

Propostas de atividades para desenvolver nas férias

Explorar Histórias em família	3
Jogos de tabuleiro moderno em família	4
Hora do filme.....	4
Reutilizar.....	7
Atividades de pintura	8
Representação em família.....	8
Mapa de tarefas	9
Na cozinha todos põem a colher.....	10
Replicar o desenho.....	11
Treinar a memória.....	12
Fui às compras a brincar	12
Quem sou eu?	13
No meu tempo não era assim... ..	13
Jogo da Mímica.....	14
Jogo do Banqueiro.....	14
Jogo do Mercado.....	16
Brincadeiras com Legos.....	16
Adivinha o que é!	17
Medições em família!.....	17
Descobre o número!	18

Promotor:



Apoio Técnico:



Parceiro:



Investidor Social:



Cofinanciado por:



Caras famílias,

O presente documento contempla **um conjunto de atividades que podem ser realizadas em qualquer pausa letiva** ou até mesmo aos fins-de-semana, quando as famílias têm mais tempo disponível.

Por serem destinadas a crianças de 1.º ciclo, podem e **devem ser adaptadas às idades das/os vossas/os filhas/os, bem como aos seus gostos e interesses**. O importante é que vos façam sentido e que os motivem.

Cada atividade tem a descrição dos materiais necessários, o que fazer, algumas dicas e ainda algumas das competências desenvolvidas com a sua realização.

Não têm carácter obrigatório, tendo apenas como objetivo apoiar-vos nos períodos de pausas letivas, pois acreditamos que possam ser boas propostas para explorar conteúdos e competências diversas.

Qualquer informação ou apoio, disponham.

A equipa de apoio.

Promotor:



Apoio Técnico:



Parceiro:



Investidor Social:



Cofinanciado por:



Explorar Histórias em família

Materiais necessários: Livros (pode consultar algumas recomendações do Plano Nacional de Leitura em: http://www.pnl2027.gov.pt/np4/livrospnl?cat_livrospnl=catalogo_blx).

O que fazer: Com recurso a histórias podem fazer-se diversas atividades divertidas, desenvolver várias competências e, ao mesmo tempo, envolver vários elementos da família. Deixem que a criança escolha um livro e conte a história, mesmo que para ler ainda precise de auxílio de um elemento da família. Assim a criança vai sentir autoconfiança, o que a pode motivar a ler mais e autonomamente.

No final da história, conversem sobre o que aconteceu, sobre as características das personagens e sobre o contexto em que acontece. Introduzam perguntas no final, por exemplo “o que é que a história contava?”; “quem eram as personagens?”; “em que local acontece a história?”, entre outras. Podem explorar o imaginário e perguntar – Imagina que eras tu a personagem da história? O que farias? Vamos mudar o final, como poderia acabar?

Por fim, podem contar as personagens da história e outros elementos. Incentivem a criança a apontar no caderno, do modo que preferir, o que contou. Pode procurar formas e cores, bem como fazer um desenho sobre a parte que mais gostou. Convidem-na a fazer uma encenação da história através de uma peça de teatro, um resumo oral, tentando lembrar-se de pormenores ou até alterar o fim da história, criando uma diferente.

Se a criança já for completamente autónoma na leitura pode criar tertúlias em família. Por exemplo, reuniam-se e decidam que livros cada elemento da família se compromete a ler. Quando todos tiverem terminado, apresentam o livro aos restantes elementos e conversam acerca das leituras.

Dica: Tenha sempre em conta o desenvolvimento da criança, pois a capacidade de concentração varia de casa para casa. Opte por livros e temáticas que despertem o interesse da criança no momento. É natural que as crianças mais pequenas escolham sempre o mesmo livro, mas não sinta que é um momento em vão, porque as crianças aprendem com base na repetição.

Competências desenvolvidas: Para além de desenvolver competências ao nível da literacia, da escuta ativa, concentração e memória, esta atividade estimula também a imaginação, curiosidade e criatividade.

