

BRINCANDO E APRENDENDO COM A FAMÍLIA.

1º ano - Atividade Lúdica



DOMINÓ GEOMÉTRICO

HABILIDADE DE MATEMÁTICA A SER DESENVOLVIDA:

(EF01MA09) ORGANIZAR E ORDENAR OBJETOS FAMILIARES OU REPRESENTAÇÕES POR FIGURAS, POR MEIO DE ATRIBUTOS, TAIS COMO COR, FORMA E MEDIDA.

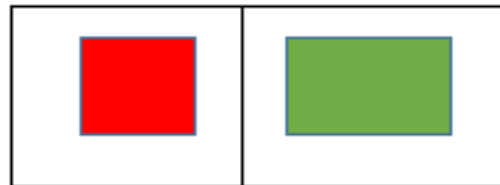
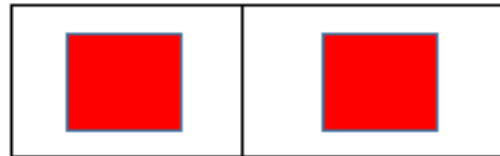


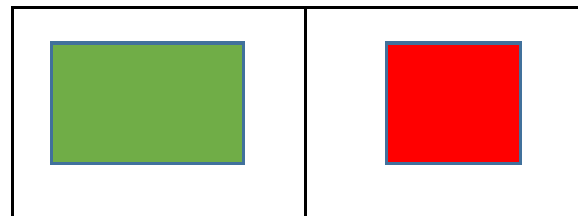
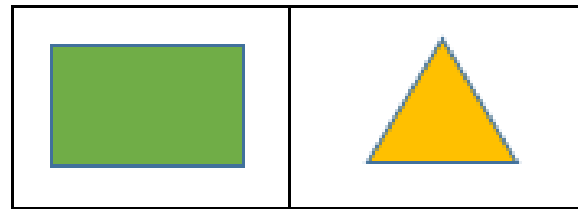
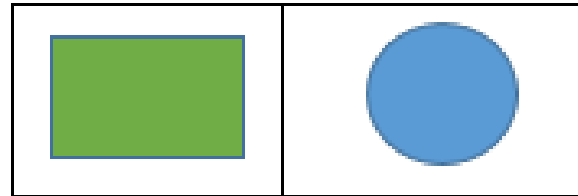
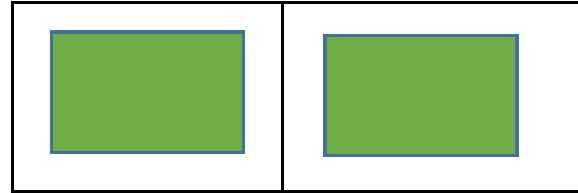
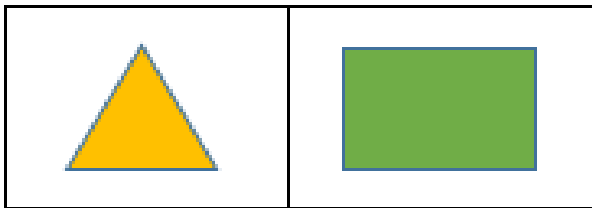
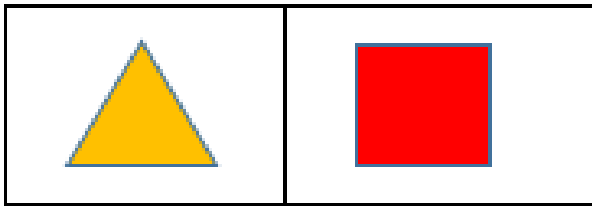
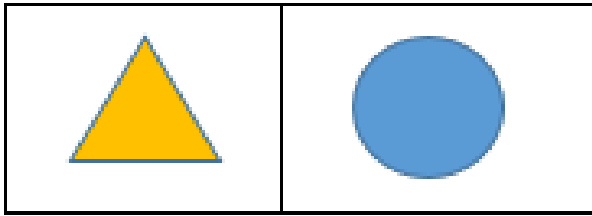
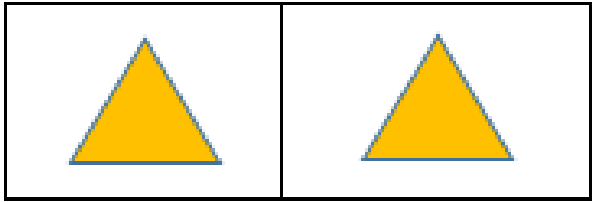
O QUE VAMOS PRECISAR

- ▶ UM PEDAÇO DE PAPELÃO OU CARTOLINA (PARA FACILITAR O MANUSEIO SEM RASGAR);
- ▶ LÁPIS DE COR OU CANETINHA PRETA (PARA DESENHAR AS PEÇAS);
- ▶ LÁPIS DE COR OU CANETINHA PARA PINTAR AS FORMAS GEOMÉTRICAS (4 CORES);
- ▶ RÉGUA;
- ▶ TESOURA SEM PONTA.

