



DOMINÓ DO PASSADO

Orientações ao professor

- Imprima as peças da página seguinte em folhas tamanho A4, 120g.
- Entregue uma folha para cada criança ou dupla, para que pintem e decorem as peças.
- Solicite que recortem as peças e coloquem em uma caixinha ou envelope, para usarem várias vezes. Se tiver possibilidade de plastificar, o material ficará mais durável. Também é possível colar sobre papelão, lâminas de radiografia etc.
- Reúna as crianças em duplas e explique as regras do jogo:
 - Embaralhar as peças e distribuir seis para cada criança. Deixar ao lado, sobre a mesa, as peças que sobraram em uma pilha, com as faces viradas para baixo
 - Começa o jogo a criança que tem a carta com os dois cavalos de pau. Ela deve colocar a peça, com a face virada para cima, no centro da mesa.
 - O jogador seguinte procura em suas peças uma que tenha o cavalo de pau e passa a vez.
 - Voltando para o primeiro, ele precisa ter o cavalo de pau, que está em uma das extremidades, ou o brinquedo que está na outra. Se não tiver uma peça assim, pode pegar da pilha, até encontrar.
 - O jogo continua dessa forma, encaixando-se sempre os brinquedos iguais nas extremidades. Ganha quem acabar as peças primeiro ou quem ficar com o menor número de peças.

Indicação

- Crianças a partir dos 3 anos, com mediação do professor.

Atividades relacionadas no livro impresso

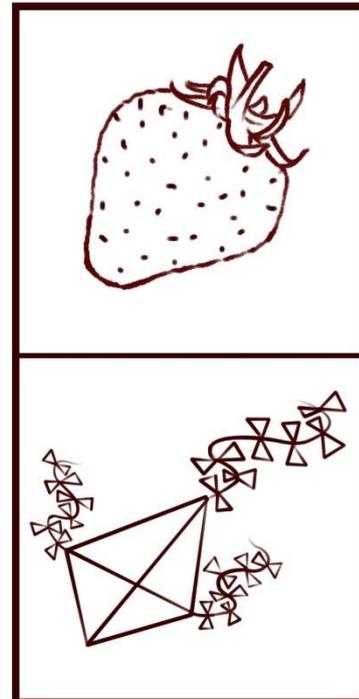
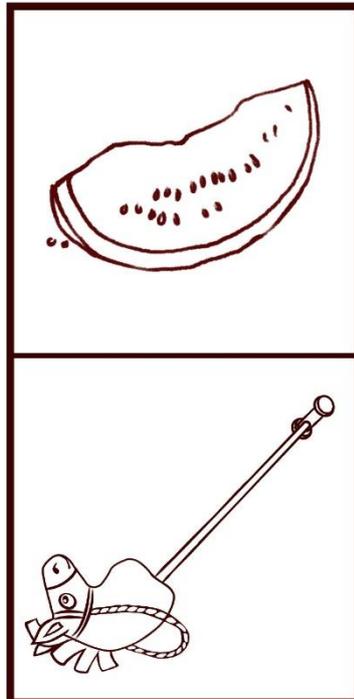
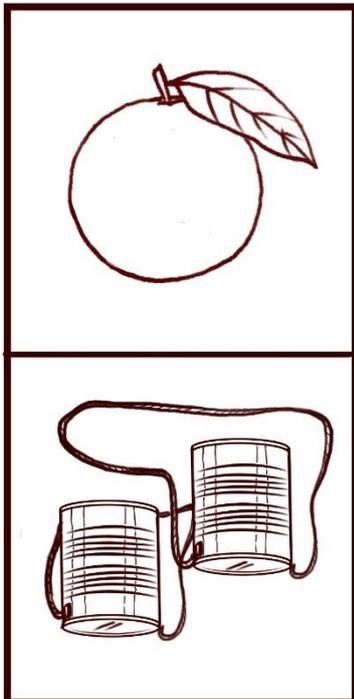
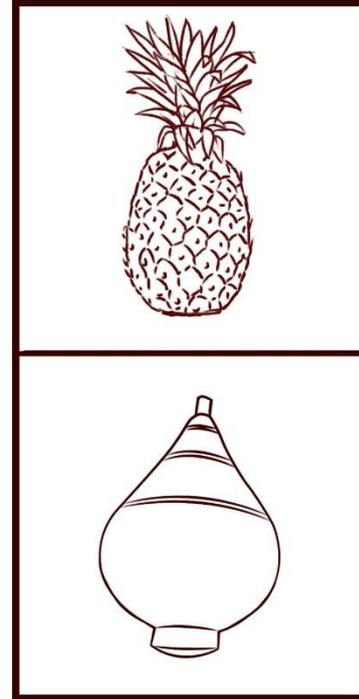
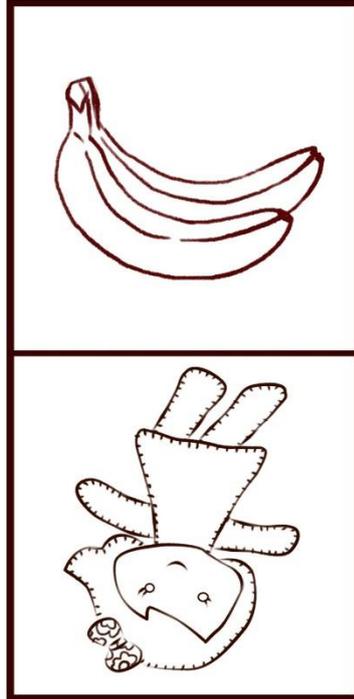
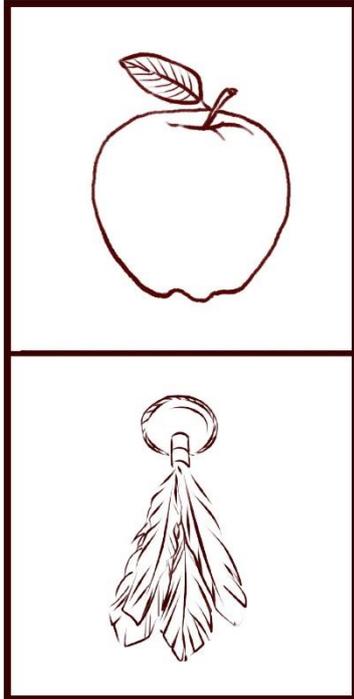
- A criança, as pessoas e os lugares: convívio, cultura, diversidade | atividades 2, 6, 17 a 21.
- Faz de conta: artes, linguagem, literatura | atividade 13.
- Brinquedos e brincadeiras | atividades 8 e 18.



