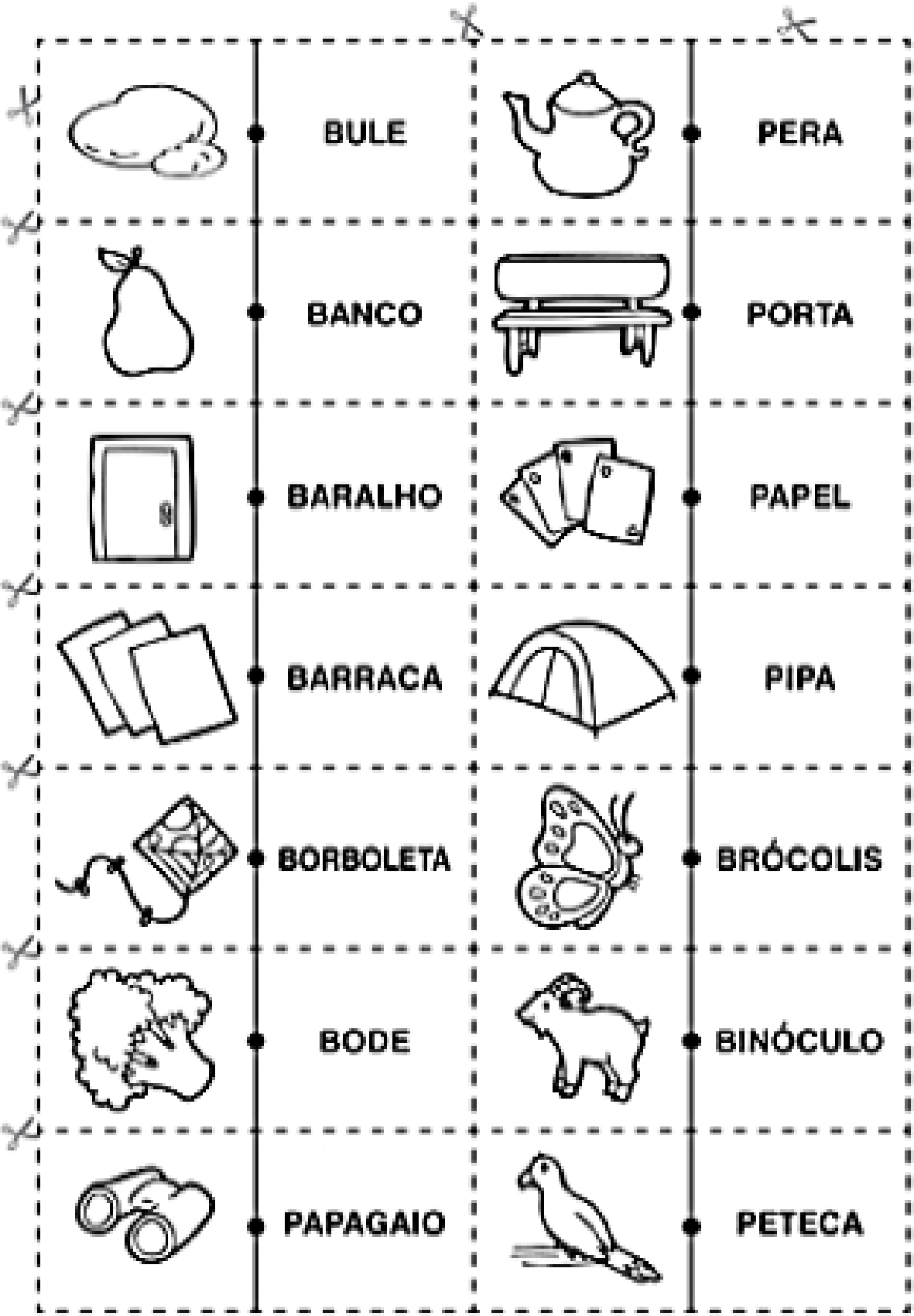
VARAL		FAROL		VOTO	
FILME		VOVÔ		VIOLÃO	
VIDEOGAME		FOGÃO		VESPA	
FERRO					



Dominó do P ou B



Dominó do P ou B



Quebra-cabeça

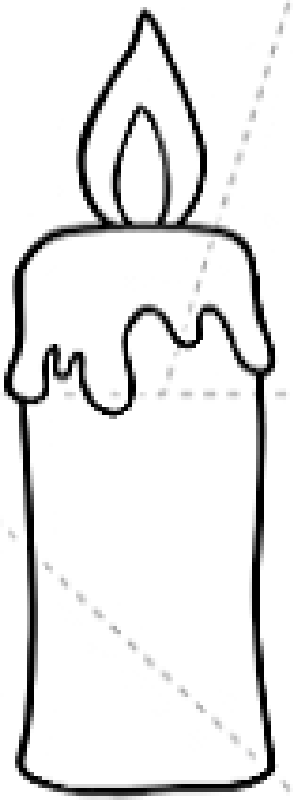
Recorte nas linhas tracejadas. Depois, monte o quebra-cabeça.

F A D A



f a d a

V E L A

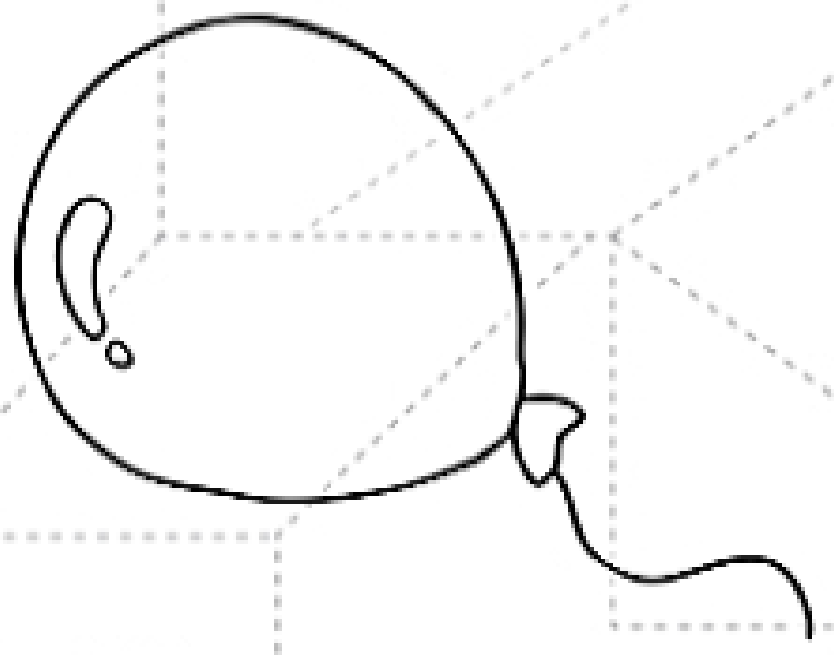


v e l a

Quebra-cabeça

Recorte nas linhas tracejadas. Depois, monte o quebra-cabeça.

B A L Ã O



b a l ã o

B R U X A



b r u x a

Quebra-cabeça

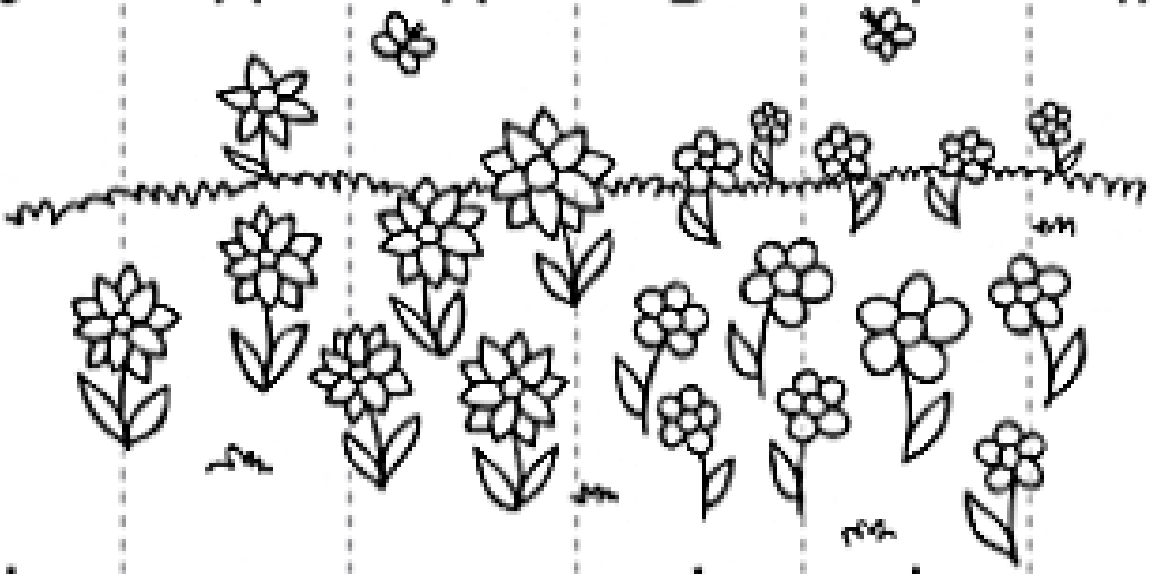
Recorte nas linhas tracejadas. Depois, monte o quebra-cabeça.

P A L H A Ç O



p a l h a ç o

J A R D I M

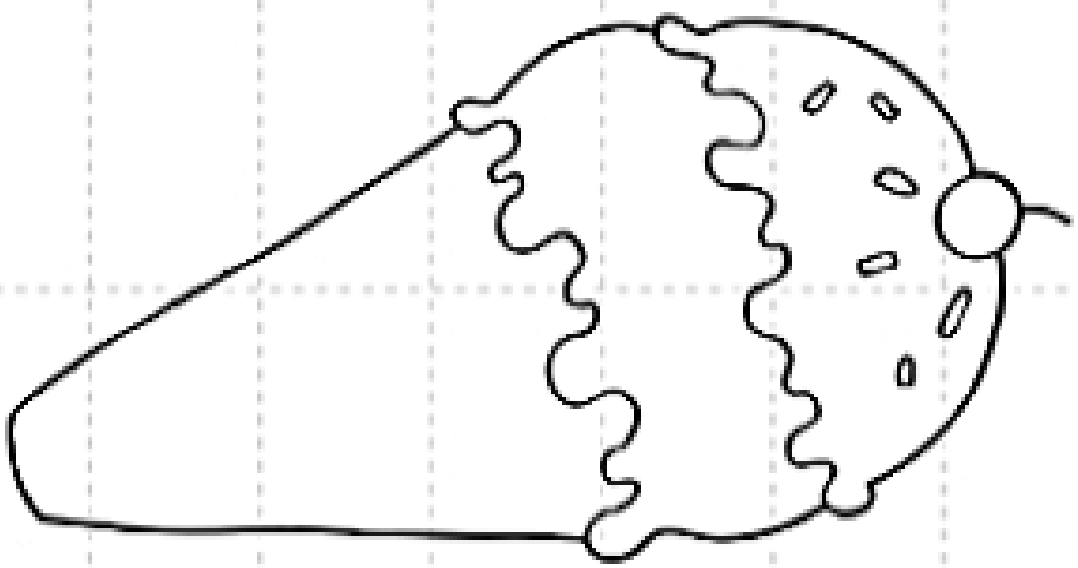


j a r d i m

Quebra-cabeça

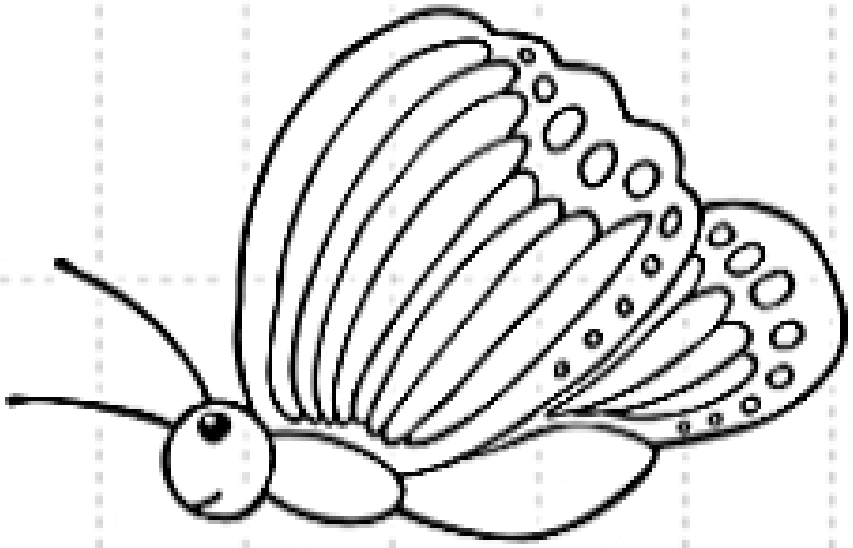
Recorte nas linhas tracejadas. Depois, monte o quebra-cabeça.

S O R V E T E



s o r v e t e

B O R B O L E T A

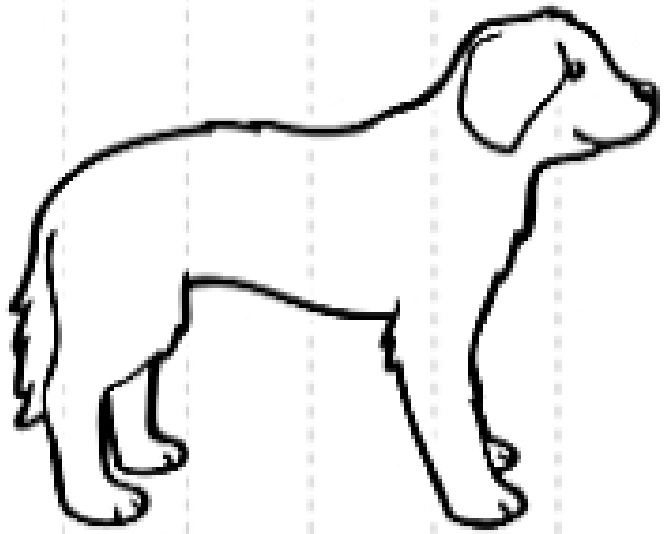


b o r b o l e t a

Quebra-cabeça

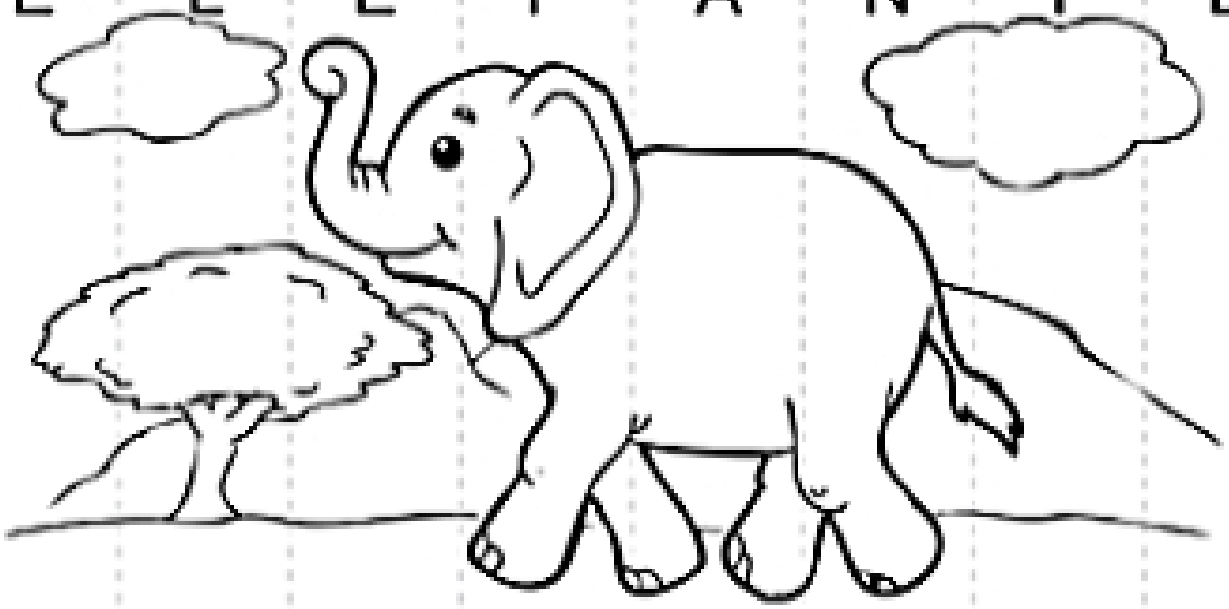
Recorte nas linhas tracejadas. Depois, monte o quebra-cabeça.

C A C H O R R I N H O



c a c h o r r i n h o

E L E F A N T E

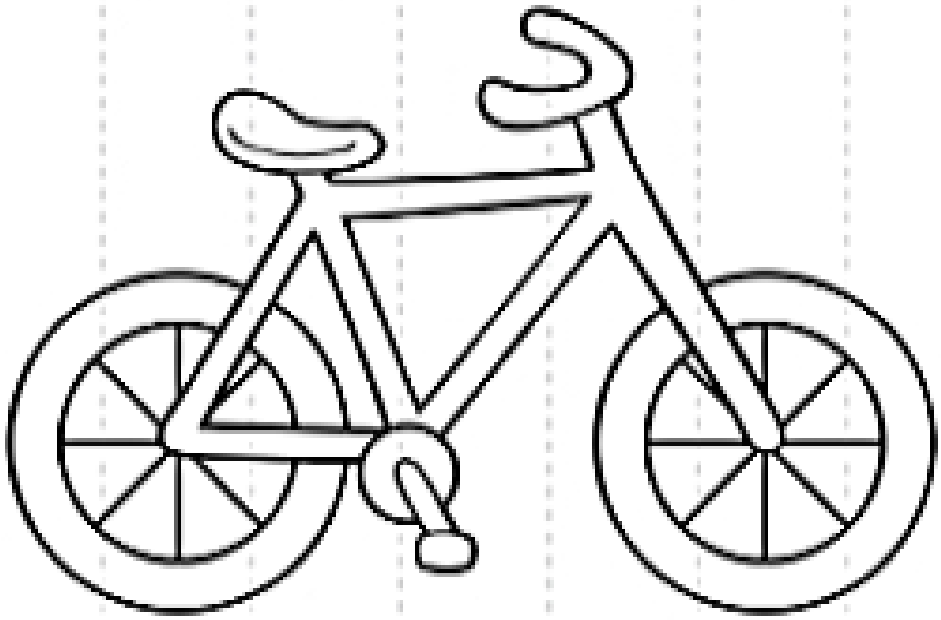


e l e f a n t e

Quebra-cabeça

Recorte nas linhas tracejadas. Depois, monte o quebra-cabeça.