COMO PREPARAR

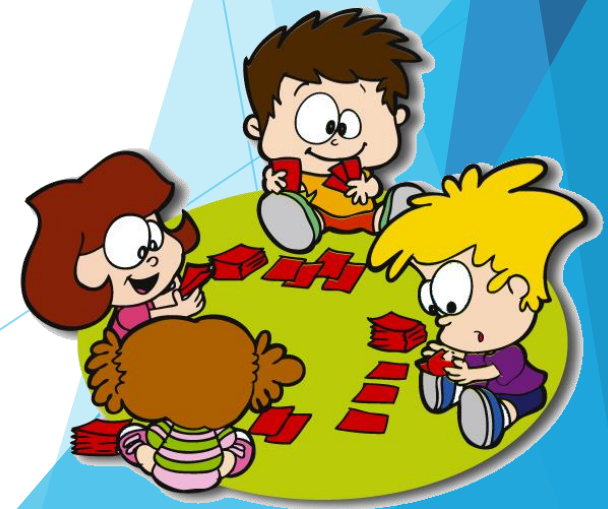
- ▶ PRIMEIRAMENTE DEVE-SE DESENHAR E RECORTAR AS PEÇAS DE ACORDO COM O MODELO A SEGUIR:





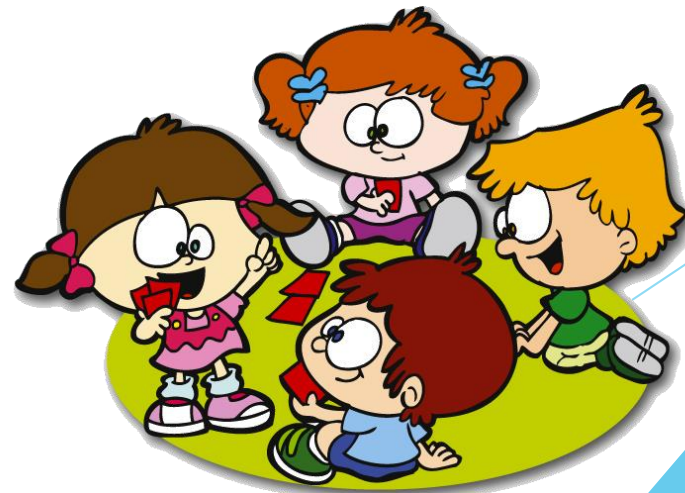
COMO JOGAR

- ▶ O JOGO PODERÁ CONTER DE 2 A 4 PARTICIPANTES;
- ▶ DEPOIS DE PRONTAS, AS PEÇAS DEVEM SER MISTURADAS COM AS FIGURAS VOLTADAS PARA BAIXO E DISTRIBUÍDAS IGUALMENTE ENTRE OS JOGADORES (CASO SOBRE ALGUMA PEÇA, ESTA DEVERÁ FICAR SOBRE A MESA);
- ▶ UM JOGADOR COLOCARÁ A PRIMEIRA PEÇA E OS OUTROS JOGADORES IRÃO COLOCANDO SUAS PEÇAS DE ACORDO COM A SEQUÊNCIA DE FIGURAS.
- ▶ CASO O JOGADOR NÃO POSSUA A PEÇA COM A PRÓXIMA FIGURA GEOMÉTRICA ELE PODERÁ PEGAR UMA PEÇA QUE ESTIVER SOBRANDO NA MESA OU PASSAR A VEZ PARA O PRÓXIMO JOGADOR.
- ▶ VENCE O JOGADOR QUE NÃO POSSUIR MAIS PEÇAS.



OBJETIVOS DO JOGO

- ▶ IDENTIFICAR E ASSOCIAR AS FIGURAS GEOMÉTRICAS PLANAS;
- ▶ DESENVOLVER O RACIOCÍNIO LÓGICO, CONCENTRAÇÃO E COORDENAÇÃO;
- ▶ OBSERVAR A CARACTERÍSTICA DE CADA SEQUÊNCIA;
- ▶ DESENVOLVER A AUTONOMIA E O RESPEITO ENTRE OS PARTICIPANTES.



**ATIVIDADE ELABORADA PELA PROFESSORA ZÍPORA MAELI RIBEIRO, PROFESSORA DO 1º ANO DA EMIEF DR. AVEDIS VICTOR NAHAS.
EM PARCERIA COM A PROFESSORA FERNANDA AVAGLIANO
DA EQUIPE DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS.**