Materiais Gráficos



Creative Commons - Atribuição não comercial (CC BY NC - International 4.0)





Orientações ao professor

- Imprima as peças da página seguinte em folhas tamanho A4, 120g.
- Entregue uma folha para cada criança ou dupla, para que pintem e decorem as peças.
- Solicite que recortem as peças e coloquem em uma caixinha ou envelope, para usarem várias vezes. Se tiver possibilidade de plastificar, o material ficará mais durável. Também é possível colar sobre papelão, lâminas de radiografia etc.
- Reúna as crianças em duplas e explique as regras do jogo:
 - Embaralhar as peças e distribuir seis para cada criança. Deixar ao lado, sobre a mesa, as peças que sobraram em uma pilha, com as faces viradas para baixo.
 - Começa o jogo a criança que tem a carta com os dois lados com seis elementos. Ela deve colocar a peça, com a face virada para cima, no centro da mesa.
 - O jogador seguinte procura em suas peças uma que tenha seis elementos também e a encaixa.
 - Voltando para o primeiro, ele precisa ter uma peça com seis elementos, que está em uma das extremidades, ou o número que está na outra, colocada pelo jogador anterior. Se não tiver uma peça assim, pode pegar da pilha, até encontrar.
 - O jogo continua dessa forma, encaixando-se o mesmo número de elementos nas extremidades. Ganha quem acabar as peças primeiro ou quem ficar com o menor número de peças.

Indicação

- Crianças a partir dos 3 anos, com mediação do professor.

Atividades relacionadas no livro impresso

- A criança, as pessoas e os lugares: convívio, cultura, diversidade | atividade 2.



Materiais Gráficos



Creative Commons - Atribuição não comercial (CC BY NC - *International* 4.0)

