

Jogo	DADOS MÁGICOS	SUPER TRUNFO	BATALHA DOS ANIMAIS MARINHOS	O MAIS PERTO POSSÍVEL	DESAFIO DAS FRAÇÕES
Indicação	1º ao 5º ano (realizando as adaptações para cada ano)	1º ao 3º ano	4º ao 5º ano	1º ao 3º ano	4º ao 5º ano
Objetivo do Jogo	Formar o maior número ao decidir o lugar ocupado de cada dado de acordo com o valor atribuído (super mágico: 100, mágico: 10 e comum: 1).	Escolher uma habilidade ou característica do animal de acordo com o número atribuído. Comparar e decidir quem tem o maior número.	Escolher uma habilidade ou característica do animal de acordo com o número atribuído. Comparar e decidir quem tem o maior número.	Compor um número e chegar mais próximo do número alvo.	Reconhecer e encontrar a maior fração de acordo com a sua representação: numérica ou gráfica.
Regra do jogo	O estudante precisa jogar os dados de uma só vez e escolher qual será o super mágico, o mágico e o comum. Vence a rodada aquele que formar o maior número. Quem vencer o maior número de rodadas, vence o jogo.	Comparar os números escolhidos dentro das cartas, selecionar um deles para comparar com os demais jogadores. Vence a rodada quem tiver o maior número atribuído a habilidade ou a característica do animal e leva as cartas dos adversários. Quem tiver mais cartas ao final do jogo é o vencedor.	Comparar os números escolhidos dentro das cartas, selecionar um deles para comparar com os demais jogadores. Vence a rodada quem tiver o maior número atribuído a habilidade ou a característica do animal. Quem vencer a rodada leva as cartas dos adversários. Quem tiver mais cartas ao final do jogo é o vencedor.	Formar um número com as cartas sorteadas de 0 a 9 mais próximo do número alvo. Vence a rodada quem formar o número mais próximo do número alvo. Quem vencer o maior número de rodadas, vence o jogo.	Pegar em seu monte uma carta com uma fração, compará-la com a dos demais colegas da turma. Vence a rodada quem tiver a maior fração e leva as cartas dos adversários. Quem tiver mais cartas ao final do jogo é o vencedor.

Jogo	DADOS MÁGICOS	SUPER TRUNFO	BATALHA DOS ANIMAIS MARINHOS	O MAIS PERTO POSSÍVEL	DESAFIO DAS FRAÇÕES
Possíveis conteúdos a serem trabalhados a partir da situação de jogo	Valor posicional, cálculos atrelados a composição do número formado, composição e decomposição numérica, leitura e escrita de números e comparação de números.	Comparação de números (dentro da mesma carta e entre as cartas), leitura de números, ordenação e valor posicional.	Comparação de números (dentro da mesma carta e entre as cartas), leitura de números racionais, comparação entre diferentes unidades de medidas, ordenação e valor posicional.	Composição, valor posicional, leitura, comparação de números, cálculo mental e cálculo aproximado.	Reconhecimento de algumas frações mais usuais ($1/2$, $1/3$, $1/4$, $1/5$), a identificação de frações equivalentes e comparação de frações.
Variáveis	Dois, três e quatro dados; Dados de 6 ou 12 lados.	Jogo com campo numérico de até 2 dígitos; Jogo com mais de 3 dígitos.	Selecionar cartas a depender do repertório do grupo; Pensar nas diferentes unidades de medidas. Pensar nas equivalências entre decimais e frações (ex: 0,5 equivale a $1/2$).	Ampliar o campo numérico por meio dos diferentes tipos de baralhos disponíveis.	Jogar apenas com as representações das frações; Jogar com os números fracionários.

