

**PREFEITURA MUNICIPAL DE PONTE NOVA SECRETARIA DE EDUCAÇÃO ESTADA DE MINAS GERAIS**

**EDUCAÇÃO INFANTIL**

**AEE - ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO**

**CONECT QUATRO**



Materiais

* 1 bandeja de ovos ( para 24 ovos)
* 30 tampinhas, sendo duas cores diferentes (15 para cada cor)

Regras

Jogam dois participantes:

Cada um com suas tampinhas. Decide-se quem começará a jogar. Este colocará a tampinha em qualquer lugar do tabuleiro (caixa de ovos). O outro faz o mesmo.

Ganha quem conseguir fazer uma linha reta com suas tampinhas. Esta linha pode ser na vertical, horizontal ou diagonal.

Observação: Neste jogo, o aluno deverá formular estratégias para conseguir

Juntar as tampinhas.

 **PREFEITURA MUNICIPAL DE PONTE NOVA SECRETARIA DE EDUCAÇÃO ESTADA DE MINAS GERAIS**

**ENSINO FUNDAMENTAL I**

**AEE - ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO**

# **JOGO DAS FICHAS COLORIDAS**



**Organização da classe**

* Formar grupos de 3 a 5 participantes

**Capacidades a serem trabalhadas**

* Perceber que o número é formado de algarismos ordenados
* Relacionar as cores das fichas às ordens numéricas

**Material**

* 10 fichas coloridas (vermelhas, azuis, verdes e brancas) numeradas de 0 a 9
* Cartaz básico (tamanho A4) com cores variadas

**DESENVOLVIMENTO**

Cada jogador pega uma ficha de cada cor e registra o número formado no quadro somando os valores. Em seguida passa a vez ao colega. Depois da última jogada ganha aquele que conseguir formar o maior numeral.

Este jogo é utilizado para trabalhar o conceito de ordens e classes, podendo ser adaptado para o primeiro e segundo ciclo. O mais importante é a interação. Os participantes podem ajudar um ao outro, mutuamente, sem interferir no desempenho do vencedor. O professor deve acompanhar o registro do jogo e fazer as explorações possíveis, graduando as intervenções a cada dia do jogo.

**TABELA PARA REGISTRO DO JOGO DAS FICHAS COLORIDAS**

Cada jogador pega uma ficha de cada cor e registra o número formado no quadro somando os valores. Em seguida passa a vez ao colega. Depois da última jogada ganha aquele que conseguir formar o maior numeral.

Este jogo é utilizado para trabalhar o conceito de ordens e classes, podendo ser adaptado para o primeiro e segundo ciclo. O mais importante é a interação. Os participantes podem ajudar um ao outro, mutuamente, sem interferir no desempenho do vencedor. O professor deve acompanhar o registro do jogo e fazer as explorações possíveis, graduando as intervenções a cada dia do jogo.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Registro – jogo das fichas coloridas** | | | | | |
| **Aluno (a)** : | | | | | |
| **Cartas Jogadas** | **Vermelha** | **Azul** | **Verde** | **Branca** | **Número formado** |
| **1ª** |  |  |  |  |  |
| **2ª** |  |  |  |  |  |
| **3ª** |  |  |  |  |  |
| **4ª** |  |  |  |  |  |
| **5ª** |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

**PREFEITURA MUNICIPAL DE PONTE NOVA SECRETARIA DE EDUCAÇÃO ESTADA DE MINAS GERAIS**

**ENSINO FUNDAMENTAL I**

**AEE - ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO**

**VÍDEO -**

**OBJETIVO:**

.