Promotor:



Apoio Técnico:



Parceiro:



Investidor Social:



Cofinanciado por:



Jogos de tabuleiro moderno em família

O que fazer: Os jogos podem ser excelentes instrumentos para fortalecer o vínculo entre os elementos da família, a ideia de equipa e o respeito pelas decisões dos outros. Opte por jogos que estimulam a cooperação e não tanto a competição.

Dica: É natural que algumas crianças demonstrem desde logo um enorme espírito competitivo e uma enorme tendência para a frustração quando deixam de ganhar. Neste sentido, converse com a criança, dando-lhe voz acerca do que ela está a sentir naquele momento, algo que a criança nem sempre consegue compreender. No período noturno, evite jogos que deixem a criança muito agitada e aposte mais naqueles que apelam à concentração, como o jogo do micado, por exemplo.

Caso não tenha jogos de tabuleiro, podem fazer o vosso próprio jogo do *Mikado*, com espetos para espetadas que se adquirem facilmente no supermercado. Pintem-nos e depois se secos, servem o mesmo propósito que os pauzinhos de plástico do jogo.

Competências desenvolvidas: Dependendo do jogo escolhido, podem desenvolver-se competências como a concentração, raciocínio, resiliência, cooperação, espírito de equipa, respeito pelo outro.

Hora do filme

O que fazer: Os filmes são um ótimo recurso para passar um bom serão e a estes podem acrescentar-se outras atividades que divertem as crianças e envolvem toda a família. Assistam a um filme e no final conversem, em jeito de debate. Faça-lhe perguntas (por exemplo, qual a moral da história, quem era a personagem principal, o que fariam no seu lugar). Questione-a sobre o que aconteceu antes e depois de determinado momento, em jeito de sequência. Pode também desafiar a criança a realizar um desenho que retrate o filme, ou imaginem em conjunto um final diferente e recriem-no através de uma peça de teatro.

Dica: Escolha filmes que possibilitem a reflexão sobre valores éticos e morais, relações sociais, contexto histórico, tornando possível a articulação da história com o cotidiano das crianças e

Promotor:



Apoio Técnico:



Parceiro:



Investidor Social:



Cofinanciado por:



estimulando o debate. Deixamos três exemplos de filmes que pode assistir e exemplos de perguntas que pode fazer:

Wall-e

Um filme que retrata o ano de 2700, **em que a Terra já não é habitada** por humanos. Wall-E, a personagem principal, é um robot responsável por comprimir todo o lixo que existe na Terra. Até a chegada de um novo robô, pelo qual Wall-E se apaixona. Eve, por quem se Wall-E se apaixona, é também um robot mais desenvolvido que procura sinais de vida na terra e juntos vão tentar salvar a única planta encontrada em todo o Planeta. Enquanto isso, os seres humanos protegem-se da toxicidade do planeta numa estação espacial, aproveitando-se das ferramentas tecnológicas de que dispõem para desempenhar todas as tarefas do seu quotidiano.

Um filme pertinente para introduzir as questões da inovação tecnológica, da pegada ecológica e os cuidados que podemos ter para preservar os recursos da terra.

No final do filme pode conversar sobre o filme lançando estas e outras questões:

1. Achas que em 2700 o mundo vai ser assim?
2. O que podemos fazer aqui em casa para ajudar o planeta? - Poupar água, fazer reciclagem, diminuir o consumo de plástico, entre outros
3. Quais são as vantagens e as desvantagens do uso das tecnologias? – Aproveitar o momento para estipular regras e limites ao uso das tecnologias por parte da criança se for o caso

Brave – Indomável

Merida, uma princesa escocesa e filha de um grande caçador de ursos, apesar dos esforços da mãe para que seja um exemplo de elegância, delicadeza e beleza, prefere cavalgar pela floresta e praticar tiro ao alvo. Determinada a seguir a sua personalidade e conquistar uma voz ativa num mundo predominantemente masculino, Merida vai desafiar os costumes e tradições do seu povo.

