

ATIVIDADE – 1: **DORMINHOCO**

3 a 6 alunos

Separam-se quartetos de cartas, isto é, quatro cartas do mesmo número e cor diferente, na quantidade do número de alunos, mais uma cartela qualquer. Ideal é fazer esta atividade depois da atividade do Dez Esperto, pois facilita o entendimento de quarteto.

Estas cartelas são embaralhadas e distribuídas. Um dos alunos ficará com 5 cartelas e este começará a atividade, passando uma cartela, sem que os outros alunos a vejam, para seu vizinho da esquerda. Este terá que passar outra cartela (nunca a que recebeu) para seu vizinho da esquerda e assim sucessivamente, até que um aluno consiga reunir quatro cartas do mesmo número.

Quando isto acontecer, este deverá colocá-las silenciosamente sobre a mesa, sem que os outros alunos percebam. Os outros alunos ao perceberem que um aluno abaixou suas cartelas, deverão abaixar as suas também sobre a mesa.

O último que colocar suas cartelas sobre a mesa será o DORMINHOCO e será o perdedor.

ATIVIDADE – 1: **MEMÓRIA I**

2 a 6 alunos

A atividade inicia com os alunos retirando uma cartela do monte e quem tiver a cartela de número maior inicia a atividade. Poderá ser o contrário também. Valerá o combinado.

Todas as cartelas são colocadas sobre a mesa com a face virada para baixo, organizado em linhas e colunas.

Se considerar que são muitas cartelas, poderá iniciar com dois conjuntos de cartelas de 0 a 20, depois acrescentar o terceiro conjunto de cartelas e finalmente trabalhar com todas.

O primeiro aluno vira duas cartelas e verifica se formou par, se formou par, isto é, se são duas cartelas com dois números iguais.

Se formou par, fica com as duas cartelas e continua virando duas outras cartelas e verificando se formou par. Se errar, recolocará as cartelas exatamente no mesmo lugar e a vez passa para o aluno da esquerda.

Este poderá também levantar duas cartelas e continuar a atividade enquanto acertar os pares.

Quando acabarem as cartelas da mesa, contam-se os pares e as cartelas de cada aluno, para trabalhar o conceito de dobro e metade.

Vence quem tiver o maior número de pares ou cartelas, valerá o combinado.

ATIVIDADE – 3: **MICO PRETO**

2 a 6 alunos

A atividade inicia com os alunos retirando uma cartela do monte e quem tiver a cartela de número maior inicia a atividade. Poderá ser o contrário também. Valerá o combinado.

As cartelas retiradas retornam ao monte e são todas bem misturadas, uma será retirada sem que os alunos saibam qual é.

Esta cartela será guardada separadamente, na ciência de todos, cada aluno receberá oito cartelas e as demais formarão o monte que ficará no centro da mesa com as faces viradas para baixo.

O primeiro aluno, pega uma cartela do monte e verifica se formou par, duas cartelas com o mesmo número, se tiver formado par, baixe sobre a mesa. O aluno a sua esquerda continua a atividade, caso não formar par, fica com a cartela na mão.

Quando as cartelas do monte terminarem, o aluno seguinte passa a puxar uma cartela do aluno da sua direita e continuam a baixar na mesa os pares que continuarão formando. Em seguida oferece suas cartelas, em forma de leque, com as faces para baixo ao aluno a sua esquerda para que este possa puxar uma cartela e continuar a atividade.

No final, um aluno ficará com apenas uma cartela na mão, que formaria par com aquela cartela que foi retirada no início da atividade, que será considerado o perdedor, pois ficou com o mico.

ATIVIDADE – 4: **ROUBA MONTE**

3 a 6 alunos

Separar e distribuir as cartelas de zero a dez entre os alunos e cada aluno, na sua vez, coloca uma cartela sobre a mesa com o número virado para cima e verifica se a soma da sua cartela com uma que está na mesa chegar a dez, o aluno fica com todas as cartelas do centro da mesa.

Recomeça a atividade sempre que alguém ficar com o monte da mesa e assim seguem até terminar as cartelas.

A atividade termina quando o monte de cartelas que cada aluno tem nas mãos acabar.

Contar o número de cartelas que cada um conseguiu.

Observações:

A atividade de adição, de 0 a 10, ao estar dominada pelos alunos, juntar as demais cartelas, de 11 a 20, para formar a dezena ou chegar a dez, portanto agora também com a possibilidade de subtração.