B I C I C L E T A



b i c i c l e t a

A N I V E R S Á R I O

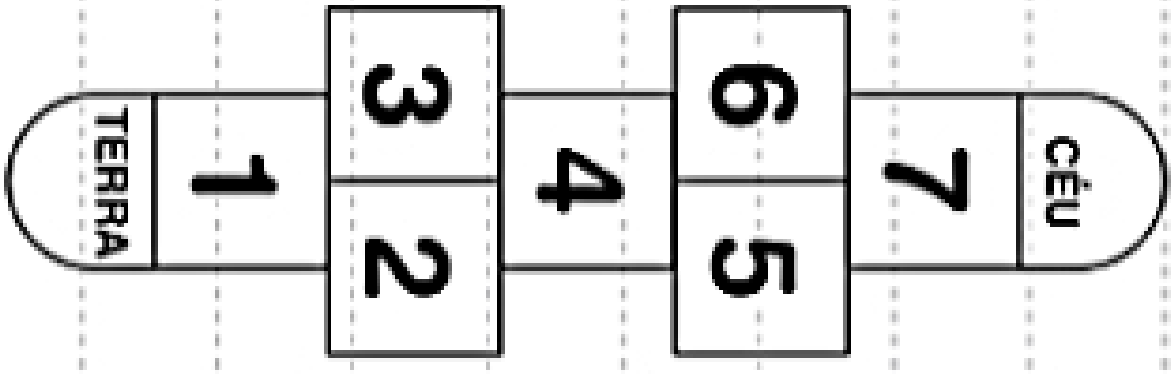


a n i v e r s á r i o

Quebra-cabeça

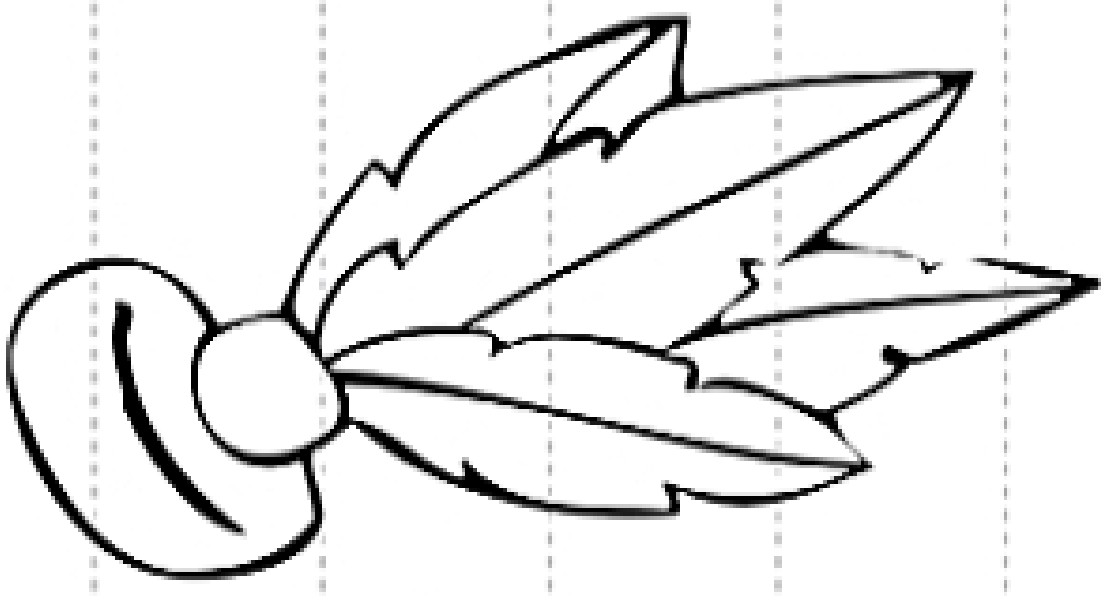
Recorte nas linhas tracejadas. Depois, monte o quebra-cabeça.

A M A R E L I N H A



a m a r e l i n h a

P E T E C A

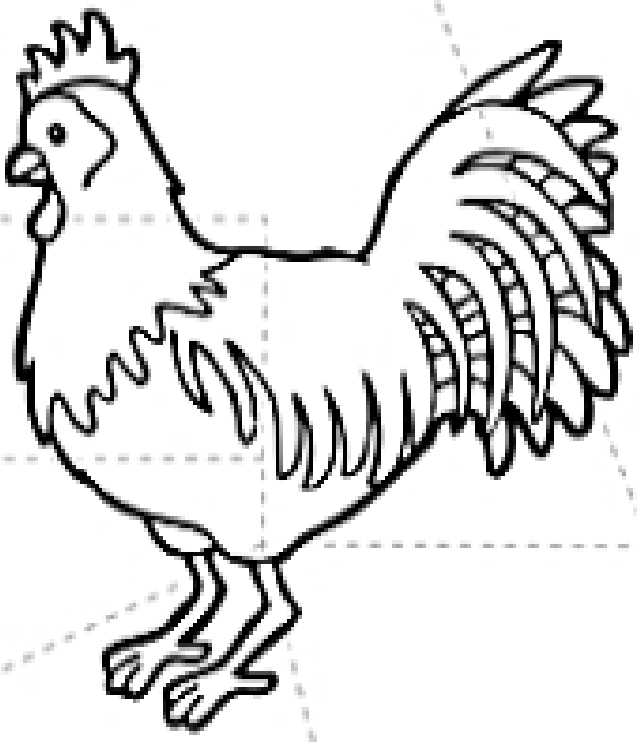


p e t e c a

Quebra-cabeça

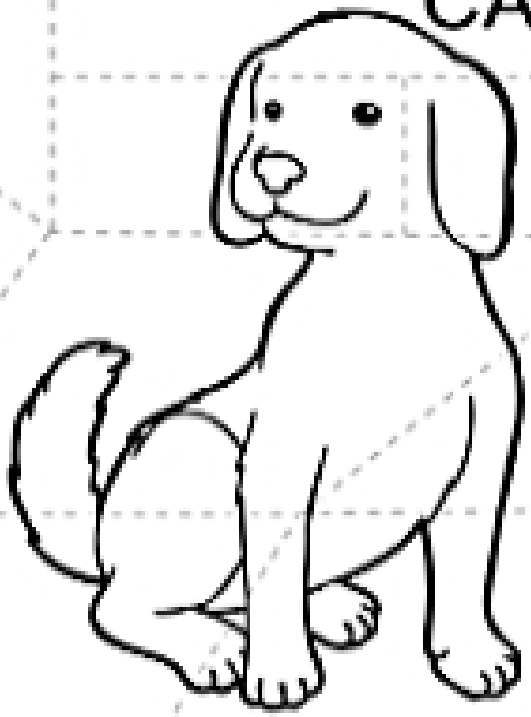
Recorte nas linhas tracejadas. Depois, monte o quebra-cabeça.

GALO



galo

CACHORRO

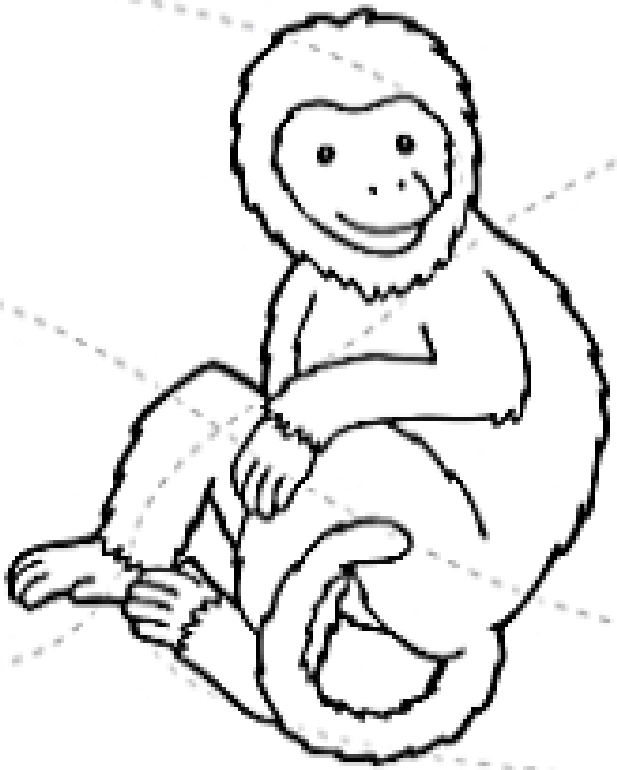


cachorro

Quebra-cabeça

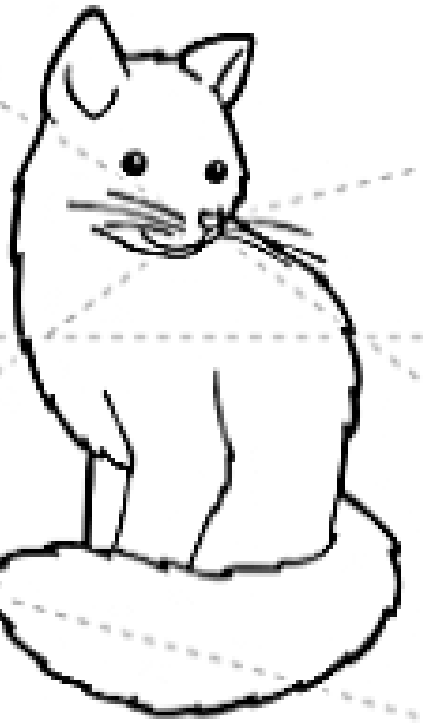
Recorte nas linhas tracejadas. Depois, monte o quebra-cabeça.

MACACO



macaco

GATO

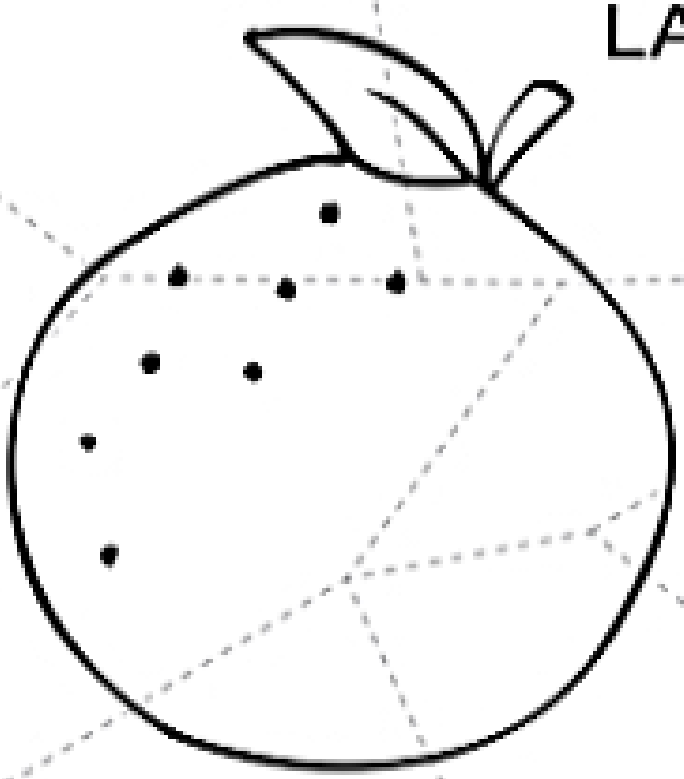


gato

Quebra-cabeça

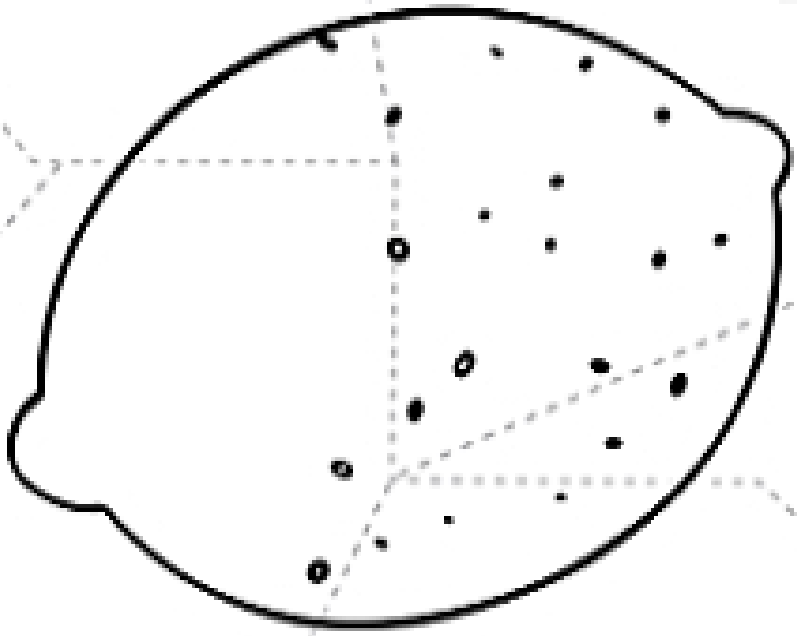
Recorte nas linhas tracejadas. Depois, monte o quebra-cabeça.

LARANJA



laranja

LIMÃO

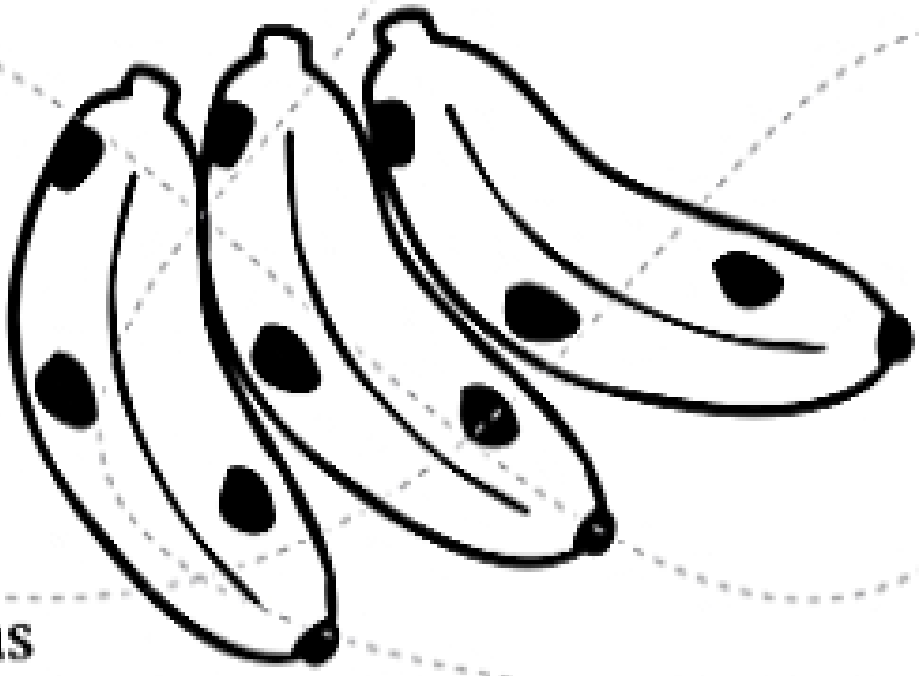


limão

Quebra-cabeça

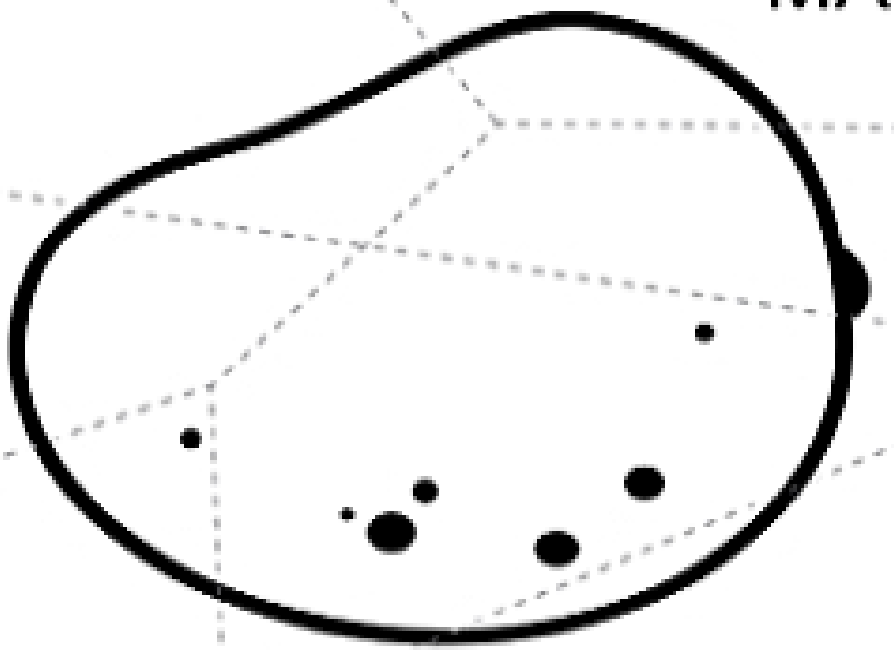
Recorte nas linhas tracejadas. Depois, monte o quebra-cabeça.