A história desta personagem é um excelente mote para introduzir aos mais novos a questão da igualdade de género e da importância de quebrar estereótipos. Apresentamos alguns exemplos de questões que podem facilitar a discussão, sendo importante ter presente que o objetivo é

quebrar barreiras e que a criança perceba que o seu género não deve nem pode condicionar as suas decisões, pensamentos e ambições:

1. Quais as diferenças entre esta princesa e as outras que conheces?
2. O que farias no caso de Mérida?
3. Achas que há atitudes que as meninas não podem ter apenas por serem meninas? E no caso dos rapazes?
4. Se Merida fosse um rapaz, achas que teria sido mais fácil para ela? Porquê?

Home: A Minha Casa

O planeta Terra é invadido por uma raça alienígena chamada boov, que apesar de bem-intencionada, procura um novo local para viver, capturando todos os humanos e transferindo-os para um local deserto.

Enquanto isso, Tip, uma rapariga corajosa e destemida, consegue escapar, mas cruza-se com Oh, um pequeno boov expatriado pela sua própria raça. Assim, Tip percebe rapidamente que a única forma de conseguirem escapar é unirem esforços, numa grande aventura.

Uma ótima forma de explorar os conceitos de amizade, lealdade, preconceito e principalmente o respeito pela diferente a pela individualidade de cada um, podendo partir das seguintes questões:

1. O que achaste da atitude dos boov?
2. E da dos humanos?
3. Se fosses um boov, serias amigo do Oh?
4. Gostaste do final do filme? Se imaginasses outro final para o filme, qual seria?

Competências desenvolvidas: Com estas atividades, a criança está a desenvolver capacidades de concentração, reflexão e síntese, bem como competências de escuta ativa, memória visual, criatividade e pensamento crítico.

Promotor:



Apoio Técnico:



Parceiro:



Investidor Social:



Cofinanciado por:



Reutilizar

Material necessário: Materiais que tenha em casa (caixas de cartão, embalagens usadas, revistas...)

O que fazer: Deixe que a criança siga a sua imaginação e que dê uma nova vida aos materiais que estão lá por casa e que já não utiliza. Ponha à sua disposição materiais de vários tipos e construam um brinquedo em família!

Se a criança anda desperta para algum eletrodoméstico, convide-a a criar o seu, ou se estiver com particular interesse em alguma profissão, convide-a a criar os seus utensílios. Podem também fazer colagens, criarem álbuns de família ou livros de histórias ou construir um jogo de bowling, decorando garrafas a gosto. Podem também construir instrumentos de música com recurso a copos de iogurte, garrafas ou garrafões recheados com arroz ou feijão seco ou puzzles com recurso a cartões e ou revistas.

Pode também aproveitar os diferentes materiais para trabalhar com a criança as diferentes figuras geométricas, propondo que desenhe, recorte e pinte diferentes triângulos, quadrados ou círculos.

Dê sugestões à criança, mas deixe que seja ela a decidir o que quer construir, explorando livremente os materiais.

Dica: Vá variando no tipo de materiais que disponibiliza à criança, com o passar do tempo tente dar-lhe coisas cada vez mais abstratas.

Competências desenvolvidas: Criatividade, imaginação, concentração e coordenação motora são algumas das competências trabalhadas quando as crianças se envolvem em atividades manuais.

Promotor:



Apoio Técnico:



Parceiro:



Investidor Social:



Cofinanciado por:



Atividades de pintura

Material necessário: materiais de pintura e outros que considere importantes.

O que fazer: Deixe que a criança dê largas à sua imaginação, com recurso a vários tipos de materiais de pintura. Pode utilizar também espojas, pinceis ou carimbos feitos com pedaços de legumes ou folhas de árvore, por exemplo.

Dica: Vá introduzindo temas relacionados com algum local que visitaram (museus, concertos, circo, um outro local), a estação do ano, um filme que viram, uma história lida, entre outros que considere relevantes para o desenvolvimento das pinturas.

Competências desenvolvidas: Para promover a criatividade, imaginação e concentração, nada melhor que desenhar e pintar.

Representação em família

Material necessário: Acessórios

O que fazer: Disponibilize roupas e vários acessórios à criança, para que esta os explore e imagine e crie as suas próprias personagens e cenários. Incentive-a a fazer peças de teatro em casa, nas quais os adultos podem também ser as personagens. Quanto mais membros da família participarem mais divertida se torna a atividade!