Quando todos os alunos estão seguros para chegar ao dez pelo processo de soma e subtração com duas cartelas, lançar o desafio a chegar a outros números maiores que dez, bem como aos menores que dez.

ATIVIDADE – 5: JOGO ESCOPA

2 a 6 alunos

Inicialmente são utilizadas todas as cartelas de zero a dez, para somar dez com duas cartelas. Depois, junta as cartelas até 20 para chegar a 10 com duas cartelas, também através da subtração.

Distribuir três cartelas para cada aluno, colocar no centro da mesa quatro cartelas com as faces viradas para cima e as demais cartelas formarão o monte.

Um aluno inicia a atividade tentando formar uma composição com duas cartelas de acordo com o combinado.

A composição deverá ser formada com uma cartela da mão e com uma cartela da mesa. Se não for possível formar a composição, descarta uma cartela da mão, no centro da mesa e pega uma cartela do monte.

Nos dois casos, o participante pegará uma cartela do monte, pois cada participante deverá ter sempre em mãos três cartelas. O próximo aluno fará a mesma coisa.

A quantidade de cartelas no centro da mesa poderá variar muito sem problemas, se tiver menos de 4 cartelas, pode virar do monte para manter as quatro cartelas no centro da mesa.

Formar uma composição com duas cartelas, entre 0 e 10, para somar 10 e depois juntar com as demais cartelas de 11 a 20. Portanto, nessa etapa a subtração fará parte da atividade e com duas cartelas deverá chegar a 10.

Com todas as cartelas será necessário envolver as operações de adição e subtração para chegar a dez.

Observação:

Outras composições podem ser apresentadas. A nova composição deverá ser previamente combinada entre os alunos antes de distribuir as cartelas de cada nova rodada, basta que todos concordem.

ATIVIDADE – 6: TAPA

2 a 6 alunos

Divida todas as cartelas em número igual para todos os participantes.

O primeiro aluno coloca uma cartela sua sobre a mesa e fala “zero”. O seguinte coloca uma cartela sobre a primeira dizendo “um”, o próximo coloca uma cartela sobre a anterior dizendo “dois” e assim por diante, até “vinte”, quando então recomeça dizendo “zero”.

As cartelas terão números quaisquer, mas quando coincidir uma cartela que seja o número falado, os participantes deverão rapidamente colocar a mão sobre o monte de cartelas. Quem colocar a mão por último, terá que ficar com todo o monte de cartelas.

A atividade termina quando um dos alunos ficar sem cartelas.

ATIVIDADE – 7: DEZ ESPERTO

2 a 6 alunos

Embaralhar bem as cartelas, distribuir 10 cartelas a cada aluno e as demais cartelas formarão o monte.

Inicia a atividade quem tem na mão a cartela do dez **verde**, caso nenhum aluno a tenha, começa aquele que tem a cartela do dez **azul**, ou a cartela do dez **vermelho** e por último a cartela do dez **amarelo**.

Se nenhum aluno tiver um dez, começa o aluno que estiver à esquerda do que distribuiu as cartelas, comprando uma cartela do monte e na sequência o aluno à sua esquerda, até que um aluno compre um dez de qualquer cor e este dará início a atividade.

O aluno seguinte ao que colocou a cartela dez, poderá colocar um 9 ou um 11 da mesma cor. O próximo aluno dará sequência com os demais números da mesma cor, tanto em ordem crescente quanto em ordem decrescente.

Na sua vez, cada aluno poderá colocar tantas cartelas quantas tiver, desde que queira colocá-las. Poderá também colocar uma apenas e segurar as demais se esta for a sua estratégia.

Se não tiver cartelas na mão para colocar, pega uma do monte, se esta for possível colocar assim o fará, caso contrário fica com a cartela para si. O próximo aluno segue com as atividades, seguindo sua estratégia de atividade.

À medida que algum aluno pegar do monte um dez de outra cor, poderá abrir uma nova frente de atividade, ampliando a possibilidade de descarte de cartelas.

A atividade segue até todos se livrarem de todas as suas cartelas e formarem as 4 linhas, de números de 0 a 20, nas cores: verde, azul, vermelho e amarelo.

ATIVIDADE – 8: **QUARTETO**

4 a 6 alunos

Todas as cartelas são distribuídas igualmente, até não sobrar nada, entre os alunos.

Cada aluno analisa suas cartelas, verifica se tem quartetos na mão. Um quarteto é formado por quatro cartelas de números iguais e de cores diferentes.

