

302898 – 302900 (PT)

Calcular de 1-10

NÚMEROS PIRATAS

Cinco ideias de jogos diferentes sobre os números e cálculo de 1 a 10.

Para 2 jogadores a partir de 5 anos.

Autores: Imke Storch, Markus Nikisch **Ilustração:** Tobias Dahmen

Tempo do jogo: Cerca de 10 minutos por jogo

A pirata Soraia sulca os sete mares em busca de um tesouro muito especial com a sua tripulação: os números. Mas só quando Soraia conseguir ordenar todos os números correctamente e resolver vários problemas pode provar ao capitão pirata que é merecedora de governar o seu navio. Quem conhece um pouco os números e ajuda Soraia na sua busca? Com este material de jogo as crianças podem aprender os números de um a dez, ordenando-os e fazendo operações fáceis. Além disso terão a oportunidade de consolidar os seus conhecimentos mediante diferentes ideias de jogo.

Conteúdo do jogo

1 Pirata Soraia, 1 dado, 20 cartas de números, 10 cartas de operações, 5 cartas em branco, 1 carta mais/menos, 1 régua de números (para montar), 1 regra de jogo.



DUELO DE NÚMEROS

Para 2 jogadores

Grau de dificuldade:



Quem deita o número mais alto e fica com a carta de outro jogador?

Preparação do jogo

Cada criança recebe um baralho de cartas números (1 a 10) de uma cor. Os jogadores baralham as suas cartas número e fazem um monte face para baixo na sua frente. A régua de números é colocada no meio da mesa para consulta. O dado, a pirata Soraia e as cartas de operações não serão necessários e voltam para a caixa.

Como jogar

Os jogadores viram ao mesmo tempo a primeira carta dos seus montes. O que tiver o número mais alto ganha a carta de outro jogador e põe as duas num monte de descarte diante de si. As cartas restantes viram-se seguindo o mesmo procedimento.

Atenção: se os dois jogadores viram o mesmo número na mesma volta, nenhum deles fica com uma carta e estas cartas são retiradas de jogo.

Fim do jogo

O jogo termina quando todas as cartas dos montes forem viradas e ganha aquele que conseguiu mais cartas. Para saber quem é o vencedor, cada criança conta as cartas que tem no seu monte. Em caso de empate, ganham os dois. As crianças mais velhas terão que somar os números de todas as cartas e ganha aquele com a maior quantidade total de pontos.

OS NÚMEROS DO DADO



Para 2 crianças

Grau de dificuldade:

Quem será o primeiro a obter com o dado todos os números e a virar as suas cartas?

Preparação do jogo

Cada jogador recebe um baralho de cartas com números de 1 a 10, de uma cor. A criança espalha as cartas em ordem crescente, face para cima na sua frente. Colocar a régua de números no meio da mesa e a pirata Soraia ao lado. Preparar o dado. As cartas de operação não serão necessárias e guardam-se na caixa.

Como jogar

Quem viu uma rapariga pirata mais recentemente pode começar lançando o dado. O número obtido indica que carta ele pode virar.

Importante: para virar as cartas de 7 a 10, tem que se lançar várias vezes o dado. Depois colocam a pirata Soraia sobre o primeiro número obtido. Voltam a lançar o dado. O número obtido no segundo lançamento junta-se ao primeiro e a pirata é colocada sobre o resultado. O jogador pode decidir se quer virar a carta ou se prefere lançar o dado novamente para ter a possibilidade de obter um número maior. Caso decida lançar de novo e o resultado seja superior a 10, não pode virar nenhuma carta e será a vez do jogador a seguir.

Exemplo: uma criança obtém um 5 e põe a pirata Soraia sobre este número na régua. Em seguida lança outra vez o dado, obtém um 3 e situa a pirata no 8. Nesse momento pode virar a carta 8. Não obstante, se decide voltar a lançar o dado e obtém um 1 ou um 2, pode virar as cartas 9 ou 10.

Fim do jogo

Ganha aquele que consegue ser o primeiro a virar todas as cartas de número alinhadas na sua frente.

OBJECTIVO PIRATA



Para 2 jogadores

Grau de dificuldade:

Quem consegue situar a pirata Soraia o mais perto possível do 10 na régua de números?