Dica: Poderá introduzir temas que estejam a despertar interesse na criança, naquele momento, para a representação em família, por exemplo, algum filme que tenham visto, alguma personagem que a criança goste, assim como profissões, estações do ano, entre outras.

Competências desenvolvidas: Peças de teatro são ótimas formas de desenvolver competências de comunicação, criatividade, imaginação e trabalho em equipa.

Promotor:



Apoio Técnico:



Parceiro:



Investidor Social:



Cofinanciado por:



Mapa de tarefas

Material necessário: 1 folha, íman para o frigorífico, canetas.

O que fazer: Reúnam-se e definam quais serão as tarefas da semana e quem fica responsável por cada uma. É importante que cada um dos membros da família, incluindo a criança, tenha a possibilidade de dizer com que tarefa se quer comprometer. Aproveite para desafiar a criança a fazer a cama, arrumar o quarto, limpar o pó, arrumar a roupa, alimentar os animais de estimação, regar as plantas, pôr e levantar a mesa, por exemplo. Pergunte-lhe o que acha que consegue fazer e desafie-a a desempenhar tarefas com as quais não está tão à vontade, com a sua ajuda.

Quando estiverem a realizar o mapa de tarefas, incentive a criança, com a ajuda de um familiar caso ainda não domine completamente a escrita, a escrever na tabela. No final da semana, desafie-a a fazer um texto ou desenho sobre o que mais gostou de fazer ao longo da semana e conversem sobre isso em família.

Pode também incentivar a criança a andar com um relógio no pulso e, às horas indicadas na tabela, avisar o membro da família que está na hora de concretizar a sua tarefa. Pode também desafiar a criança a anotar quanto tempo demorou a fazer as tarefas e, no final da semana, quanto tempo investiu em cada uma.

Dica: Se durante a semana entender que a criança pode desempenhar mais algum tipo de tarefa que não conste na tabela, convide-a a colaborar. Mas não imponha, faça com que a criança sinta que está a fazer a tarefa porque quer ajudar e não porque foi “obrigada” pelo adulto.

No mapa podem também marcar momentos para brincar e para realizar atividades em família! Converse com a criança sobre o que ela gostava de fazer ao longo da semana para se divertir e marquem, pelo menos, uma vez por dia tempo de descontração e brincadeira livre e uma ou duas vezes por semana, se possível, tempo para brincar em família.

Competências desenvolvidas: Esta atividade permite que a criança desenvolva a sua capacidade motora e de coordenação, competências ao nível da literacia, do raciocínio matemático, autonomia, sentido de responsabilidade e trabalho em equipa. Ao conversarem e decidirem as atividades em família estão também a criar momentos de empatia, respeito e valorização do outro.

Promotor:



Apoio Técnico:



Parceiro:



Investidor Social:



Cofinanciado por:



Na cozinha todos põem a colher

Material necessário: Uma cadeira alta adaptada à idade da criança, permitindo-lhe chegar à mesa e/ou bancada. Se não dispõe deste equipamento, crie um espaço seguro onde a criança se possa colocar para colaborar.

O que fazer: Como nem sempre o tempo que dispomos no dia-a-dia para esta tarefa nos permite envolver as crianças, podemos tirar partido deste período para dedicar mais tempo a esta atividade. Assim, sempre que a família se encontra na cozinha para confeccionar as suas refeições diárias, a criança poderá envolver-se nessa tarefa tão importante que é cozinhar.

Pode pedir a colaboração da criança para colocar os alimentos dentro dos diversos recipientes, à medida que vai sentindo as diferentes texturas e aprendendo nomes de alimentos que possam ser desconhecidos por ela.

Pode também incentivá-la a provar os alimentos que não estão cozinhados, mas que são saborosos (cenouras, tomate, aipo ou pimentos, por exemplo).

Pode pedir igualmente que vá buscar os alimentos necessários para a confeção da refeição e se vir que a criança já é capaz de o fazer, convide-a a lavar, descascar e/ou cortar certos alimentos ou a mexer o preparado, sempre com a supervisão de um adulto.