O aluno à esquerda de quem distribuiu as cartelas, inicia a atividade. Ele pedirá a qualquer um dos alunos uma cartela que precisa para completar um quarteto, dizendo o número e a cor do número. Ex: “Quero um quatro vermelho de *fulano*”.

Se ele acertar o aluno que tem a cartela solicitada, este deverá entregá-la e ao formar o primeiro quarteto, deverá colocá-lo sobre a mesa para todos possam conferir.

Este mesmo aluno continua solicitando cartelas a qualquer outro aluno ou ao mesmo até errar. Todos os quartetos formados deverão ser colocados sobre a mesa.

Se o aluno errar ao pedir a quem não tem a cartela, este perderá a vez para quem pediu. Este por sua vez, começará pedindo, só parando quando errar também.

Percebam que esta atividade não segue uma ordem horária ou anti-horária.

Ao terminar a atividade, cada quarteto formado valerá pontos, os pontos serão anotados e ao final serão somados os pontos que cada um formou.

Se algum aluno afirmar que não tem uma cartela e na verdade tem, perderá o valor de ponto de um quarteto na contagem final.

O valor do quarteto pode ser qualquer número de 2 a 9, pois o objetivo é somar parcelas iguais.

ATIVIDADE – 9: **MICO**

2 a 6 alunos

Separar todas as cartelas de zero a dez e uma cartela será retirada, que será o mico.

Serão distribuídas de cinco a oito cartelas para cada aluno, as demais formarão o monte. Cada aluno olha suas cartelas e baixa na mesa os pares que somados formem dez.

Para cada par retirado compra-se uma cartela do monte, depois inicia-se a atividade pegando uma cartela do monte para tentar formar um par. Se formar par, baixa na mesa, se não formar par, junte esta carta as suas e descarte uma cartela, pode ser a que pescou ou não.

O próximo aluno ao pegar uma cartela do monte, também pode pegar a cartela descartada, se for possível formar par com uma das cartelas que possui na mão.

Quando as cartelas do monte e da mesa terminarem, o aluno que tiver menos cartelas na mão pega uma cartela da mão do outro aluno, as cartelas devem estar em formato de leque com as faces viradas para baixo.

Caso esta cartela, com outra que esteja em sua mão formem o número 10, ele baixa este par de cartelas na mesa e a vez é do outro aluno, caso contrário ficará com as demais na sua mão.

A atividade continua assim até as cartelas de todos os alunos terminar e um ficar com o mico na mão, a cartela cujo par foi retirado no início da atividade, que somado ao mico resultará em dez.

Verificar se somam dez, caso contrário estão tendo dificuldade na soma de duas cartelas para formar dez ou uma dezena.

ATIVIDADE – 10: **JOGO GUERRA**

3 a 6 alunos

Distribuir as cartelas em partes iguais de acordo com o número de alunos. Cada aluno segurará o seu monte na mão esquerda, com as faces dos números para baixo e vira uma cartela sobre a mesa, todos ao mesmo tempo.

Quando dois alunos ou mais alunos tiverem o mesmo número, os mesmos entram em guerra. Cada aluno vira uma cartela para baixo e uma para cima. Quem tiver a cartela com o maior número, recolhe as cartelas da mesa para si.

A atividade segue até que um dos alunos fica sem cartelas. Neste momento cada aluno conta as suas cartelas.

ATIVIDADE – 11: **MEMÓRIA II**

2 a 6 alunos

Separar todas as cartelas de 0 a 10 e providenciar uma superfície grande.

Distribua as cartelas selecionadas, uma por uma, com a face virada para a mesa. Não faz diferença se as cartelas são dispostas em linhas e colunas organizadas ou de forma aleatória.

A atividade consiste em virar uma cartela, depois outra. Todos os alunos veem as cartelas que foram viradas. Se elas formarem o número 10, retire-as da mesa e separe para quem as virou.

Se as duas cartelas viradas não formarem o número 10, acabou a sua vez e devolva as cartelas em seus lugares, com a face virada para baixo. Observe as cartelas viradas pelos alunos seguintes. Quando todas as cartelas tiverem sido retiradas da mesa, conta o número de pares e o número de cartelas que cada aluno conseguiu.

Pode-se aproveitar o momento para trabalhar o conceito de dobro e metade, pois o número de cartelas será o dobro do número de pares. E o número de pares será a metade do número de cartelas.

para aprender e ensinar.