Preparação do jogo

Só vai ser necessário um baralho de cartas do 1 a 10. Um dos jogadores baralha as cartas e faz um monte no meio da mesa, face para baixo. Coloca a régua de números ao lado e a pirata Soraia antes do número 1. Preparar o dado. As cartas de operações não serão necessárias e guardam-se na caixa.

Como jogar

Aquele que comeu uma refeição de piratas mais recentemente pode começar virando a primeira carta. O outro jogador diz o número que aparece nela e anda com a pirata para a frente, em direcção ao objectivo (= 10) de acordo com o número da carta virada. Se o jogador grita «Continuamos!», vira-se outra carta e a pirata avança tantos números quantos os que aparecem na carta.

Importante: a pirata Soraia não pode passar o número 10, senão perde a vez! O jogador que anda com a pirata pode gritar «Continua!» até considerar demasiado alto o risco de ultrapassar o 10. Então grita «Alto!» e a sua volta termina. Para se lembrarem do avanço deste jogador, substituem Soraia pelo dado sobre a régua de números e baralham de novo as cartas com números. Depois é a vez do próximo jogador.

Fim da volta

O vencedor é aquele que chega mais perto do número 10. Como recompensa, recebe uma carta de números do segundo baralho. Os jogadores alternam para começar cada volta.

Fim do jogo

O jogo termina quando esgotaram todas as cartas do segundo baralho e ganha aquele que conseguiu mais cartas. Em caso de empate ganham os dois.

JOGO DE CÁLCULOS



Para 2 jogadores

Grau de dificuldade:

Quem sabe o resultado correcto?

Preparação do jogo

Baralhar as cartas de operações e fazer um monte no meio da mesa, face para baixo. Junto a este monte colocar a pirata Soraia e a régua de números. Cada jogador recebe um baralho de cartas com números de 1 a 10 de uma cor, que segura na mão. Preparar a carta de mais/menos. O dado não vai ser necessário e volta para a caixa.

Como jogar

Começa quem cante tão bem como um pirata, virando a primeira carta de operações. Ele diz a operação em voz alta ao companheiro. Este faz as contas e tenta encontrar o resultado nas cartas que tem na mão. A seguir, põe a carta na mesa, face para cima, e diz

o resultado em voz alta. Se a criança ainda não consegue fazer a conta de cabeça, pode servir-se da régua de números. Coloca a pirata Soraia sobre o primeiro número que aparece no exercício de matemática, depois junta o segundo número a esse, ou subtrai o número desse. A carta mais/menos indica em que “direcção” a pirata deve ir.

O resultado está certo?

- **Sim!** Genial! Como recompensa, o jogador recebe a carta de operação que resolveu.
- **Não!** Que pena! A carta de operação é retirada do jogo, e o jogador junta a carta que deitou na mesa às outras que tem na mão.

Depois é a vez do jogador seguinte

Conselho: podem escrever os vossos problemas matemáticos nas cinco cartas em branco. Os resultados destas operações têm que estar entre o 1 e o 10!

Fim do jogo

O jogo acaba quando todas as cartas de operações foram jogadas. Quem juntou mais cartas de operações ganha o jogo. Se ambos têm o mesmo número de cartas, então ganham os dois.

CÁLCULO RÁPIDO

Nível de dificuldade:



Quem será o mais rápido a resolver a operação?

Preparação do jogo

Os dois jogadores espalham o baralho de cartas diante de si, ordenadas numa fila de 1 a 10, face para cima. O monte com as cartas de operação é colocado no meio da mesa.

Como jogar

O jogador mais dotado para dar saltos de pirata começa virando a primeira carta do monte.

Atenção: a carta tem de ser virada de modo a que os dois jogadores possam ver o exercício ao mesmo tempo e que nenhum fique em desvantagem. Os dois jogadores procuram no respectivo jogo de cartas, tão rápido quanto possível, o resultado certo. O primeiro a colocar essa carta sobre a carta de exercício, recebe esta última como recompensa. Caso se tenha enganado, a carta fica com o outro jogador.

As cartas de números voltam para a fila de números em que estavam, e o vencedor vira a carta de operação seguinte.

Fim do jogo

O jogo termina quando todas as cartas de operação foram jogadas. Ganha quem conseguiu mais cartas de operações. Caso ambos tenham o mesmo número de cartas, os dois são vencedores.