Dica: Quando se pensam em momentos destes em família, o principal objetivo é envolver as crianças nas tarefas, proporcionando-lhes momentos de exploração e de estimulação. É também importante respeitar o ritmo da criança, mas quando perceber que já sente mais confortável na cozinha, vá incentivando a que desempenhe tarefas novas.

Competências desenvolvidas: Quando se envolvem as crianças na cozinha, para além de ser possível trabalhar o desenvolvimento motor e proporcionar momentos de relacionamento interpessoal, estão também a ser desenvolvidas competências como a cooperação, o trabalho em equipa, a concentração, responsabilidade e a autonomia.

Promotor:



Apoio Técnico:



Parceiro:



Investidor Social:



Cofinanciado por:



Replicar o desenho

Material necessário: Lápis de carvão ou de cor, folhas de papel A4.

Número mínimo de participantes: 3 pessoas

O que fazer: A atividade de replicar o desenho permite que todos os elementos da família se envolvam ativamente, e realça à criança a importância da concentração, principalmente na comunicação não verbal.

Para esta atividade os participantes devem-se sentar em fila, com as costas voltadas uns para os outros. Em frente a cada participante, fica uma folha de papel e um lápis, sendo que o último da fila começa por fazer um desenho simples à sua escolha, na folha de papel. Em seguida, a pessoa que começou a atividade vai reproduzir o desenho que fez no papel, nas costas do participante da frente com os dedos. O participante que está à frente deve sentir os dedos das mãos para de seguida reproduzir no papel aquilo que sentiu. Deve repetir-se o processo de desenhar nas costas da pessoa da frente o mesmo desenho que o primeiro desenhou, e assim sucessivamente, até se chegar ao último da fila. Este terá de desenhar numa folha o desenho que lhe foi feito nas costas. No final todos se viram e comparam os desenhos.

Dica: Se quiserem jogar mais do que uma vez, rodem as posições, evitando assim que seja sempre o mesmo elemento a começar e a terminar.

Competências desenvolvidas: Enquanto se desenvolve a atividade, são trabalhadas competências de trabalho em equipa, concentração, imaginação e memória.

Promotor:



Apoio Técnico:



Parceiro:



Investidor Social:



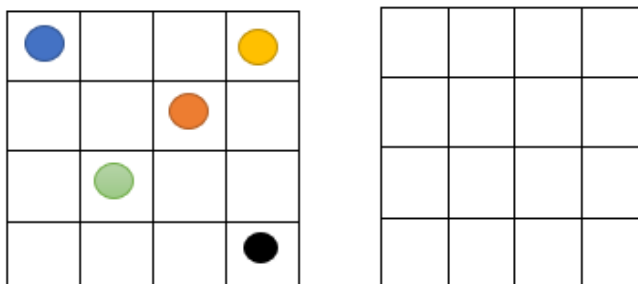
Cofinanciado por:



Treinar a memória

Material necessário: Folhas de papel tamanho A4, régua, lápis de cor ou lápis de cera

O que fazer: Com lápis ou caneta, faça duas tabelas com 16 quadrados cada e pinte de forma aleatória numa das tabelas utilizando diferentes cores (não pinte mais de 5 a 6 quadrados).



Após o passo anterior concluído, peça a criança que observe a tabela que está pintada durante alguns segundos, depois vire a folha e peça-lhe que pinte a tabela em branco, da mesma forma que a outra está pintada.

Dica: Inverta também o papel com ela, fazendo vez a vez. O adulto pinta a tabela, a criança repete. A criança pinta a tabela e o adulto repete. E assim sucessivamente.

Competências desenvolvidas: Com esta atividade está a desenvolver competências ao nível da concentração e de memória.

Fui às compras a brincar

O que fazer: Crie uma lista de itens que serão “comprados” na brincadeira. Um elemento da família começa por dizer “Fui às compras e comprei um chapéu”. O elemento seguinte da família repete a frase, acrescentando um item à lista. Ex: “Fui às compras, comprei um chapéu e um boné”. O próximo elemento da família introduz outro item: “Fui às compras, comprei um chapéu, um boné e uma meia.” E assim consecutivamente, quanto mais pessoas participarem no jogo, mais divertido ele fica.