BANANAS



bananas

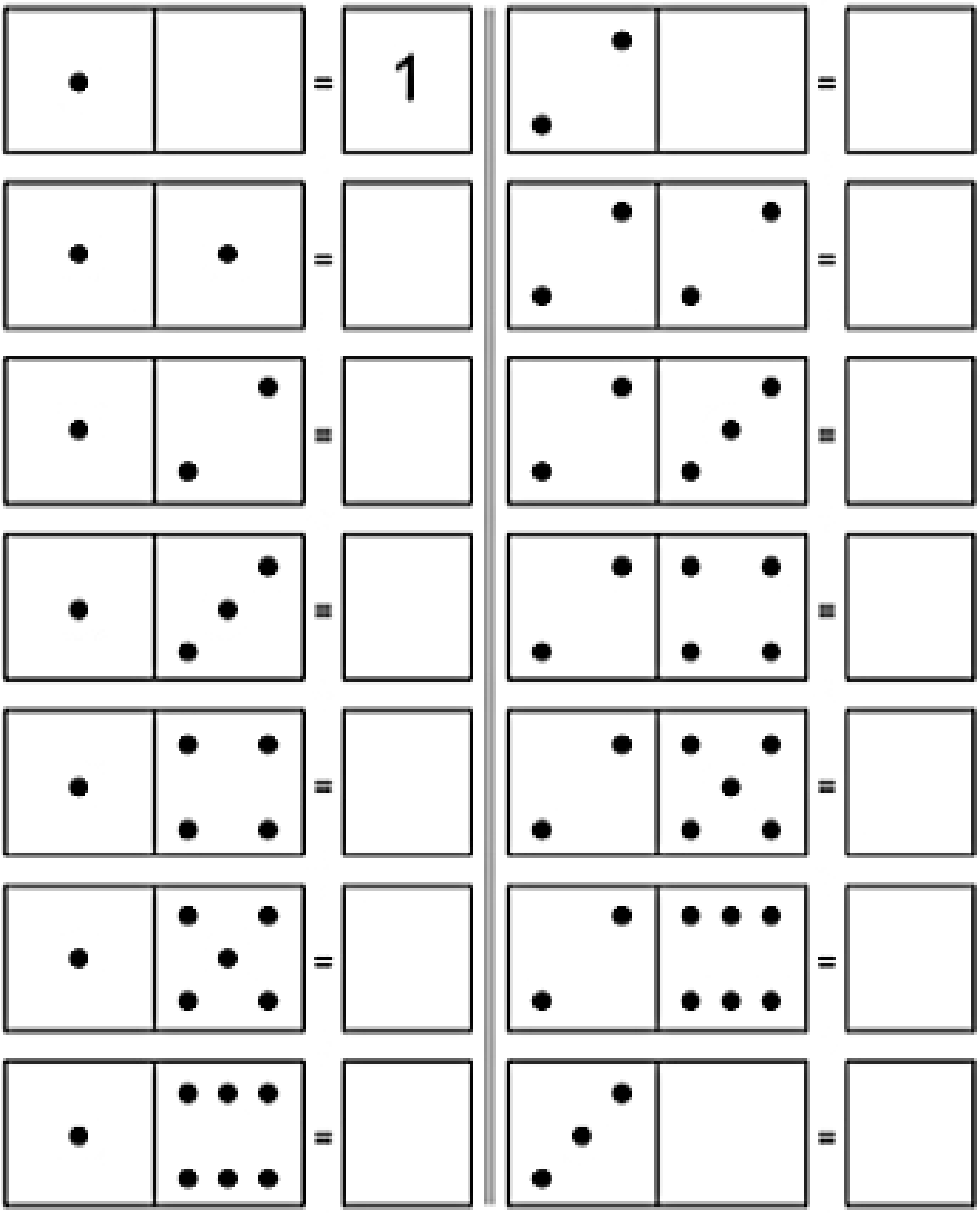
MANGA



manga

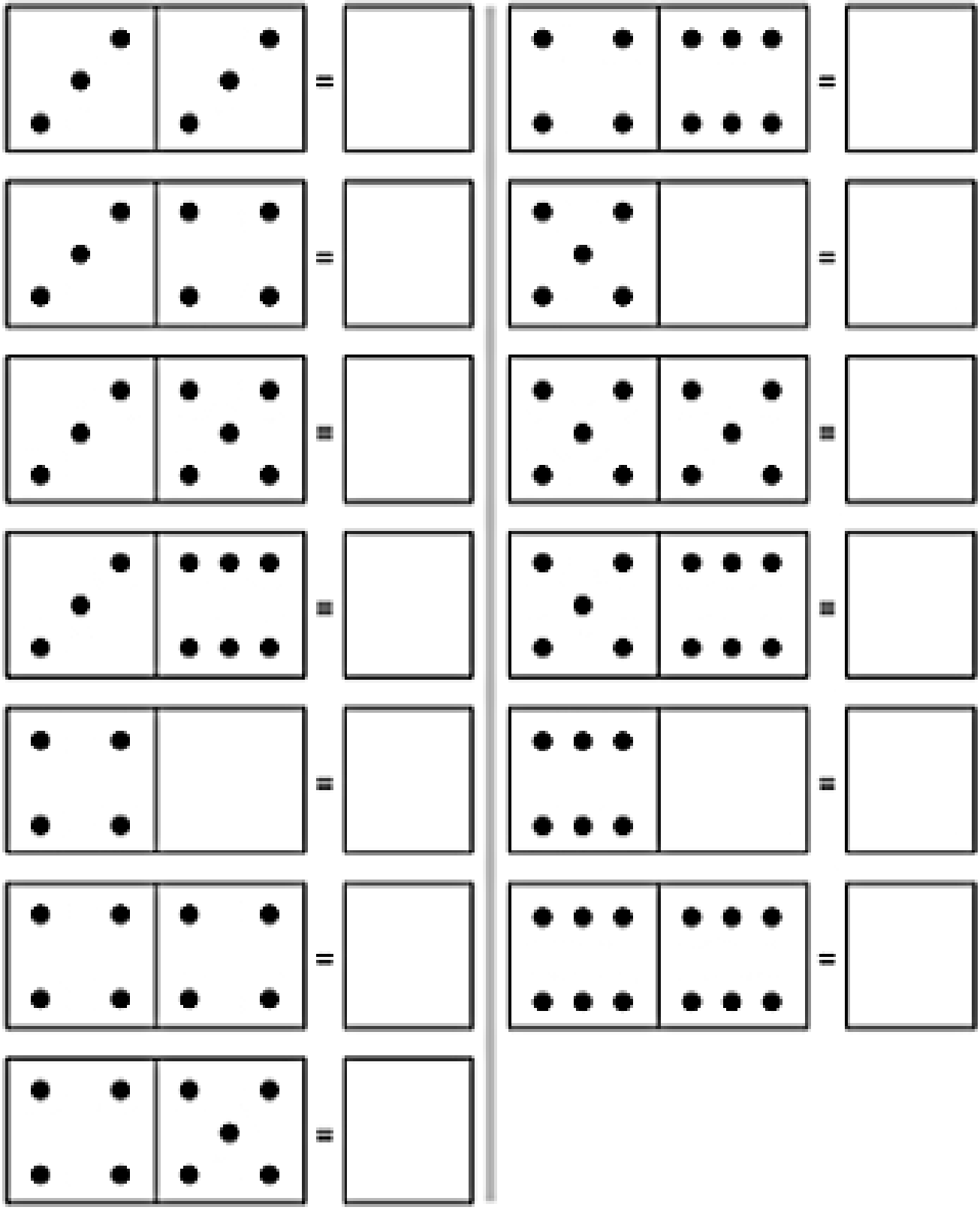
Somando o dominó

Nome: _____ Data: __/__/__



Somando o dominó

Nome: _____ Data: __/__/__



Soma dos dados coloridos

AO EDUCADOR

É imprescindível pintar os dados previamente, conforme a tabela abaixo:

1 = verde-escuro	2 = vermelho	3 = verde-claro
4 = azul	5 = amarelo	6 = laranja
7 = lilás	8 = marrom	9 = rosa

Organizar a sala em dois grandes grupos. A cada rodada, um participante de cada grupo deverá jogar um dos dados, simultaneamente.

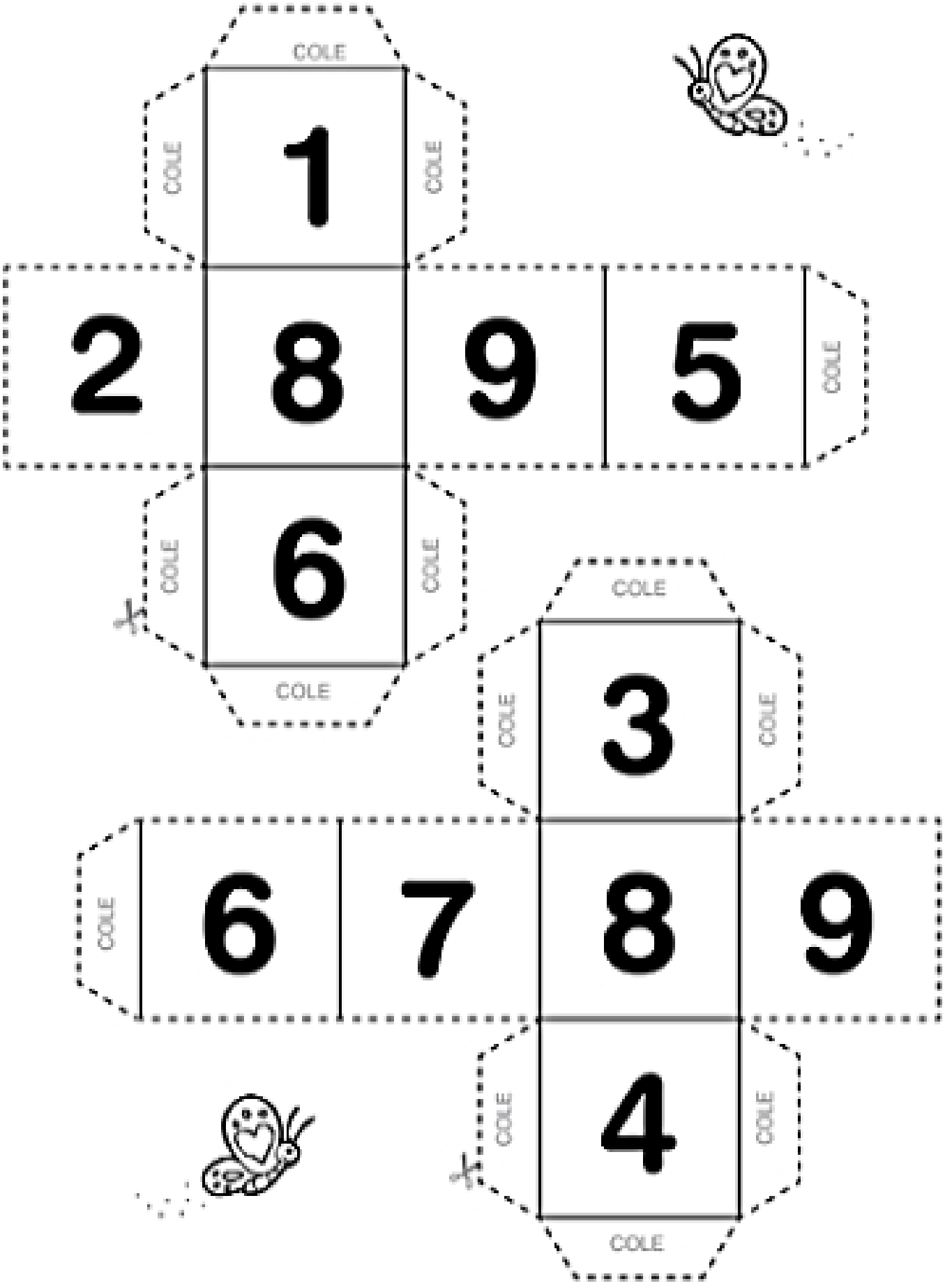
O primeiro dos dois participantes que apresentar a soma dos dois números sorteados ao lançar o dado marca 1 ponto para o grupo do qual participa.

A seguir, outros dois participantes lançam o dado e assim sucessivamente.

O grupo que marcar mais pontos é o vencedor.

CONTROLE DA PONTUAÇÃO			
RODADA	ALUNO QUE ACERTOU	GRUPO PONTUADOR	
1ª		☐ GRUPO 1	☐ GRUPO 2
2ª		☐ GRUPO 1	☐ GRUPO 2
3ª		☐ GRUPO 1	☐ GRUPO 2
4ª		☐ GRUPO 1	☐ GRUPO 2
5ª		☐ GRUPO 1	☐ GRUPO 2
6ª		☐ GRUPO 1	☐ GRUPO 2
7ª		☐ GRUPO 1	☐ GRUPO 2
8ª		☐ GRUPO 1	☐ GRUPO 2
9ª		☐ GRUPO 1	☐ GRUPO 2
10ª		☐ GRUPO 1	☐ GRUPO 2
11ª		☐ GRUPO 1	☐ GRUPO 2
12ª		☐ GRUPO 1	☐ GRUPO 2
13ª		☐ GRUPO 1	☐ GRUPO 2
14ª		☐ GRUPO 1	☐ GRUPO 2

Soma dos dados coloridos



Batalha dos dados coloridos

AO EDUCADOR

Organizar os alunos em quartetos para a realização deste jogo.

Usando os mesmos dados do jogo "Soma dos dados coloridos", cada componente do grupo, na sua vez, joga os dois dados.

Todos somam os dados e anotam na cartela os pontos obtidos pelo participante.

No final, o participante que obteve mais pontos é o vencedor.

NOME	PONTOS DA 1ª RODADA	PONTOS DA 2ª RODADA	PONTOS DA 3ª RODADA	TOTAL DE PONTOS

NOME	PONTOS DA 1ª RODADA	PONTOS DA 2ª RODADA	PONTOS DA 3ª RODADA	TOTAL DE PONTOS

NOME	PONTOS DA 1ª RODADA	PONTOS DA 2ª RODADA	PONTOS DA 3ª RODADA	TOTAL DE PONTOS

Total 10

AO EDUCADOR

Este jogo contém 36 cartas, dividido em 4 cartelas.

É imprescindível que as cartas sejam coladas em cartolina ou papel-cartão com as cores indicadas em cada cartela.

O conjunto de cartas é suficiente para a jogada de apenas um grupo contendo 4 ou 5 componentes. Por isso, é preciso reproduzi-las de acordo com o número de grupos formados.

Solicitar aos alunos que pintem a área escrita da carta nas cores indicadas.



Regras do jogo

1. Cada participante do grupo embaralha as cartas de uma cor.
2. Com as cartas embaralhadas, formam-se quatro montes sobre a mesa: um monte para cada cor. Nos montes, a parte escrita das cartas fica virada para baixo.
3. O grupo decide a ordem de jogada de cada participante.
4. O primeiro participante retira duas cartas, mas cada uma deve ser retirada de um monte. Se a soma das duas cartas for 10, o participante fica com as cartas. Se não for, devolve as duas cartas à mesa, colocando-as embaixo do monte correspondente à cor do cada carta.
5. Sucessivamente e na sua vez, cada participante fará o mesmo, retirando uma carta de um monte e a segunda carta de um monte diferente. Se não marcar ponto, devolve as duas cartas sempre ao monte correspondente.
6. O jogo continua até que não haja mais cartas sobre a mesa.
7. O participante vencedor será aquele que tiver formado o maior número de pares de cartas.

Total 10

1 UM AMARELO	2 DOIS AMARELO	3 TRÊS AMARELO
4 QUATRO AMARELO	5 CINCO AMARELO	6 SEIS AMARELO
7 SETE AMARELO	8 OITO AMARELO	9 NOVE AMARELO

Total 10

1 UM AZUL	2 DOIS AZUL	3 TRÊS AZUL
4 QUATRO AZUL	5 CINCO AZUL	6 SEIS AZUL
7 SETE AZUL	8 OITO AZUL	9 NOVE AZUL

Total 10

1 UM VERDE	2 DOIS VERDE	3 TRÊS VERDE
4 QUATRO VERDE	5 CINCO VERDE	6 SEIS VERDE
7 SETE VERDE	8 OITO VERDE	9 NOVE VERDE

Total 10

1 UM VERMELHO	2 DOIS VERMELHO	3 TRÊS VERMELHO
4 QUATRO VERMELHO	5 CINCO VERMELHO	6 SEIS VERMELHO
7 SETE VERMELHO	8 OITO VERMELHO	9 NOVE VERMELHO

Roleta da adição

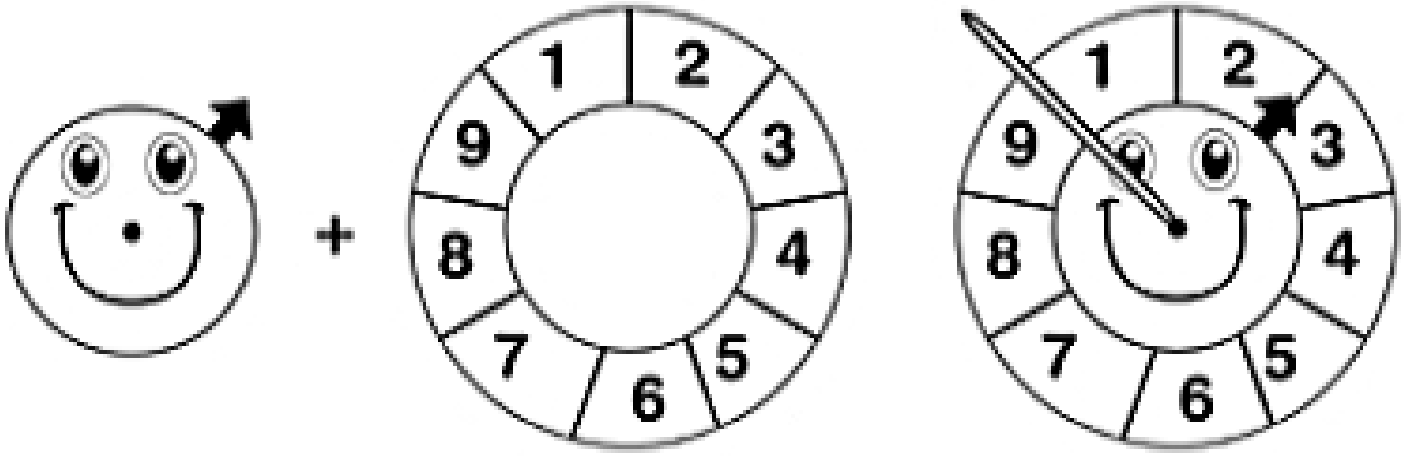
AO EDUCADOR

Para montar as roletas, é preciso prender os círculos maiores aos menores, usando parte de um clipe pequeno ou um pedaço de palito de dente. Nesse sentido, o melhor é montar as roletas para os alunos.

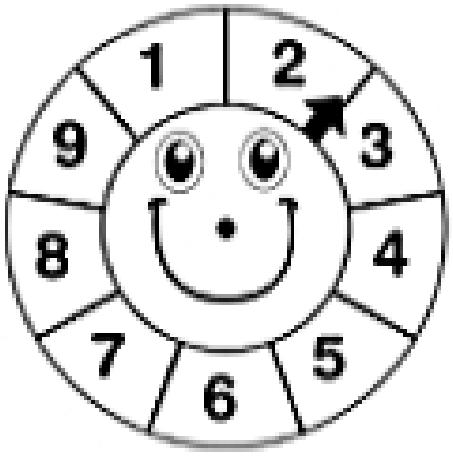
Esto não é um jogo competitivo, mas colaborativo por meio do qual os alunos poderão treinar e fixar a adição.

Em dupla ou em trios, um dos alunos gira a roleta. Todos observam em que número a roleta parou.

Juntos, fazem os cálculos para concluir o resultado da soma do número do centro da roleta com o número em que a seta parou. Para chegar a essa conclusão, podem fazer risquinhos em uma folha de rascunho, contar nos dedos etc. Em seguida, cada um dos alunos escreve na cartela a operação que realizou e o resultado da soma.

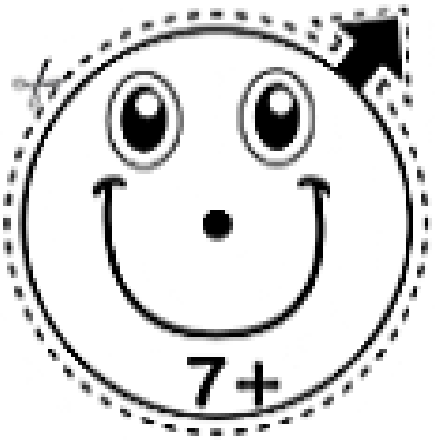


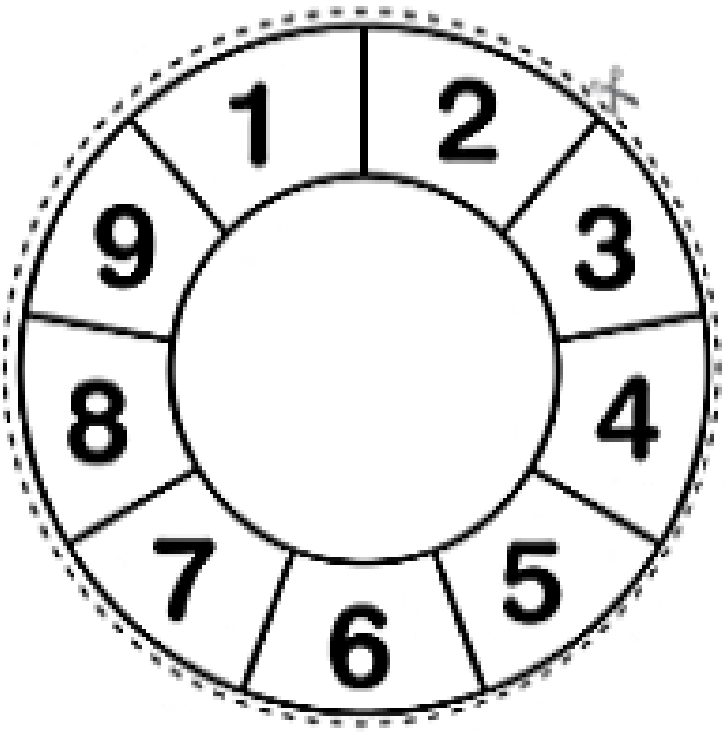
Para a "Roleta da subtração", a seguir, usam-se os mesmos procedimentos, mas, nesse caso, os alunos deverão subtrair do número contral o número indicado pela seta.

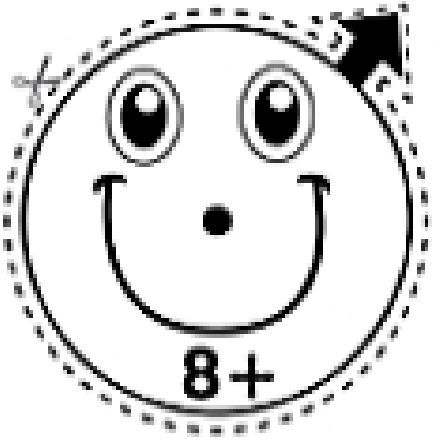


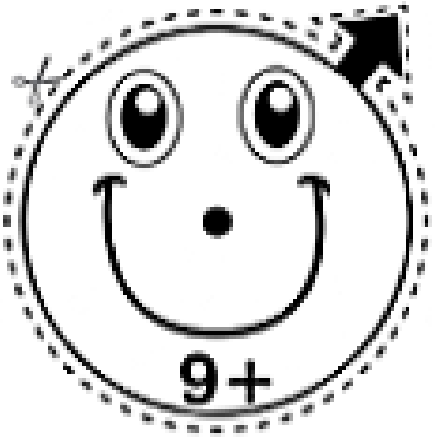
Roleta da adição











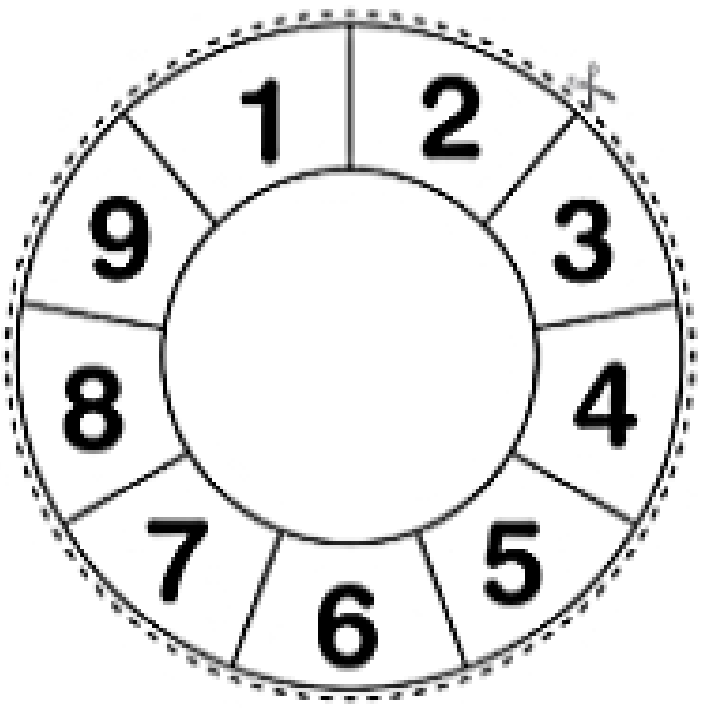
CARTELA DA ADIÇÃO

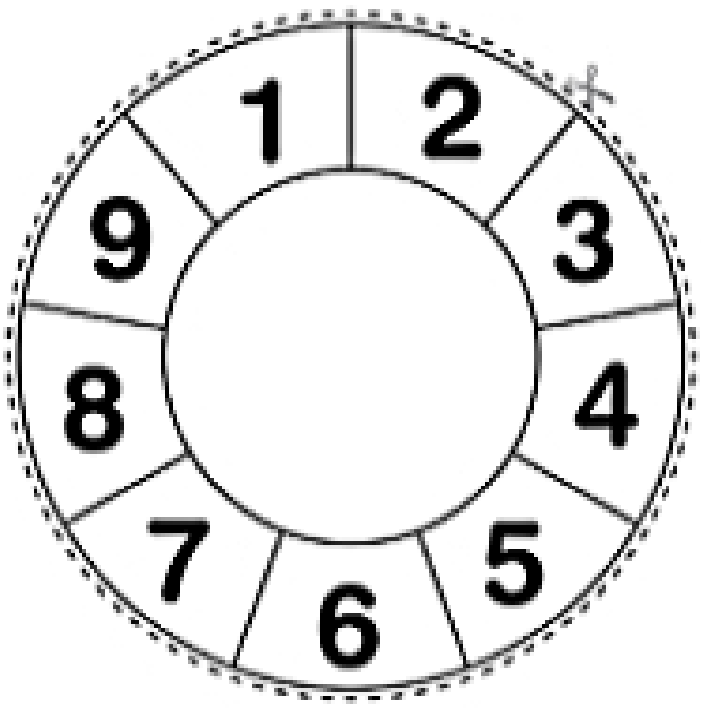
Nome: _____

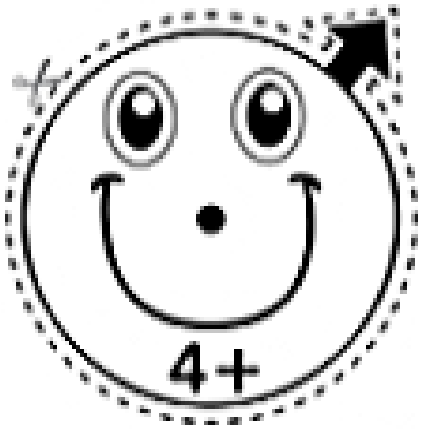
Data: ___/___/___

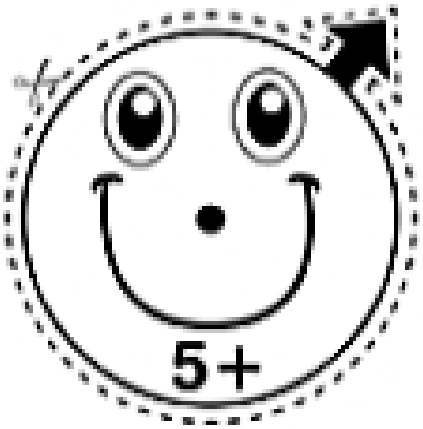
	+		=			+		=	
	+		=			+		=	
	+		=			+		=	
	+		=			+		=	
	+		=			+		=	
	+		=			+		=	

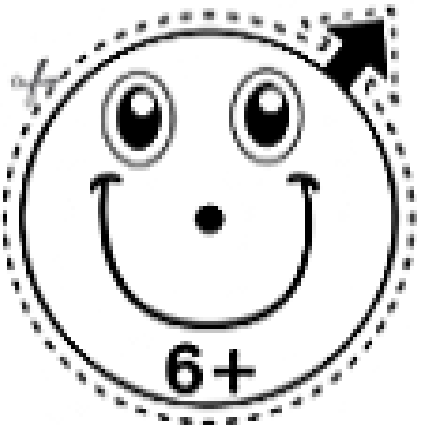
Roleta da adição

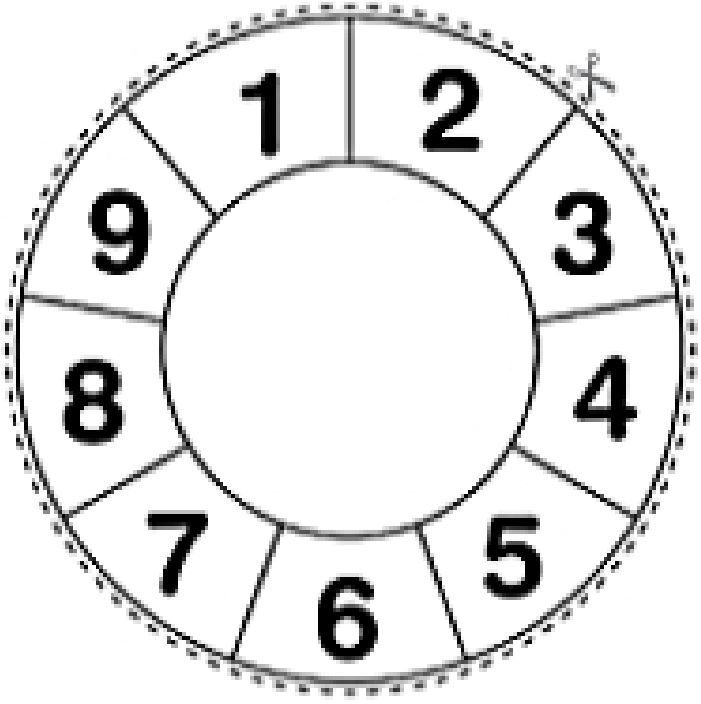


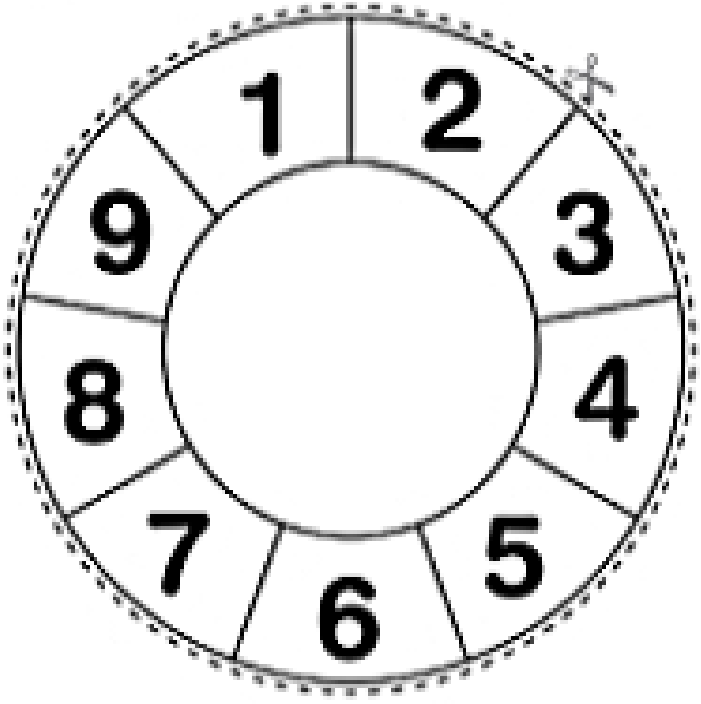




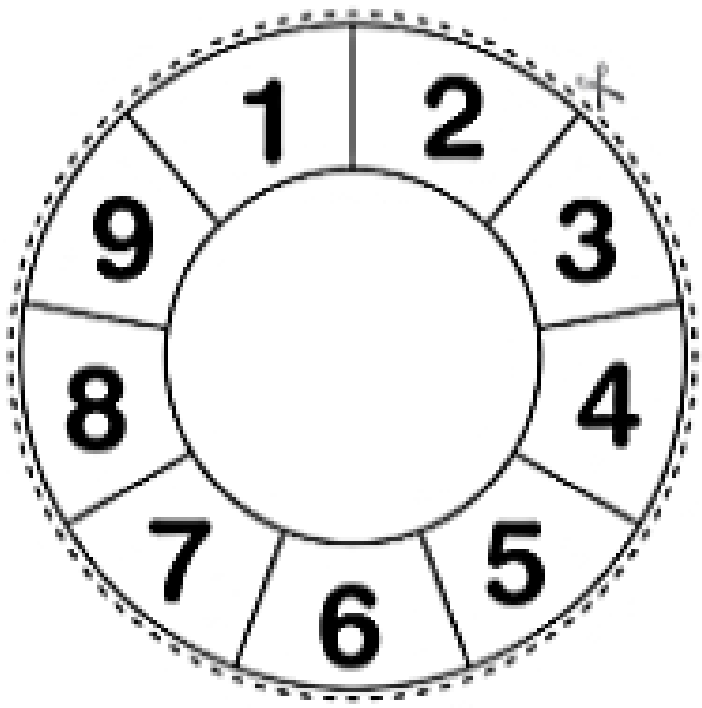


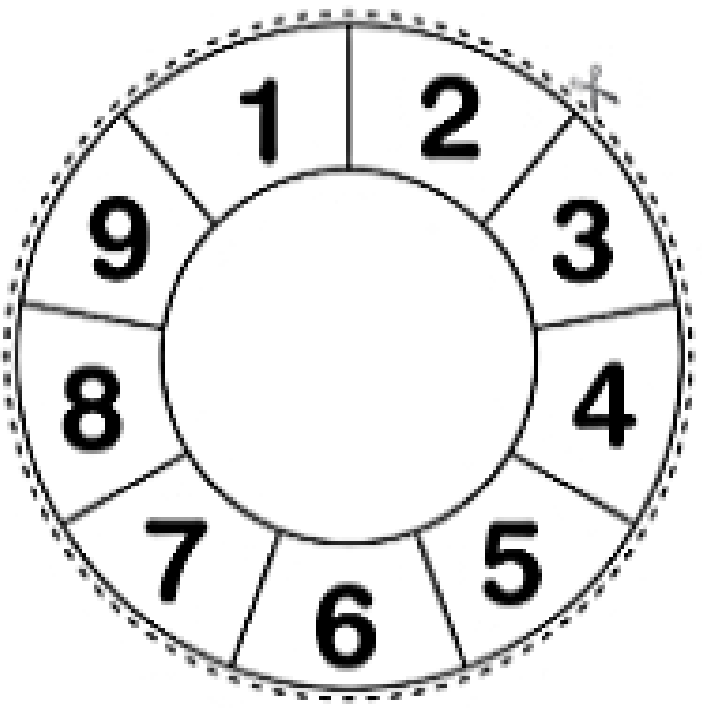


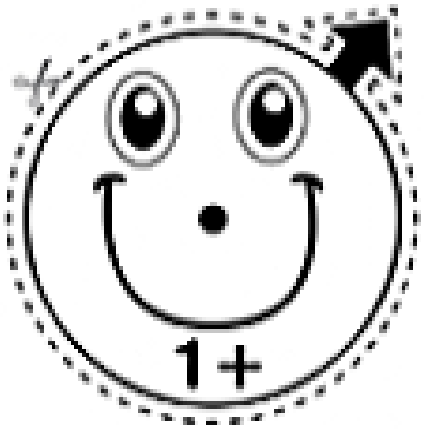


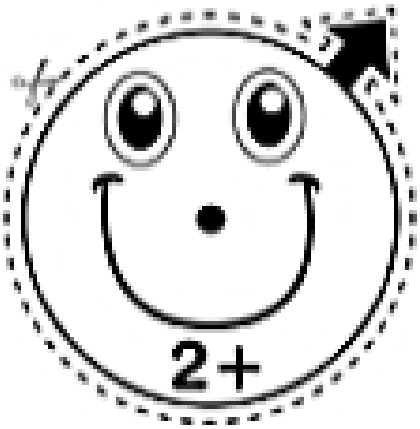


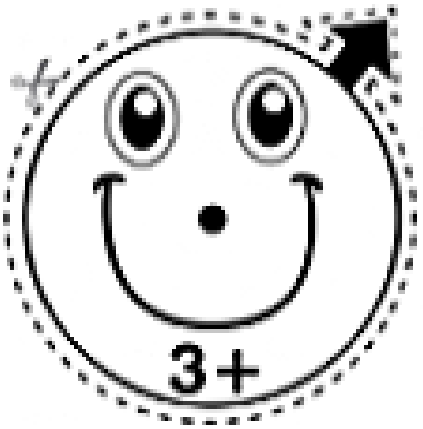
Roleta da adição

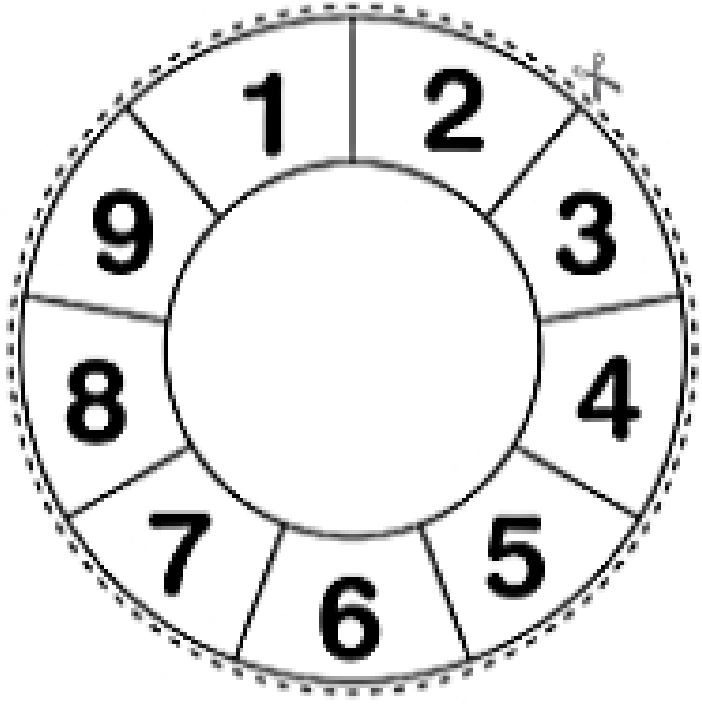


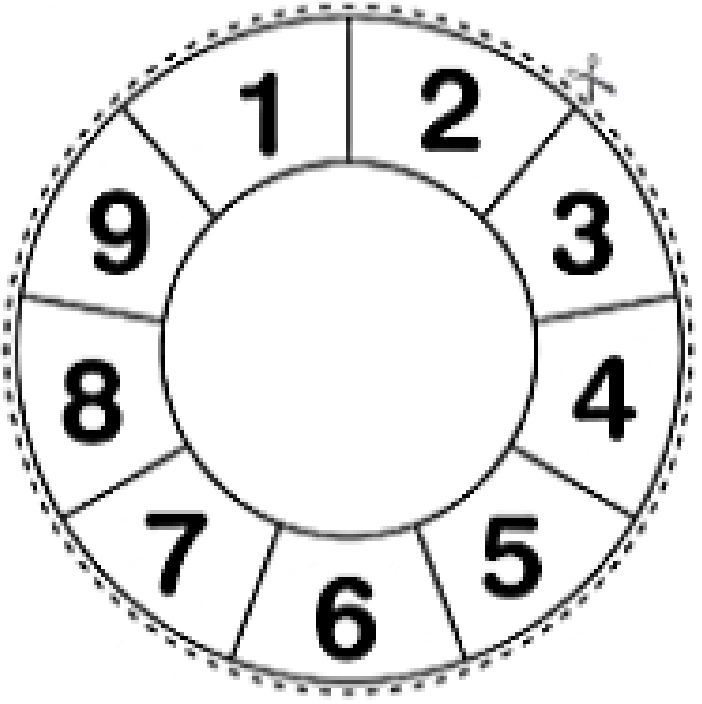




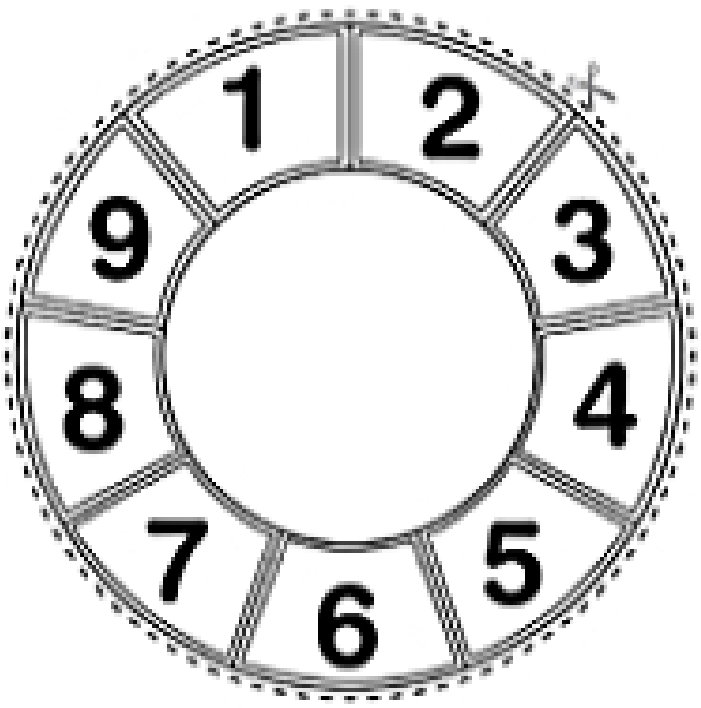


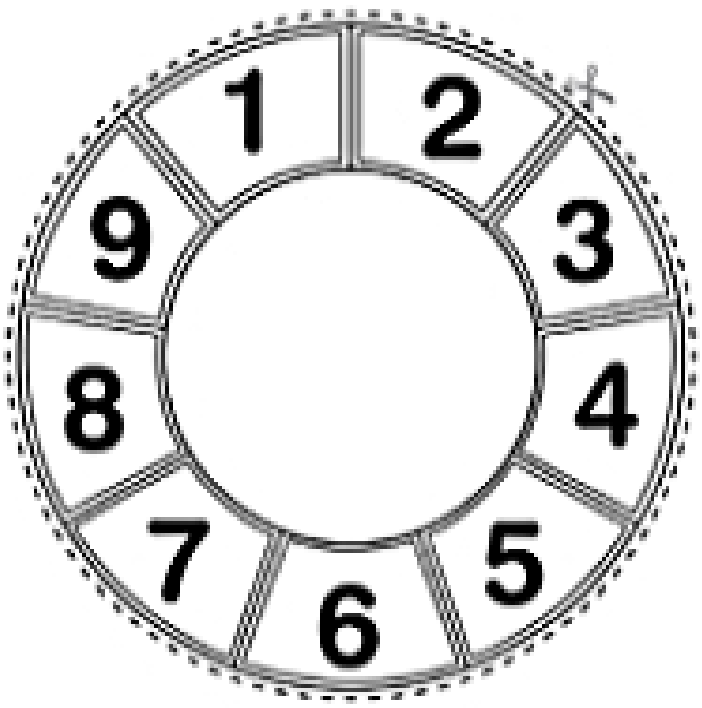


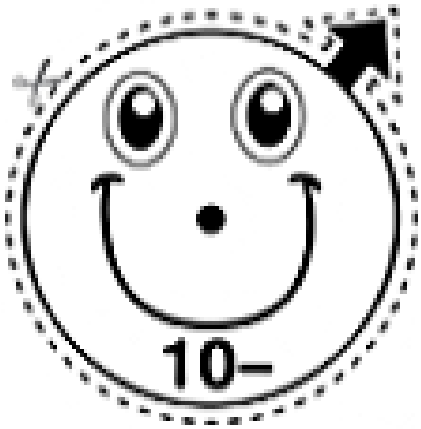


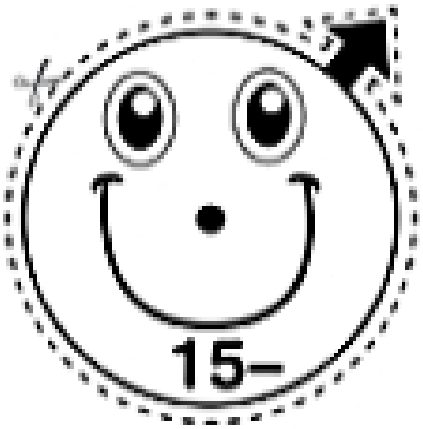


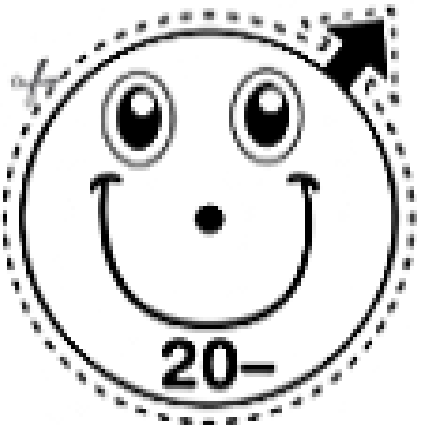
Roleta da subtração

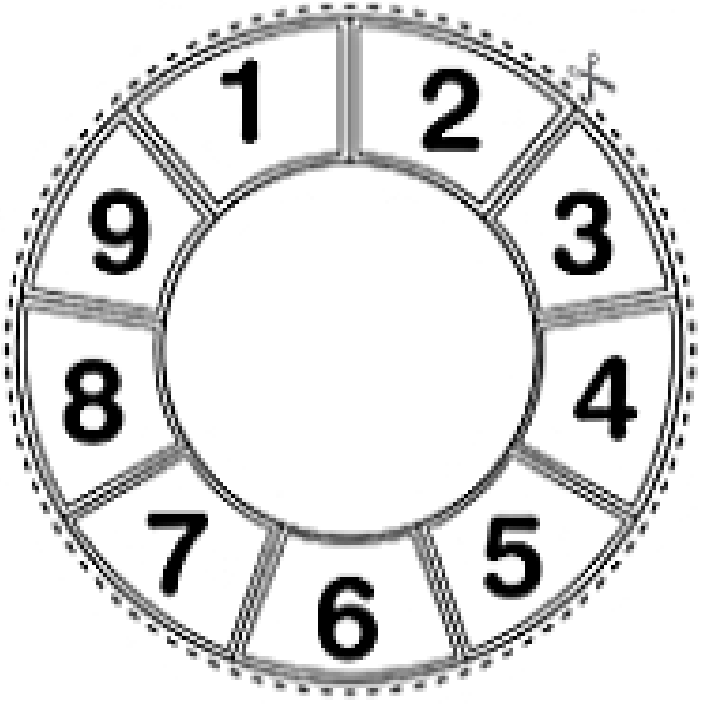


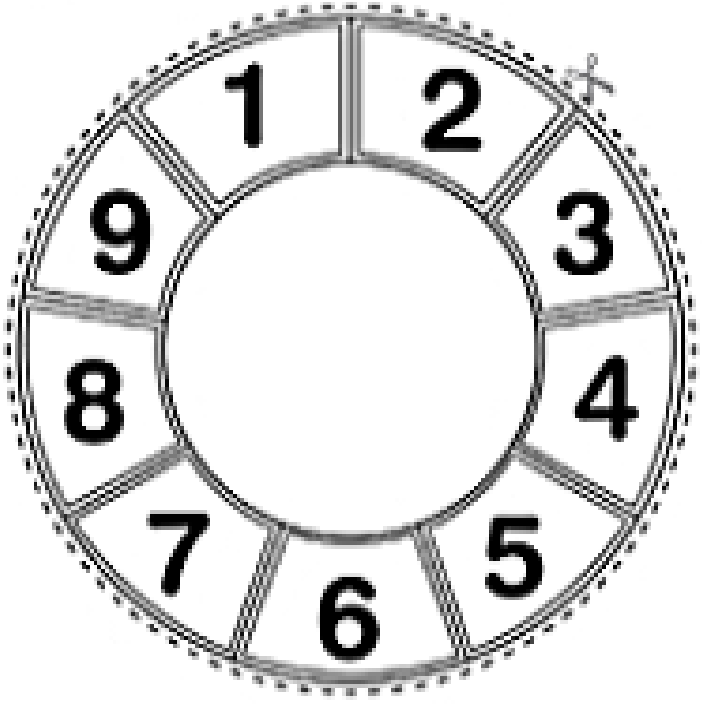




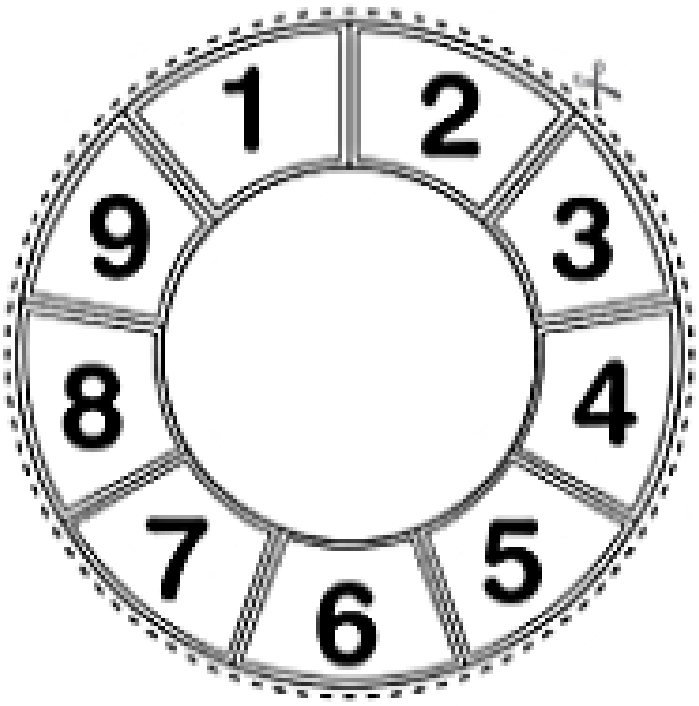


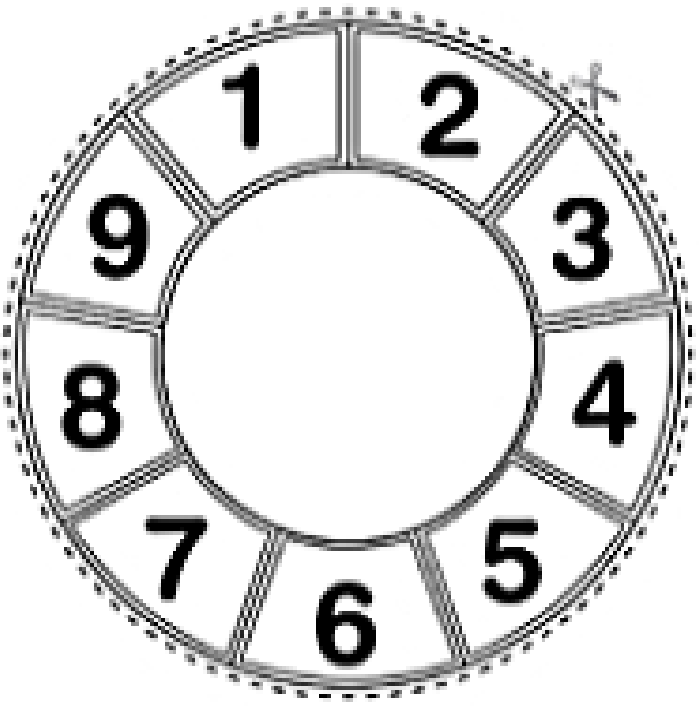


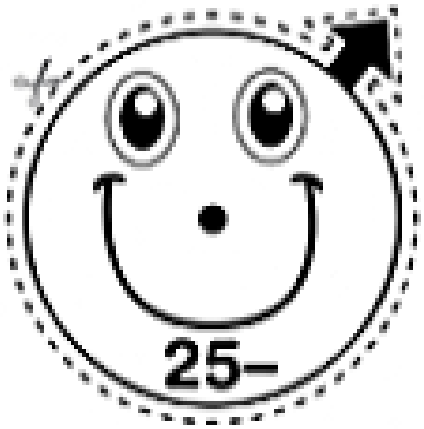


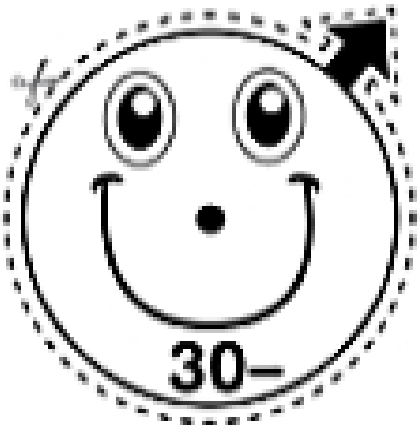


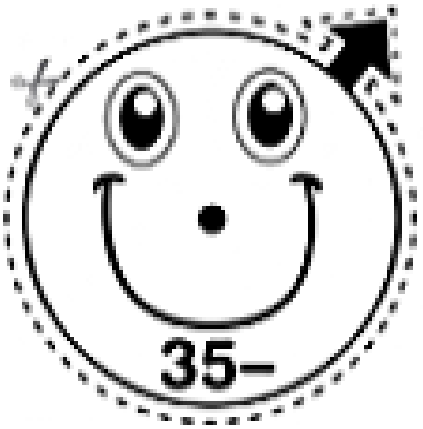
Roleta da subtração

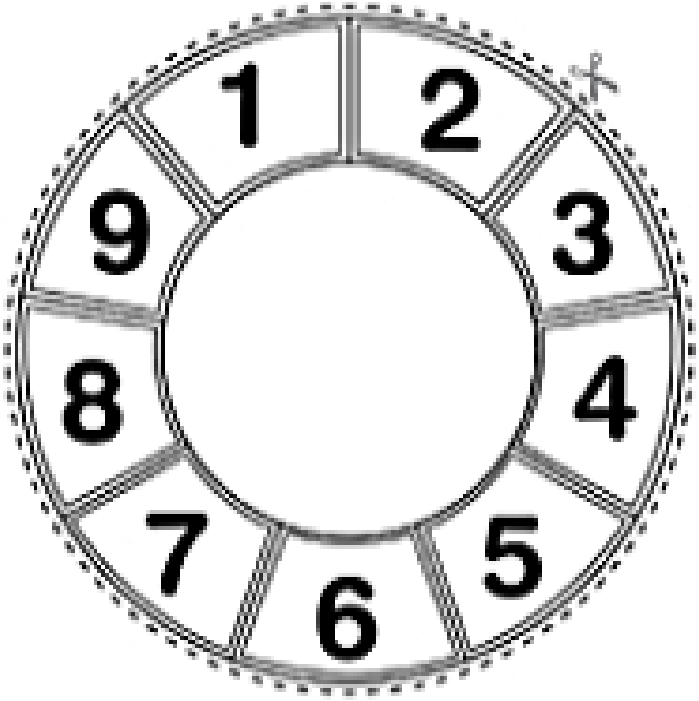


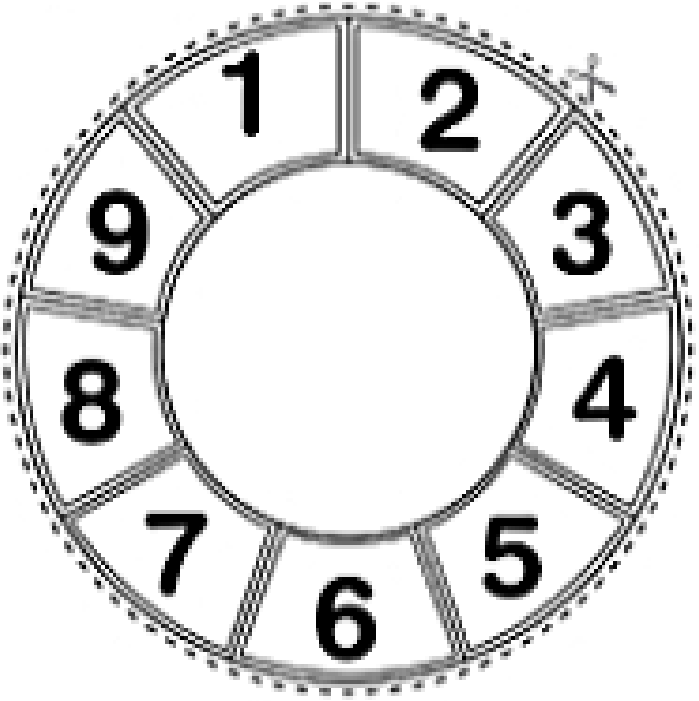




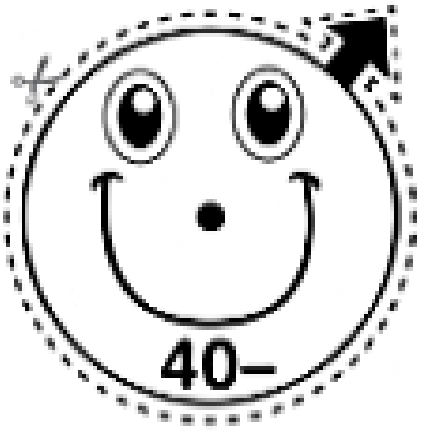


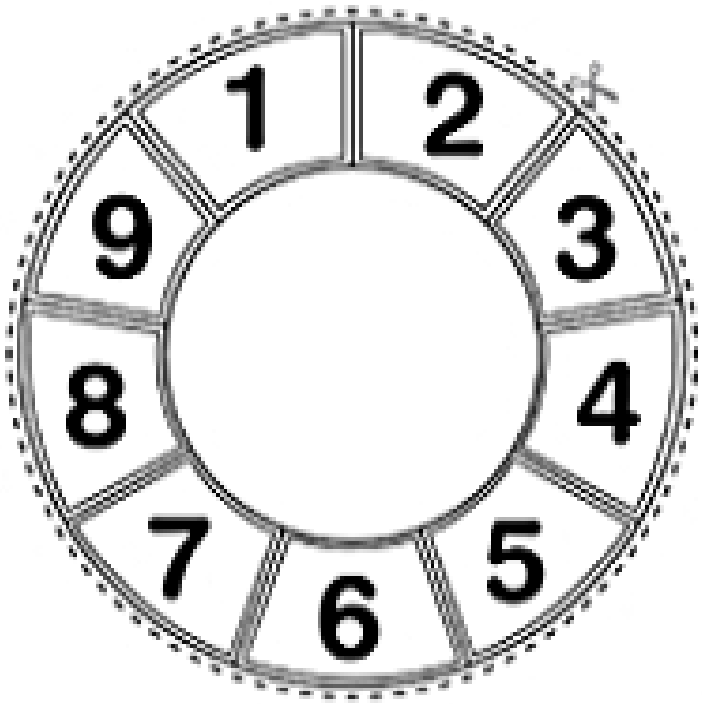


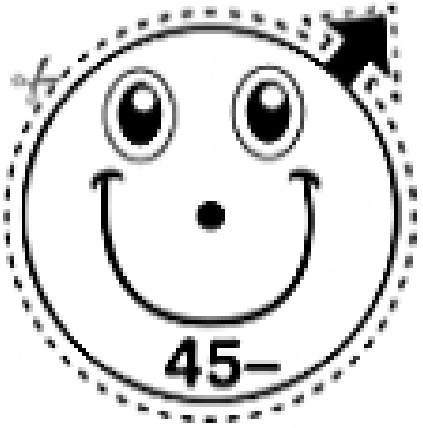


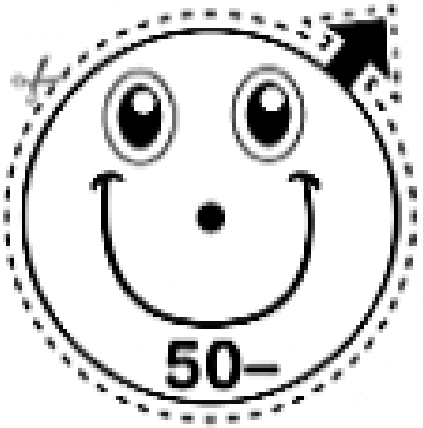


Roleta da subtração









CARTELA DA SUBTRAÇÃO

Nome: _____

Data: ___/___/___

☐	+	☐	=	☐	☐	+	☐	=	☐
☐	+	☐	=	☐	☐	+	☐	=	☐
☐	+	☐	=	☐	☐	+	☐	=	☐
☐	+	☐	=	☐	☐	+	☐	=	☐
☐	+	☐	=	☐	☐	+	☐	=	☐
☐	+	☐	=	☐	☐	+	☐	=	☐

Desafio da subtração

AO EDUCADOR

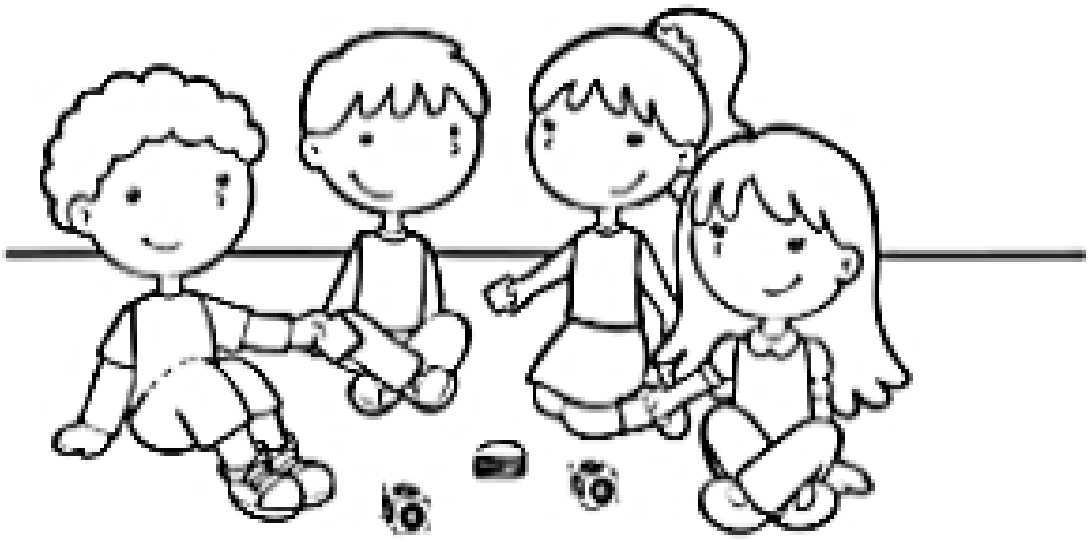
Este jogo auxilia na aprendizagem da subtração e deve ser realizado em grupo.

O ideal é que no grupo haja apenas quatro participantes.

Para a realização desse jogo, cada grupo precisará do conjunto de cartas completo, dos dados e da cartela de anotação.

Regras do jogo

1. O grupo decide a ordem de jogada de cada participante e coloca as cartas viradas com a parte escrita para baixo.
2. O primeiro participante retira uma carta do monte e mostra aos colegas. Em seguida, escolhe um dos dados e lança-o.
3. Todos anotam na cartela o número que aparece na carta e o número que aparece no dado.
4. O participante que lançou o dado diz o resultado da subtração (número da carta menos o número do dado). Se acertar, marca 1 ponto. Se errar, quem marca ponto são os outros participantes.
5. O próximo participante faz o mesmo: retira uma carta e lança o dado. Depois, anota e apresenta o resultado da subtração.
6. O jogo continua até que não haja mais cartas.
7. Vence o participante que obtiver mais pontos.

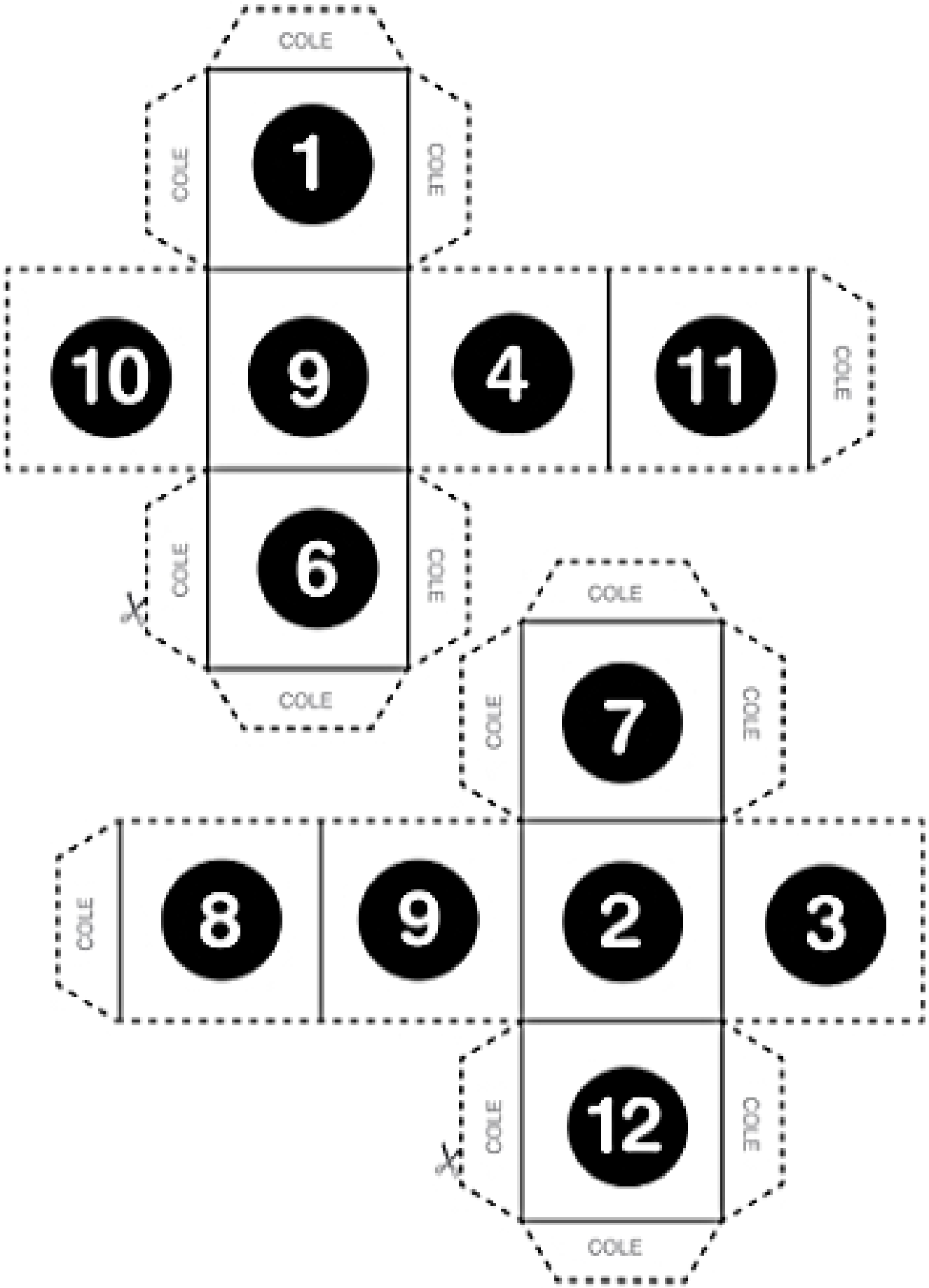


Desafio da subtração

Nome: _____ **Data:** __/__/__

OPERAÇÕES					PONTUAÇÃO
	−		=		
	−		=		
	−		=		
	−		=		
	−		=		
	−		=		
	−		=		
	−		=		
	−		=		
	−		=		
	−		=		

Desafio da subtração



Desafio da subtração

13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28

Desafio da subtração

29	30	31	32
33	34	35	36
37	38	39	40
41	42	43	44

Desafio da subtração

45	46	47	48
49	50	55	60
65	70	75	80
85	90	95	100

Trilha de cinco

AO EDUCADOR

Para facilitar a visualização e o desenvolvimento do jogo, as cartas precisam ser pintadas nas cores indicadas.

Este jogo deve ser realizado apenas em duplas.

Regras do jogo

1. A dupla deve deixar as cartas viradas para cima.
2. Decide-se quem iniciará o jogo.
3. O primeiro jogador pega uma carta amarela e outra vermelha. Em seguida, deverá somar ou subtrair os números que estão na carta. Exemplo:

3 + 5 = 8	OU	5 – 3 = 2

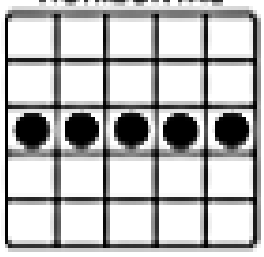
4. O participante pega o marcador e coloca sobre o resultado da subtração no tabuleiro.

10	15	(8)	6	18
1	7	10	3	6
2	4	3	12	0
9	16	5	1	11
4	2	14	17	13

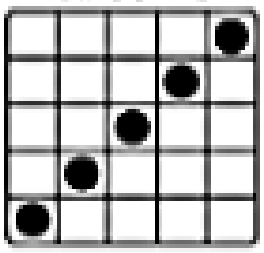
5. O próximo participante faz a mesma coisa: escolhe duas cartas e soma ou subtrai seus números, colocando o marcador sobre o resultado.

6. Vence o jogo quem conseguir marcar no tabuleiro uma fila de cinco números. Vale em qualquer direção. Exemplos:

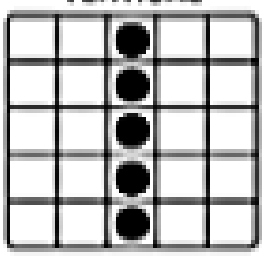
HORIZONTAL



DIAGONAL

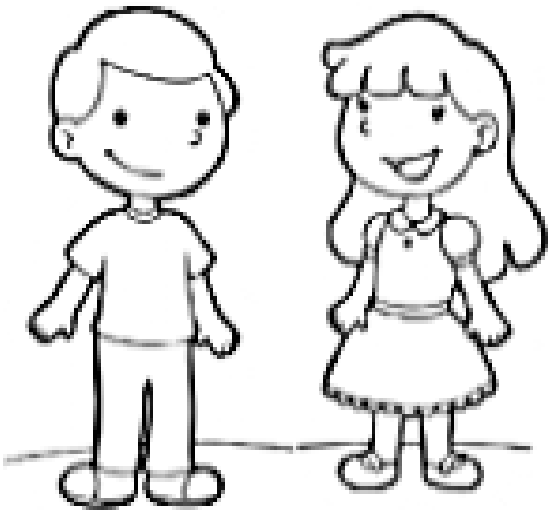


VERTICAL



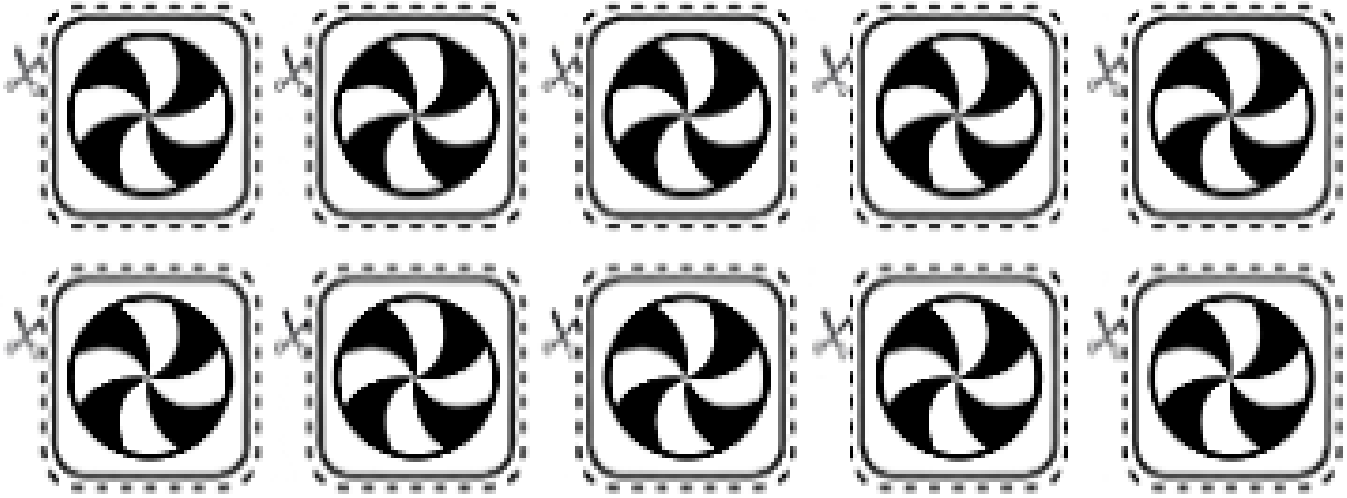
Trilha de cinco

Trilha de cinco				
10	15	8	6	18
1	7	10	3	6
2	4	3	12	0
9	16	5	1	11
4	2	14	17	13

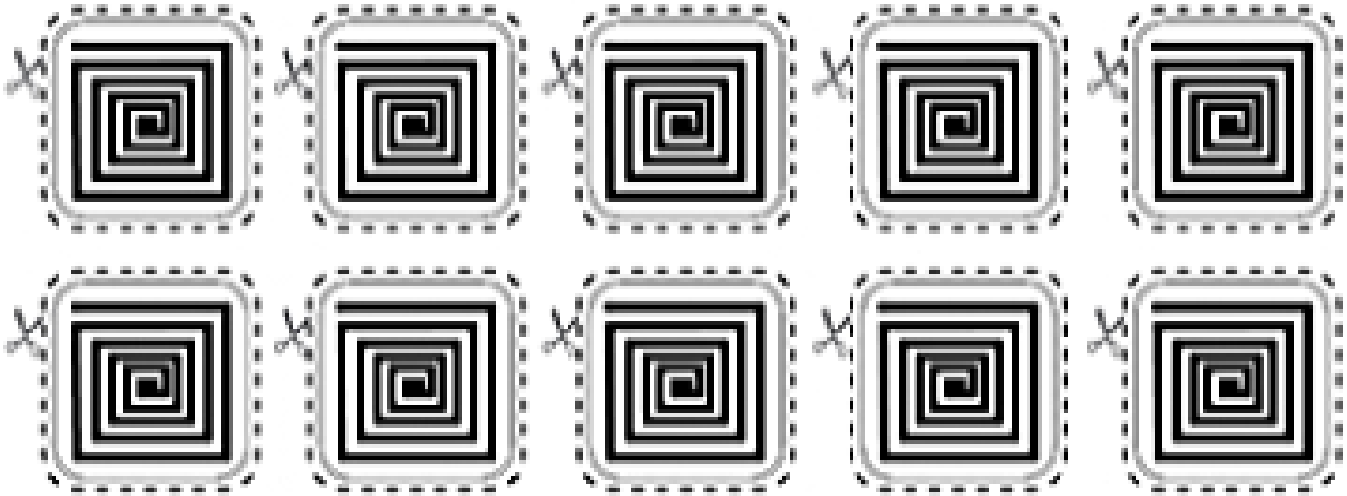


Trilha de cinco

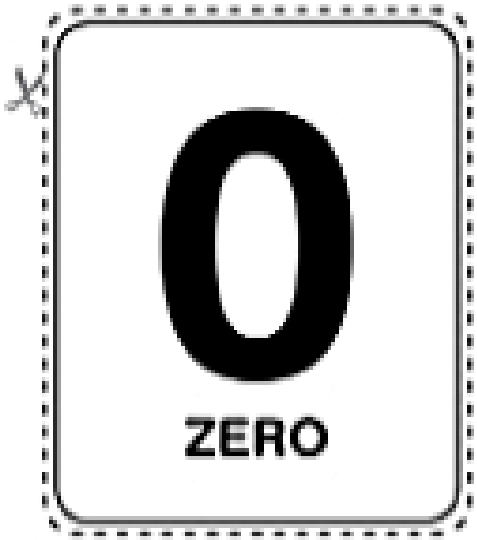
Marcadores do jogador A



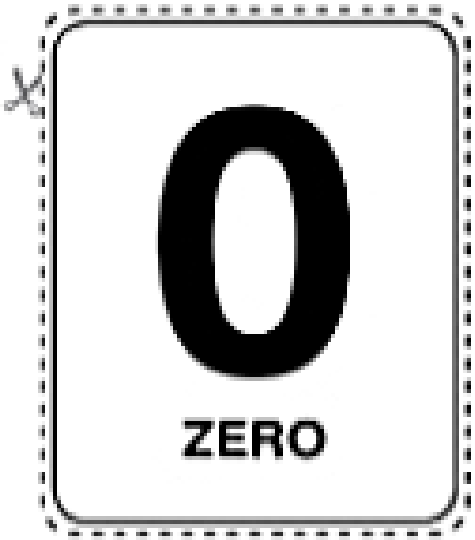
Marcadores do jogador B



Carta amarela

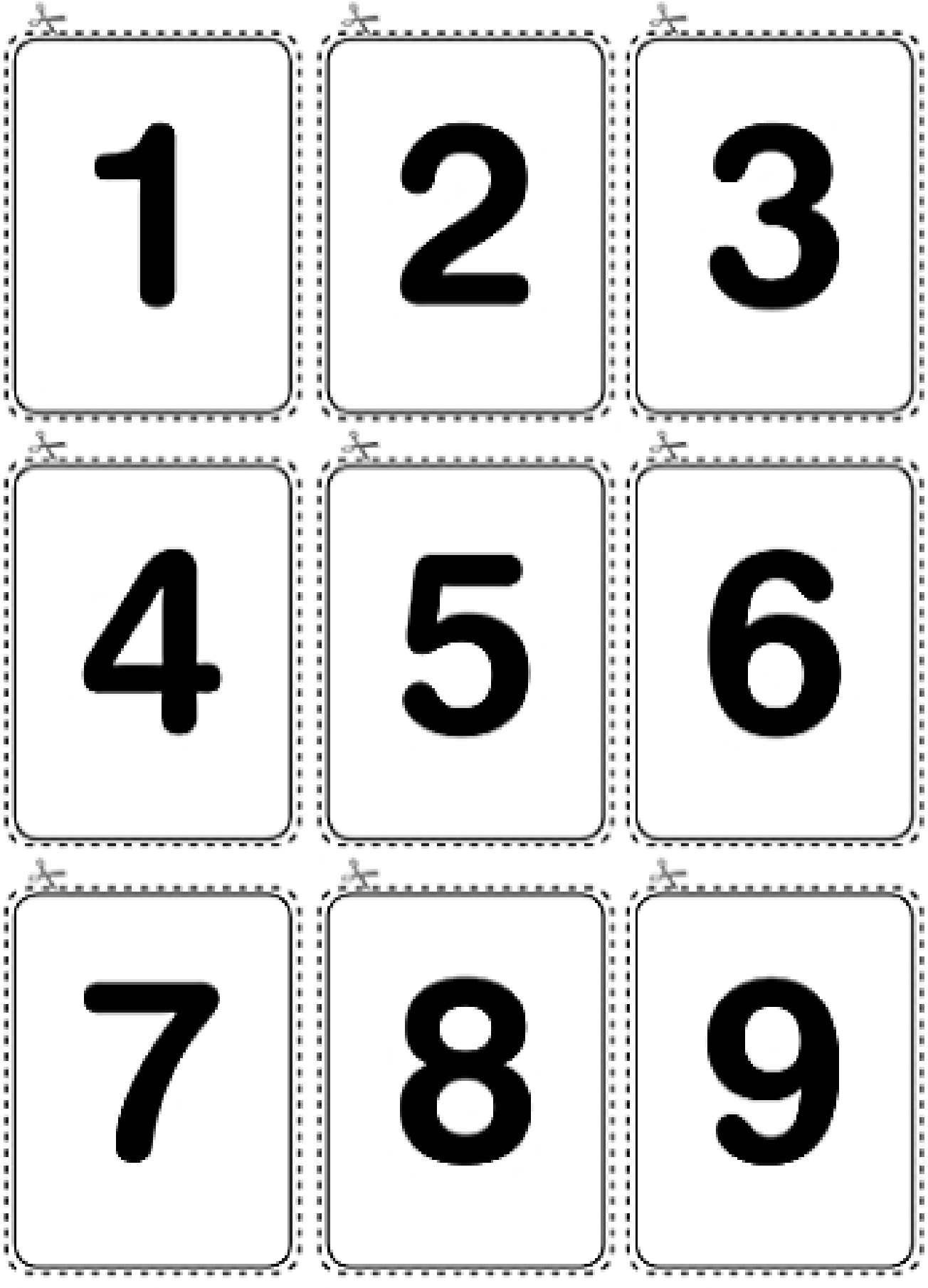


Carta vermelha



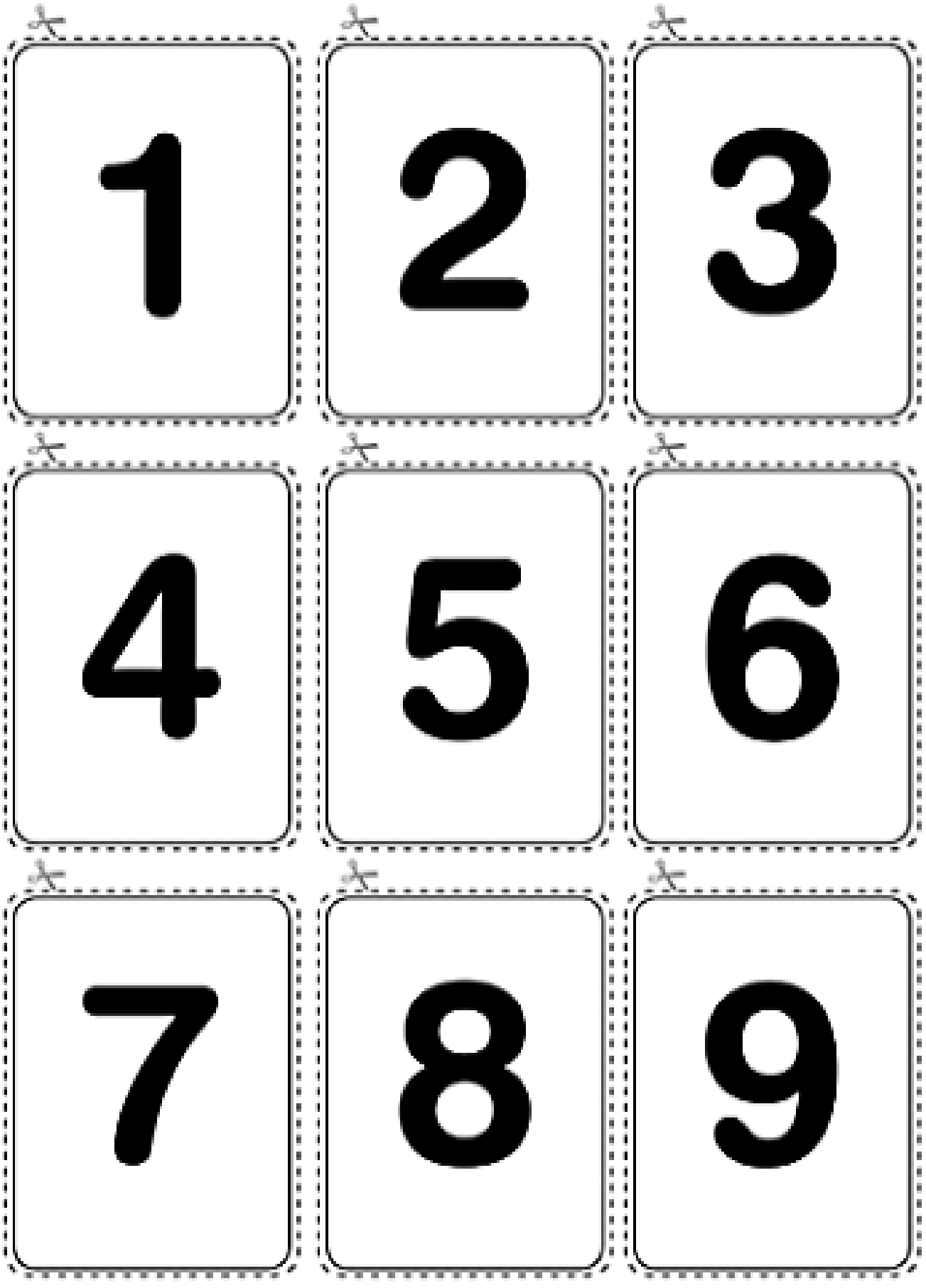
Trilha de cinco

Cartas vermelhas



Trilha de cinco

Cartas amarelas



Bingo do zero e cinco

5	10	25
30	55	95
65	70	85

20	15	75
60	40	90
35	70	80

95	5	10
30	50	15
60	75	35

Bingo do zero e cinco

95	80	75
40	55	60
85	10	25

65	25	20
30	80	95
60	45	35

40	30	95
35	55	90
20	25	60

Bingo do zero e cinco

65	10	25
45	5	30
70	65	15

35	10	80
25	5	95
60	70	45

5	10	35
85	20	25
15	45	65

Bingo do zero e cinco

45	90	35
15	55	30
80	25	10

70	10	55
85	65	95
20	30	35

5	40	30
15	90	25
85	60	10

Corrida dos animais

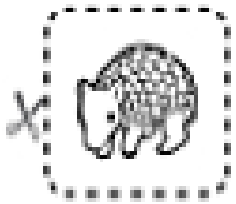
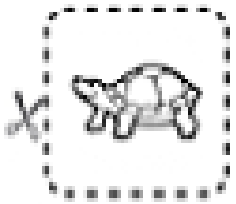
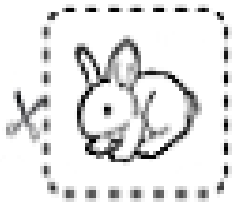
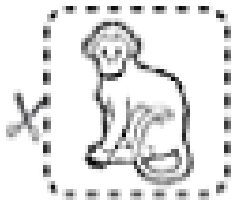
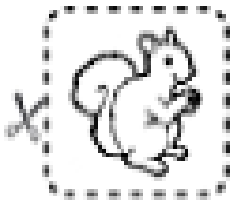
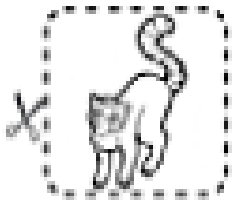
AO EDUCADOR

Organizar a sala em grupos, contendo seis componentes cada um.

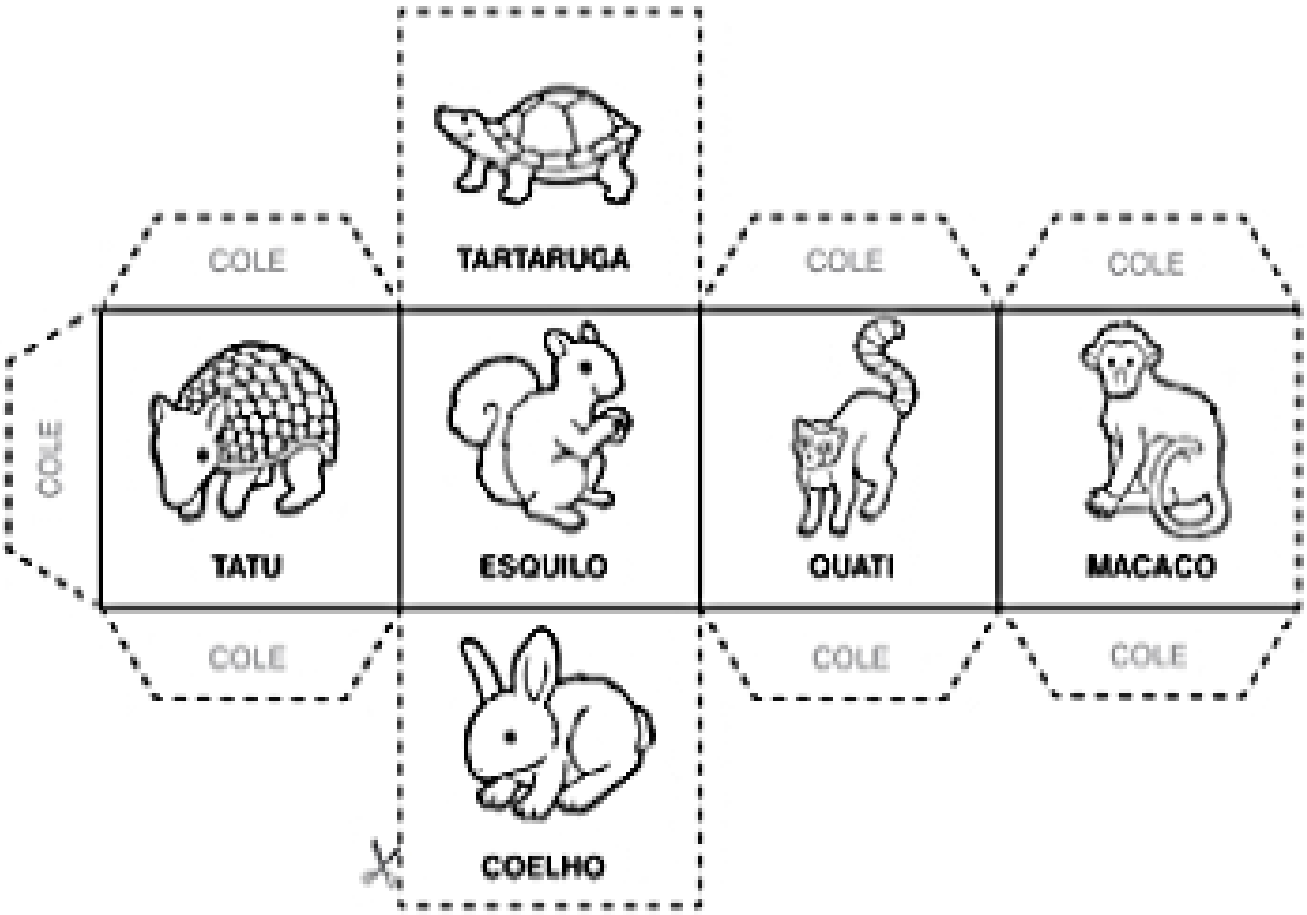
Solicitar aos grupos que colem as partes que compõem a trilha e montem os dados.

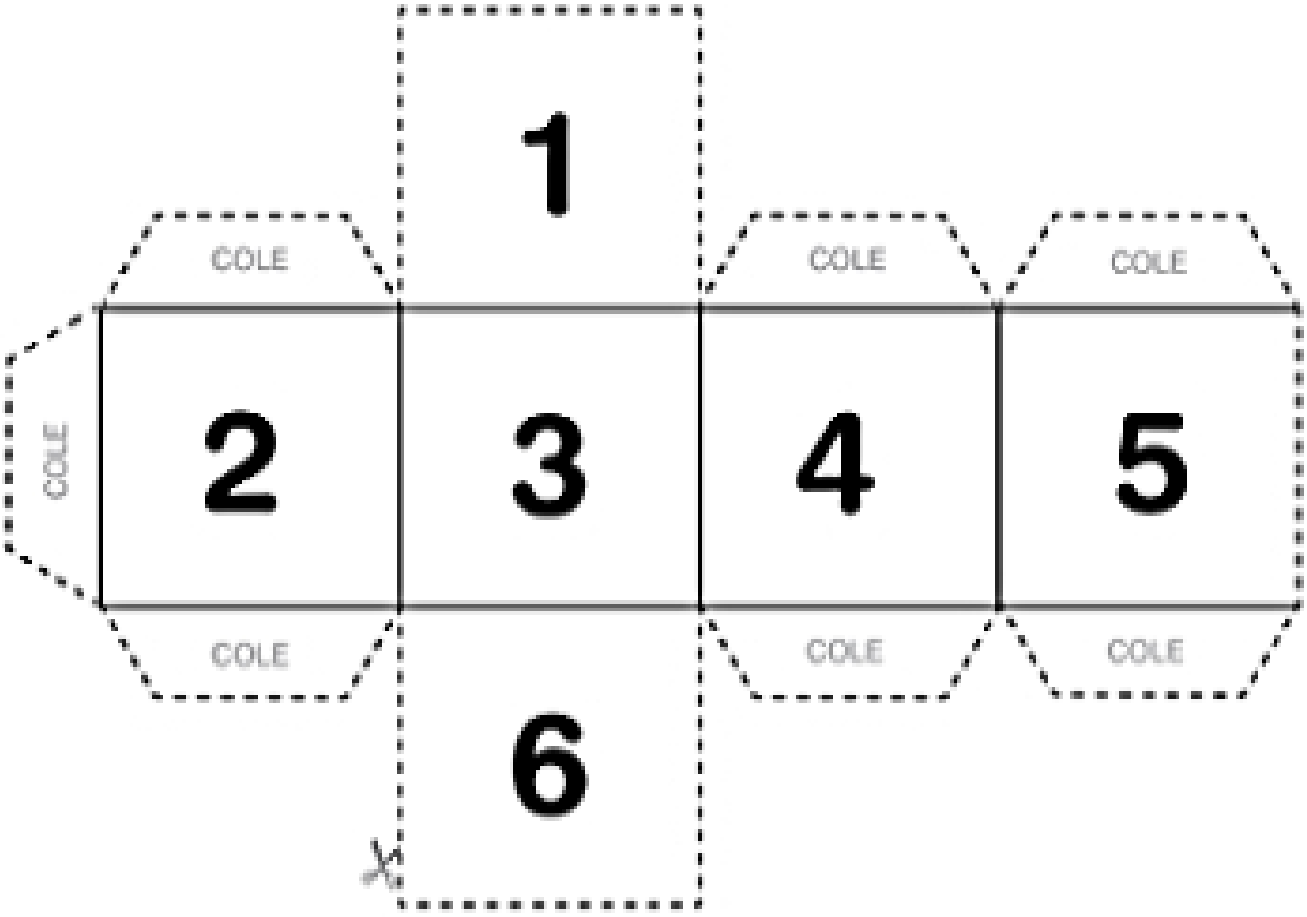
Regras do jogo

1. O grupo decide a ordem de jogada de cada participante.
2. Cada componente do grupo escolhe um animal para representar na corrida.
3. O primeiro participante lança o dado com a face dos animais e em seguida o dado que contém números. O animal que apareceu no dado avança o mesmo número de casas apresentado pelo dado de números, não importando qual foi o participante que lançou o dado.
4. A seguir é a vez do o segundo participante jogar os dois dados. O animal que apareceu no dado deve avançar o mesmo número de casa em que caiu o outro dado. E assim seguem-se as jogadas.
5. O vencedor será aquele que primeiro alcançar a linha de chegada.

Corrida dos animais





INÍCIO

1

2

AVANCE 2 CASAS

4

5

6

VOLTE AO INÍCIO

8

9

10

11

12

VOLTE 1 CASA

14

15

16

17

18

19

20

21

22

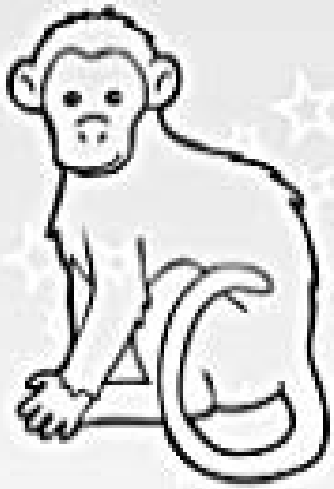
23

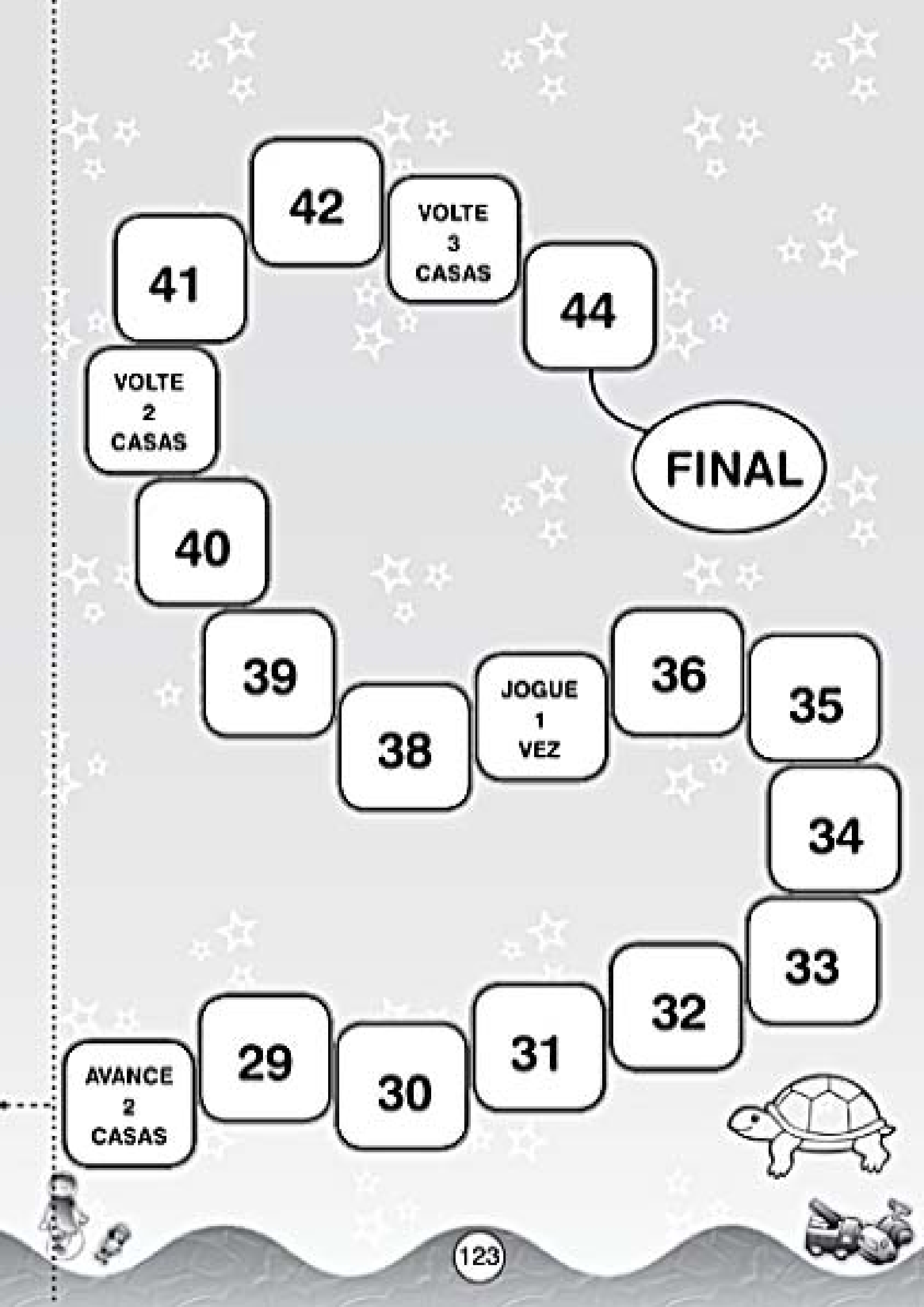
24

25

26

VOLTE 2 CASAS




42
VOLTE 3 CASAS
41
44
VOLTE 2 CASAS
FINAL
40
39
38
JOGUE 1 VEZ
36
35
34
33
32
31
AVANCE 2 CASAS
29
30

Mímica de animais

AO EDUCADOR

Regras do jogo

1. Colocar as fichas dos animais dentro de um saco.
2. Organizar os alunos em 5 grupos.
3. Um representante do grupo sorteará uma ficha.
4. Quem sorteou a ficha deverá imitar o animal para que os colegas do grupo adivinhem.
5. Se o grupo acertar, ganhará 1 ponto.
6. Depois, é a vez do próximo grupo.
7. Vence o jogo o grupo que obtiver mais pontos.

GRUPO 1	GRUPO 2	GRUPO 3	GRUPO 4	GRUPO 5

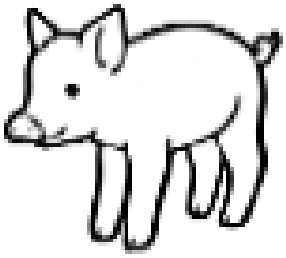
Mímica de animais



LOBO



CACHORRO



PORCO



SAPO



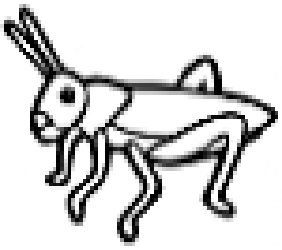
MACACO



PÁSSARO



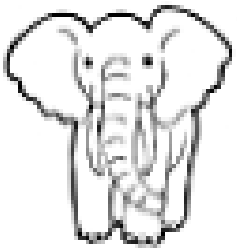
PEIXE



GRILO



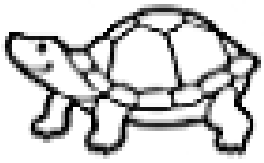
PATO



ELEFANTE



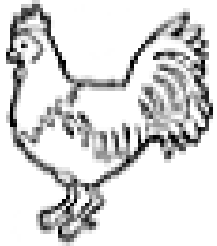
ABELHA



TARTARUGA



CANGURU



GALO



JACARÉ



COELHO



LEÃO



GATO

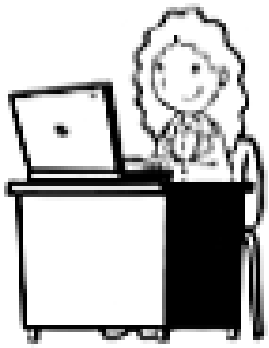


GALINHA



FOCA

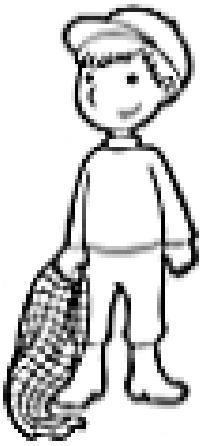
Jogo da memória: profissões



DIGITADOR(A)



DIGITADOR(A)



PESCADOR(A)



PESCADOR(A)



PINTOR(A)



PINTOR(A)



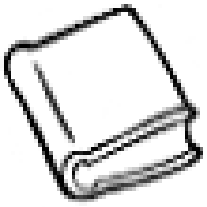
FAXINEIRO(A)



FAXINEIRO(A)



BIBLIOTECÁRIO(A)



BIBLIOTECÁRIO(A)



MOTORISTA



MOTORISTA

Jogo da memória: profissões



MÉDICO(A)



MÉDICO(A)



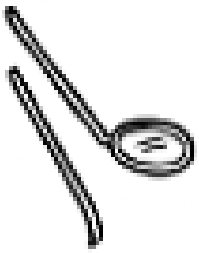
PEDREIRO



PEDREIRO



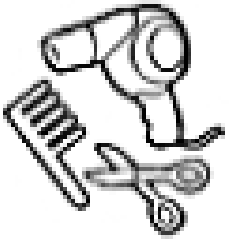
DENTISTA



DENTISTA



CABELEIREIRO(A)



CABELEIREIRO(A)



PROFESSOR(A)



PROFESSOR(A)



COZINHEIRO(A)



COZINHEIRO(A)

Jogo da memória: profissões



PADEIRO(A)



PADEIRO(A)



JORNALISTA



JORNALISTA



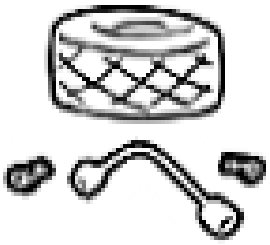
ILUSTRADOR(A)



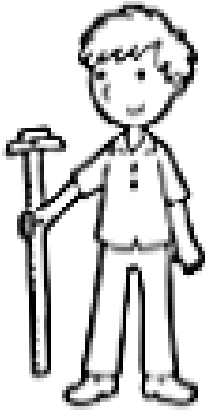
ILUSTRADOR(A)



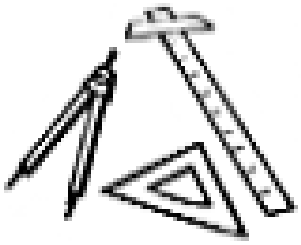
BORRACHEIRO



BORRACHEIRO



ARQUITETO



ARQUITETO



JOGADOR DE FUTEBOL



JOGADOR DE FUTEBOL