Jogo	DESCOBRIR A CARTA COM ADIÇÕES	DESCOBRIR A CARTA COM MULTIPLICAÇÕES	SOME 10 SOME 100	LIGEIRO
Indicação	1º ao 3º ano	4º e 5º anos	1º ao 3º ano	4º e 5º anos

Jogo	DESCOBRIR A CARTA COM ADIÇÕES	DESCOBRIR A CARTA COM MULTIPLICAÇÕES	SOME 10 SOME 100	LIGEIRO
Objetivo do Jogo	Conseguir o maior número de cartas.	Conseguir o maior número de cartas.	Conseguir o maior número de cartas.	Conseguir o maior número de cartas.
Regra do jogo	<p>Ao mesmo tempo, os dois oponentes retiram a carta de cima de seus montes, segurando-as perto do rosto do adversário, de modo que cada uma possa ver apenas a carta do oponente, mas não a própria.</p> <p>Ambos entregam a carta ao juiz. O juiz, anuncia a soma das cartas.</p> <p>O primeiro a descobrir o valor da própria carta leva o para si.</p>	<p>Cada jogador coloca sua pilha virada para baixo, não podendo olhar as cartas, e pega a primeira carta de cima, olhando-a sem mostrar à colega ou ao colega.</p> <p>Entregam a carta ao juiz, que dirá em voz alta o resultado da multiplicação das duas cartas.</p> <p>Cada criança que está jogando deve, com base nesse resultado, descobrir o valor da carta do colega ou do colega.</p>	<p>Cada jogador, na sua vez, escolhe uma das cartas que tem em mãos para combinar com uma das cartas abertas na mesa, a fim de formar 10 ou 100, conforme o jogo escolhido. Caso não haja nenhuma carta na mesa que, em par com uma carta de sua mão, forme 10, ou 100, o jogador precisa se desfazer uma de suas cartas, que passa a fazer parte da mesa. Se o jogador ficar sem cartas, pega três do monte para tê-las em mãos e participa da rodada. A rodada termina quando acabarem as cartas do monte.</p>	<p>Embaralhar as cartas com o número para baixo e, depois disso, não modificar a ordem delas. O jogador inicial deve tirar a primeira carta de cima, anunciar o número e colocar a carta onde todo o grupo possa vê-lo. Olhando para as fichas do tabuleiro, todos, silenciosamente, devem tentar encontrar três números em sequência horizontal, vertical ou diagonal, em qualquer direção, com os quais é possível chegar ao número da carta, conforme a seguinte regra: os primeiros dois números são multiplicados, e o terceiro é adicionado ou subtraído. Quem encontrar primeiro uma sequência possível deve anunciar, provar que acertou e coletar a carta.</p>

Jogo	DESCOBRIR A CARTA COM ADIÇÕES	DESCOBRIR A CARTA COM MULTIPLICAÇÕES	SOME 10 SOME 100	LIGEIRO
Possíveis conteúdos a serem trabalhados a partir da situação de jogo	Favorece a ampliação do repertório de cálculos aditivos e, conseqüentemente, a construção de sentido da soma e da subtração.	Favorece a construção e a ampliação de um repertório de cálculos multiplicativos.	Favorece a construção de cálculos aditivos com dois números menores ou iguais a 10 ou 100, utilizando, preferencialmente, o cálculo mental, possibilitando a construção de relações entre as propriedades do sistema de numeração decimal e as propriedades das operações.	Favorece a construção de estratégias de cálculo mental do campo multiplicativo e aditivo. Para jogar, é preciso operar aritmeticamente.
Variáveis	Baralho 1 – cartas numeradas de 1 a 10. Baralho 2 – cartas numeradas com dezenas redondas de 20 a 90 e o 100. Baralho 3 – cartas numeradas com centenas redondas de 200 a 900 e o 1.000.	Baralho com cartas numeradas de 1 a 9. Baralho extra com cartas 10, 20, 25, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100 e 1.000.	Somar 10 Somar 100 Somar 1000 Somar com quantas cartas quiser.	Baralho 1: com 50 cartas numeradas de 1 a 50. Baralho 2: com 50 cartas numeradas de 51 a 100.