Dica: Podem ser formuladas outras frases padrão para a atividade, como por exemplo “Fui à lua...”, “Fui ao supermercado...”, “Fui à praia...”, “Fui à escola...”, substituindo o verbo “comprar” por um mais adequado à frase.

Promotor:



Apoio Técnico:



Parceiro:



Investidor Social:



Cofinanciado por:



Competências desenvolvidas: Esta atividade, para além de reforçar o espírito de equipa e de grupo, estimula também competências relacionadas com a memória auditiva, a atenção e criatividade.

Quem sou eu?

Materiais necessários: Cartões com imagens (em duplicado) e fita cola.

O que fazer: Escolham uma categoria como por exemplo animais, profissões, estações do ano, transportes, jogos ou qualquer outra, e recortem imagens alusivas ao tema (procurem em jornais, revistas ou pesquisem na Internet e imprimam caso tenham essa possibilidade). Se não conseguirem, escrevam apenas o nome do que querem ver representado num cartão. Baralhem os cartões e coloquem-nos em cima da mesa virados para baixo de modo a que não se veja o seu conteúdo. Cada participante retira um cartão e sem ver a imagem/palavra, cola-o na testa com a imagem/texto virado para os restantes. O objetivo é que cada um, à vez, coloque perguntas aos restantes participantes (na sua vez, cada um pode ter uma resposta de um participante à sua escolha) até adivinhar quem é, sem dizerem diretamente o que está representado.

Dica: Jogue com toda a família, quantos mais participantes melhor. Escolha um tema que esteja a entusiasmar a criança particularmente naquele momento ou relacionado com uma matéria recentemente lecionada na escola. É importante que a criança tenha algum conhecimento sobre a temática para que consiga responder e colocar questões.

Competências desenvolvidas: São desenvolvidas capacidades como a concentração, raciocínio e memória.

No meu tempo não era assim...

Materiais necessários: Papel, caneta, fotos impressas, cartolina, cola, canetas.

O que fazer: Certamente que as crianças já ouviram esta frase. Mas afinal como era nesse tempo? Elaborem um conjunto de perguntas que ajudem a perceber as diferenças entre o tempo dos seus avós e os tempos de agora. Como era a vida naquele tempo? Havia telemóveis, computadores e consolas? Se não, como brincavam? Iam à escola? E em casa como era? Façam

um texto ou um desenho para cada pergunta ou para a pergunta que acharem mais interessante. É uma boa maneira de conversar e estimular a empatia, compreendendo as diferenças e semelhanças. Liguem aos avós ou aos tios e façam duas perguntas todos os dias da semana. Este pode ser um tema de várias atividades!

Dicas: Aproveitem o momento para verem fotos antigas de família e conversem sobre elas. Desafie a criança a criar uma árvore genealógica da família. É uma maneira divertida da criança se apropriar de graus de parentesco não tão diretos como sogros e cunhados.

Competências desenvolvidas: Esta atividade permite não só estreitar os relacionamentos interpessoais, mas também desenvolver a literacia e o pensamento abstrato e criativo.

Jogo da Mímica

Materiais necessários: Papel, caneta e uma taça

O que fazer: Escreva em pequenos pedaços de papel alguns sentimentos e sensações, como raiva, medo, frio, e alegria e coloque-os, dobrados, dentro de uma taça para que se consigam misturar. De seguida, cada um e à sua vez, retira um papel e, sem mostrar aos restantes, faz gestos que representem o sentimento escrito no papel até alguma adivinhar. Se forem muitos em casa, podem também fazer equipas! Aproveitem para conversar sobre algo tão importante para o desenvolvimento das crianças como as emoções, o momento em que as sentem e o porquê.

Dica: Pode variar as categorias dos papéis (profissões, adjetivos, palavras começadas apenas com a letra B, entre outras). Todos devem participar.

Competências desenvolvidas: Permite trabalhar as perceções sobre as emoções, bem como a capacidade de comunicação das crianças.

Jogo do Banqueiro

Materiais necessários: Palhinhas, elásticos e 2 dados.

O que fazer: Este jogo é uma excelente forma de as crianças trabalharem os conceitos de unidade, dezena, centena e milhar, enquanto se divertem. Nas salas de aula, utiliza-se material multibásico próprio (MAB), mas em casa o jogo pode ser adaptado!

Promotor:



Apoio Técnico:



Parceiro:



Investidor Social:



Cofinanciado por:



Vão então precisar de material que represente 1 unidade, 1 dezena, 1 centena e 1 milhar. Utilizem o que quiserem e tiverem à mão. A imaginação não tem limites! Podem usar tirinhas de papel eva ou palhinhas, cortando-as, de modo a que as mais pequenas representem 1 unidade, as médias 1 dezena, as maiores 1 centena e as inteiras 1 milhar.

Definam em conjunto, a duração do jogo e quem será o banqueiro, ou seja, o elemento que dará o material aos restantes jogadores. Depois, cada jogador lança os dados na sua vez, soma os pontos e troca-os junto do Banqueiro, por material.

Quando o jogador atingir 1 dezena (por exemplo, 10 palhinhas pequenas), deve trocá-las, junto do Banqueiro, pelo objeto que representa 1 dezena (1 palhinha média, por exemplo). Atingindo as 10 palhinhas médias, o jogador deve trocar pela palhinha que representa 1 centena (tamanho grande) e tendo 10 palhinhas grandes deve trocá-las por uma inteira, que representa 1 milhar. Ganha quem tiver mais pontos no final do jogo.

Dicas: O conceito de milhar só deve ser introduzido em crianças que estejam a meio do 2.º ano. Se as crianças forem mais pequenas, podem jogar com apenas um dado.

Vão trocando de banqueiro, para não ser sempre o mesmo a desempenhar essa função.

Se usarem palhinhas, podem também utilizar elásticos pequenos para os jogadores irem prendendo-as, fazendo assim conjuntos visualmente representativos (prender 10 palhinhas com um elástico, tendo assim uma dezena, por exemplo). Este exercício, para além de ajudar a criança a visualizar mais facilmente os conjuntos, promove a motricidade fina.

Em vez de usarem objetos que representem as unidades, dezenas, centenas e milhares, podem também explorar com a criança um destes links e utilizá-los como MAB virtual:

<https://apps.mathlearningcenter.org/number-pieces/>

<https://www.coolmath4kids.com/manipulatives/base-ten-blocks.>

Competências desenvolvidas: Para além permitir trabalhar conteúdos matemáticos, este jogo permite a que a criança desenvolva a motricidade fina, a capacidade de concentração e raciocínio.

Promotor:



Apoio Técnico:



Parceiro:



Investidor Social:



Cofinanciado por:



Jogo do Mercado

Materiais necessários: Produtos alimentares, papel, caneta, dinheiro.

O que fazer: Junte a família e simule uma pequena loja ou mercearia com alimentos que tenha em casa. Converse com a criança sobre o possível valor de cada alimento e, em conjunto, marquem o preço em cada um. Distribua dinheiro (pode ser fictício) pelos membros da família para que todos possam ir às compras.

Inicialmente deve ficar um adulto encarregue de receber o pagamento e efetuar o troco, mas quando a criança já conseguir reconhecer e identificar bem o dinheiro, desafie-a a desempenhar essa tarefa.

Dicas: À medida que vão brincando aos comerciantes, pode enganar-se no troco, de modo propositado, para que a criança consiga detetar se recebeu dinheiro a mais ou a menos. Com os ingredientes que “compraram” desafie a criança a fazerem uma receita em família.

Competências desenvolvidas: Este jogo permite trabalhar o raciocínio matemático e desenvolver a capacidade de concentração e a criatividade.

Brincadeiras com Legos

Materiais necessários: Legos, papel, caneta, lápis.

O que fazer: Os legos são talvez dos brinquedos mais versáteis, permitindo que a criança dê asas à imaginação. Podem criar, em família, uma peça livre e depois propor à criança que imagine e escreva uma história relacionada com a construção, ou então fazer o processo inverso, contando uma história à criança e convidando-a a criar uma figura relacionada com o que foi narrado.

Pode colar palavras em peças de legos e pedir à criança que construa diferentes frases com as mesmas ou ajudar a representar contas com as peças. Por exemplo, na conta $4+3$, a criança pode representar o 4 com uma peça azul (de 4 unidades) e o 3 com uma peça verde (de 2 unidades) mais uma laranja (de uma unidade). Pode ser uma forma divertida de resolver os problemas de matemática, manipulando diferentes peças.

Promotor:



Apoio Técnico:



Parceiro:



Investidor Social:



Cofinanciado por:



Dicas: Deixe a criança explorar livremente os legos, incentivando-a e estimulando o seu interesse para as potencialidades do brinquedo.

Competências desenvolvidas: O lego é um dos brinquedos que mais contribui para o desenvolvimento da criança, não só no que diz respeito à motricidade e coordenação motora, mas também ao nível do raciocínio matemático, a literacia e a criatividade.

Adivinha o que é!

Materiais necessários: Saco, objetos diversos, recortes.

O que fazer: Coloquem dentro de um saco, diferentes sólidos e figuras geométricas (podem utilizar recortes de imagens, desenhos, ou objetos que tenham em casa que se assemelhem).

Um dos participantes retira uma peça ou uma imagem, observa-a sem mostrar aos restantes e descreve-a sem mencionar o seu nome. Pode referir se é sólido ou figura geométrica, quantos vértices e quantas arestas tem e, no caso de ser sólido, quantas faces tem. Os restantes participantes tentam adivinhar de que sólido ou figura geométrica se trata.

Dicas: Podem também convidar a criança a desenhar a figura geométrica através das descrições que vão sendo dadas e a procurar em casa objetos que se associem a diferentes sólidos geométricos (por exemplo: lata de refrigerante, caixa de fósforos, telemóvel).

Competências Desenvolvidas: Esta atividade, ao trabalhar conteúdos de matemática, desenvolve a capacidade de concentração, de memória e o pensamento abstrato da criança.

Medições em família!

Material necessário: Fita métrica, papel e caneta.

O que fazer: Para trabalharem as medidas com a criança de forma divertida, convidem-na a medir a altura dos elementos da família e a colocar-vos por ordem, encostados à parede (do mais alto para o mais baixo, ou vice-versa). No fim, podem tirar uma foto todos em escadinha!

Dicas: É importante que seja a criança a medir e a ordenar os familiares para que a apropriação do conceito de medição assente numa experiência concreta e significativa para a criança.

Permitam que a criança explore as técnicas que entender para chegar ao resultado. Se

perceberem que está com dificuldades ajudem-na, mas não façam por ela. Podem também incentivar a criança a medir outros objetos que tenham em casa e a ordená-los.

Competências desenvolvidas: Esta atividade, ao trabalhar conteúdos de matemática, promove o relacionamento interpessoal, bem como desenvolve o raciocínio e capacidade de concentração da criança.

Descobre o número!

Material necessário: Papel e caneta.

O que fazer: Reúna a família a formem duas equipas. Uma delas escolhe um número entre 0 e 20 e escreve-o num papel sem que a outra o veja. A outra equipa tem de descobrir o número através de perguntas como: “É maior que 10?”, “Está entre o 10 e 15?”. A equipa adversária só pode responder “sim” ou “não”. Quando o número for descoberto, as equipas trocam de posição. Ganha quem descobrir o número através de menos questões, por isso discutem as perguntas em equipa e sejam estratégicos nas perguntas!

Dicas: Podem também jogar um contra um, no caso de não terem um número suficiente de elementos. À medida que avançam nas rondas, vão escolhendo números superiores a 20, aumentando assim a dificuldade.

Competências desenvolvidas: Esta atividade estimula a capacidade de delinear estratégias e desenvolve o espírito de equipa, raciocínio, concentração e memória.

Promotor:



Apoio Técnico:



Parceiro:



Investidor Social:



Cofinanciado por:

