



Etapa 1 – Eu Consigo te Ouvir!

Pré-requisito: vontade e interesse em fazer a família toda se divertir com a matemática!

Introdução

Que momento maravilhoso assistir aos seus filhos pequenos aprendendo sobre o mundo! Eles são pequenas esponjas, observando tudo o que acontece ao redor e eles podem te ouvir! Eles brincam e experimentam constantemente, tomando ciência do mundo e aprendendo como engatinhar, andar, falar e interagir com tudo o que estão vivenciando.

A matemática é uma parte natural do mundo sobre o qual eles estão aprendendo. Não importam quais são as suas experiências e sentimentos sobre a matemática, esta é a sua chance de tornar a matemática uma atividade lúdica e divertida para a sua família fazer juntos.

Por enquanto, a principal atividade matemática para fazer juntos será expor constantemente os seus filhos à linguagem e às ideias matemáticas. Na maioria das vezes, isso é só uma questão de verbalizar o que já está acontecendo em sua cabeça. Contar as coisas em voz alta enquanto você trabalha com elas, e nomear os itens com os quais seus filhos brincam é o que faz tudo acontecer.

Divirta-se! Este é um momento incrível para a sua família!

Novas ideias nesta etapa

Aqui está uma lista rápida de tópicos que serão abordados nesta etapa.

- Divirtam-se com a matemática! Isto é o mais importante.
- Verbalize a matemática - Você pratica matemática o tempo todo em sua cabeça - inclua seus filhos dizendo os seus pensamentos em voz alta para eles o tempo todo.
- Aponte e descreva - Quando você falar sobre algo, aponte e depois fale a respeito. Se seus filhos estiverem prontos, faça perguntas sobre isso.
- Exponha - Seus filhos estão aprendendo ao serem expostos às coisas. Seus filhos provavelmente não entenderão as coisas no início, mas, através da exposição frequente, eles perceberão os padrões e entenderão o que está acontecendo.
- Conte tudo em voz alta. Faça uma contagem crescente e decrescente. Inclua o 0 às vezes.
- Os objetos possuem propriedades que podem ser nomeadas, descritas, comparadas e discutidas. Essas propriedades levam a descobertas de padrões naturais e de padrões criados pelo homem.

Informação Legal

Toda família deve ter a oportunidade de aprender e se divertir com a matemática. A Early Family Math fornece esses materiais para famílias e educadores editarem, traduzirem, copiarem e distribuírem sem a necessidade de permissão e somente para fins não comerciais. Ilustrações de Chris Wright.

© Copyright Early Family Math 2025 v.2.0 Creative Commons: Attribution-NonCommercial 4.0 International License

MATEMÁTICA EM VOZ ALTA

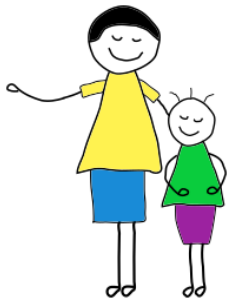
Pré-requisito: Nenhum

Matemática Em Voz Alta – Geral



Atividade

Exposição: Durante os primeiros anos de vida, tudo se resume à exposição! Seus filhos estão sendo introduzidos a uma ampla variedade de experiências e estão descobrindo padrões em tudo o que percebem. Ao expor seus filhos ao mundo, inclua palavras e conceitos matemáticos em suas interações e mostre a eles como pode ser prazeroso brincar com a matemática.



Comece cedo: Comece antes mesmo que seus filhos pareçam entender o que você está dizendo. Seus filhos são uma esponja que absorve as suas palavras mais do que você imagina.

Aponte, descreva e pergunte: Aponte para as coisas com as quais seus filhos interagem e descreva-as usando palavras relacionadas a números, formas e cores. Se você estiver lidando com um pequeno conjunto de objetos, conte-os em voz alta para seus filhos. Quando eles estiverem mais velhos, aponte para as coisas ao redor e faça perguntas sobre elas.

Muitas facetas da Conversa Matemática

Há muito mais matemática para se discutir além de números.

- *Descreva coisas. Fale sobre tamanhos, cores, texturas, formas, maciez, umidade, calor, luminosidade e mais. Nomear e descrever as propriedades é essencial para compará-las e descobrir padrões.*
- *Use termos comparativos: maior, menor, mais alto, mais largo, mais, menos, igual...*
- *Use palavras de referência espacial: sobre, sob, entre, perto, longe, acima...*
- *Fale sobre padrões e sequências no espaço e no tempo. Refira-se à ordem das coisas como primeiro, segundo, terceiro e último. Fale sobre o que acabou de acontecer, sobre o que irá acontecer e sobre coisas acontecendo hoje. Fale sobre padrões nos esboços que vê.*
- *Conte as coisas em voz alta e use números para se referir a quantidades.*
- *Fale sobre adicionar ou retirar uma ou duas coisas de uma coleção.*
- *Use unidades de medida. Use palavras como polegada, centímetro, pés, metro, milha, quilômetro, copo, litro, um quarto e outras que se refiram ao tamanho das coisas.*

Tudo isso é matemática: Essas diferentes maneiras de descrever coisas e suas conexões estão relacionadas à matemática! Adquirir esse vocabulário e compreender esses conceitos ajudarão seus filhos não só no desenvolvimento matemático, mas também a ler e falar sobre o mundo com mais facilidade.

MATEMÁTICA EM VOZ ALTA

Pré-requisito: Nenhum

Matemática Em Voz Alta – Hora da História



Atividade

É aconchegante: Contar histórias é uma ótima oportunidade de apresentar um pouco de matemática a seus filhos em um ambiente aconchegante. Isto cria associações positivas com a matemática tanto para você quanto para seus filhos.

Comente enquanto lê: Ao ler uma história com seus filhos, converse sobre as coisas nas imagens e na história. Se houver um grande sol amarelo, aponte para o sol e diga: “O sol é redondo e é amarelo. A parede deste quarto também é amarela. Aponte para algo redondo neste quarto.”



À medida que seu filho fica mais velho, contem juntos, por exemplo, as pétalas da flor amarela nesta imagem, ou peça para seus filhos apontarem para as coisas que você descreve. Além de examinar os personagens da história, converse sobre todas as coisas que você faria se estivesse vendo esses elementos no mundo ao seu redor.

Livros de histórias da EFM

EFM oferece livros de histórias ilustradas gratuitos em formato PDF. Cada livro tem comentários ou perguntas sugeridos para usar durante a leitura. Utilize essas mesmas ideias de conversação matemática nas atividades diárias com seus filhos.

Matemática Em Voz Alta – Rotinas domésticas



Atividade

Lavando roupas: Ao lavar roupa, classifique por semelhanças e diferenças – cores e tamanhos.

Limpando um local: Quais coisas ficam juntas e por quê? Se você tem uma caixa, ela vai embaixo, em cima ou dentro de alguma outra coisa? Objetos que têm a mesma forma combinam? Existe um lugar especial para coisas redondas ou triangulares? Quais brinquedos ficam juntos?

Dormindo e acordando: Ambas as situações permitem discutir como fazer as coisas em sequência e praticar palavras como primeiro, segundo, terceiro, último e próximo. Para onde vão as roupas sujas? Como vocês decidem quais roupas devem ser usadas juntas ao se vestir?

MATEMÁTICA EM VOZ ALTA

Pré-requisito: Nenhum

Matemática Em Voz Alta – Hora da Refeição



Atividade

Cozinhando: Ao seguir uma receita ou preparar alguma comida, envolva seus filhos na contagem ou na medição dos ingredientes e converse sobre a sequência das etapas. Se eles não estiverem prontos para executar as etapas sozinhos, peça-lhes que “supervisionem” o seu trabalho.

Colocar e limpar a mesa: Ao pôr a mesa, conte quantas pessoas estarão presentes e depois converse sobre quais coisas (prato, garfo, copo) cada pessoa irá precisar. Algumas pessoas precisam de copos diferentes para bebidas diferentes?

Quando você serve a comida, como determina a quantidade necessária? Se você tem seis pedaços de frutas para três pessoas, quanto cada pessoa deveria receber para ser dividido de forma justa?

Ao limpar, existem coisas que são limpas de maneira diferente das outras? Como você sabe quando uma tampa combina com a panela ou a frigideira? Quais tipos de coisas são guardadas em quais lugares?

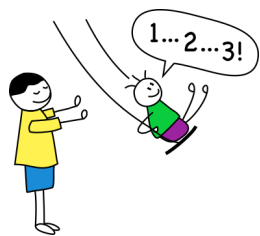
Guardando as compras: Ao guardar as compras, fale sobre os tipos de coisas que combinam. Quais coisas precisam de refrigeração? Para onde vão as latas? Onde há espaço para a caixa grande? Use muitas palavras relacionadas, como acima, abaixo, ao redor e entre.

Matemática Em Voz Alta – Hora de Brincar



Atividade

Ao brincar em casa ou no parque, há muita matemática para apontar e descrever.



No parquinho: Conte as crianças, o número de balanços, o número de passos ou qualquer outra coisa. Comente sobre onde há mais de uma coisa do que de outra.

Nos balanços: Empurrar seu filho no balanço é uma oportunidade perfeita para contar com ele. A cada empurrão, conte “1, 2, 3, 4, 5”. Depois que seu filho começar a aprender a contar até 5, fazer uma contagem regressiva a partir do 5 também é uma boa ideia. Comece ou termine em 0 às vezes.

Aponte os círculos, curvas, linhas retas, triângulos e retângulos na brinquedoteca. Fale sobre como algumas coisas estão acima, abaixo, entre ou em cima de outras coisas.

Em casa: Compare os tamanhos ao construir com brinquedos ou blocos – Qual torre é a mais alta; Você consegue fazer duas torres com a mesma altura? Descreva e compare os tamanhos, números e cores dos seus brinquedos, dos animais nas imagens ou das coisas que você pode ver lá fora. Se estiver montando um quebra-cabeça, descreva a forma e a cor da peça que você precisa.

MATEMÁTICA EM VOZ ALTA

Pré-requisito: Nenhum

Matemática Em Voz Alta – Passeando



Atividade

Enquanto viaja, há muitas oportunidades para conversar sobre matemática com seu filho.



Se você avistar um carro vermelho um pouco incomum, pode apontar e contar juntos outros carros vermelhos parecidos. Da mesma forma, você pode ver um caminhão grande e começar a contá-los. Você pode perguntar sobre coisas maiores, menores, mais estreitas e mais largas, como prédios, janelas, árvores e pessoas. Quais coisas estão mais próximas e quais estão mais distantes?

Formas: Você pode ver um círculo na arquitetura de um prédio e pedir ao seu filho para apontar outros círculos que vê, como os círculos em um semáforo. Placas de trânsito e placas de lojas oferecem uma ótima variedade de formas que você pode descrever e nomear.



São inúmeras as formas, cores e contagens que você pode encontrar e falar sobre uma vez que adquiriu o hábito de procurá-las.

Matemática Em Voz Alta – Comprando



Atividade

Há muitas coisas para contar ou descrever enquanto você faz compras em um estabelecimento.

Contando: Converse sobre quantas maçãs você precisa e conte-as enquanto as escolhe. Conte as pessoas na fila à sua frente e compare com o comprimento das outras filas.



Formas: Aponte as formas das frutas ou imagens nas caixas de alimentos. Fale sobre como algumas coisas vêm em caixas e outras em garrafas arredondadas.

Você pode precisar de algo em uma prateleira alta ou algo em uma prateleira baixa. Há tanto para descrever e comparar!

FORMAS

Pré-requisito: Nenhum

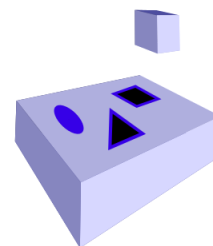
Formas Dentro de Formas



Atividade

Ajude o seu filho a explorar as relações físicas entre formas proporcionando um ambiente rico em oportunidades para experimentar.

Como criar: Comece com qualquer caixa - talvez uma caixa de cereal ou uma caixa de encomendas de papelão. Recorte buracos com formas diferentes (quadrado, círculo, triângulo, retângulo) na caixa. Observe seu filho tentando encaixar brinquedos e outros objetos nos buracos. Adicione cores diferentes para contornar os buracos (por exemplo, triângulo vermelho, círculo azul, quadrado amarelo). Reforce os nomes dizendo o nome da forma do buraco quando seu filho colocar o brinquedo através dele.

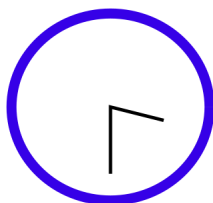


Caça às Formas



Atividade

Esse jogo é parecido com "Eu Espio". Pode ser jogado em qualquer lugar e a qualquer hora.



A configuração: Uma pessoa vê uma forma e depois dá pistas sobre a descrição e posição do objeto para a outra pessoa.

Jogador 1: "Eu vejo algo que tem um grande círculo azul."

Jogador 2: "É a roda da bicicleta?"

Jogador 1: "Não, está no meio da parede."

Jogador 2: "Eu estou vendo! É o relógio!"

Variações

Reveze-se com seu filho nas duas funções. Ser capaz de dar boas dicas é tão importante quanto descobrir um objeto a partir de algumas dicas.

Comece com formas simples, inclua tamanho e cor, e depois adicione formas dentro de formas ou outras disposições. Acrescente informações sobre sua posição em relação a outros objetos.

FORMAS

Pré-requisito: Nenhum

Crie um Quebra-Cabeça



Atividade



Façam um quebra-cabeça juntos para seu filho brincar.

Você pode usar uma caixa que já tenha uma imagem nela, como uma caixa de cereal ou de algum produto, ou fazer seu filho pintar ou desenhar em um pedaço de papelão ou em um papel grosso.

Corte o papelão ou papel em pedaços grandes e guarde todos os pedaços.

Você agora tem seu próprio quebra-cabeça!

Mosaicos Coloridos

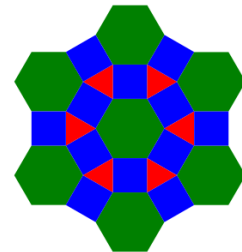


Atividade

Como criar: Crie um conjunto de "ladrilhos" de papelão ou papel rígido. Use os padrões do PDF de imprimíveis da EFM, ou baixe os padrões de uma fonte na internet. Use uma única fonte para todas as formas para que elas se encaixem bem. Para cada forma, use apenas uma ou duas cores, como quadrados vermelhos e triângulos azuis - isso ajudará seu filho a identificar quais formas são quais e tornará os padrões mais interessantes.

Observe seu filho criando padrões encaixando as peças. Nomeie as formas e cores à medida que avançam.

Com crianças mais velhas, discuta padrões no mosaico que se repetem. Além disso, fale sobre simetrias no desenho geral. Alguns desenhos tem um lado que é o reflexo do outro lado, e isso é chamado **simetria reflexiva**.



Depois que seu filho fizer alguns desenhos, comece a apontar os padrões nos pisos de azulejo e nos prédios que você vê. A alvenaria ou a marcenaria muitas vezes têm padrões interessantes.

DESCRIÇÕES DE OBJETOS

Pré-requisito: Conforto com propriedades básicas dos objetos

Separação de Roupas



Atividade

A separação de roupas é uma ótima maneira de discutir propriedades que tornam as coisas iguais ou diferentes.



Roupas sujas: Talvez as roupas precisem ser classificadas em brancas, cores vivas e cores escuras. Talvez algumas roupas exijam manuseio delicado, ou estejam particularmente sujas. Talvez uma pilha seja muito grande para ser lavada de uma vez só. Todas essas características são coisas a serem observadas, descritas e discutidas.

Roupas limpas: Você pode querer classificar em pilhas de acordo com o dono das roupas. Algumas roupas podem ser maiores do que outras. Combinar meias pode ser especialmente interessante - combinando cores, padrões e tamanhos.

Caça ao Objeto



Jogo

Crie um jogo de matemática em que você e seu filho procurem por objetos ao redor da casa ou do lado de fora. Use o jogo para praticar conceitos que seu filho está aprendendo, como cor, tamanho (grande, médio, pequeno), peso (pesado, leve), quantidade e relação (dentro, em cima, abaixo).

Como jogar: Existem duas versões deste jogo. Ambas envolvem um Desafiador, que pensa em um objeto para encontrar, e um Adivinhador, que tenta adivinhar qual é o objeto com base nas informações do Desafiador.



Versão 1: O Desafiador começa descrevendo um objeto, e o Adivinhador tenta adivinhar o que é.

Versão 2: O Adivinhador faz perguntas de sim/não ao Desafiador até que o Adivinhador adivinhe qual é o objeto.

Como ganhar: Adivinhe o objeto com o menor número de dicas possível.

PADRÕES

Pré-requisito: Conforto com propriedades básicas dos objetos

Padrões



Padrões estão em toda parte! Descubra quantos você consegue fazer com seu filho.



Tipos de padrões

Aqui temos algumas características que podem ser usadas sozinhas ou misturadas com outras:

- *Padrões de movimento: pisar, pular, acenar, balançar a cabeça*
- *Padrões de som: bater palmas, dar tapas nos joelhos, estalar com a língua, bater os pés*
- *Padrões de volume: baixo, médio, alto*
- *Padrões visuais: cor, formato, tamanho*

Jogador um: cria um padrão e desafia a outra pessoa a repeti-lo. (Passo, palma, pulo)

Jogador dois: pode repetir e eventualmente acrescentar ao padrão, desafiando o jogador um a repeti-lo. (Passo, palma, pulo, tocar no nariz)

Conforme vocês forem melhorando, desafiem-se a repetir padrões de memória cada vez mais longos.

Você pode usar um padrão como um código secreto para atravessar uma passagem. Você também pode fazer colares com seu filho pegando um barbante e colocando miçangas ou pedacinhos de comida para criar padrões repetidos. Ao andar de mãos dadas, vocês podem usar padrões de aperto de mão (curto curto longo, etc.).

Quebra-cabeças: Para crianças mais velhas, crie quebra-cabeças desenhando padrões de formas no papel. Uma pessoa cria o padrão e deixa lacunas na sequência para que o outro as preencha.

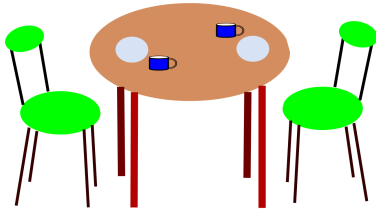
CONTANDO ATÉ 5

Pré-requisito: Habilidade inicial em contar de 1 a 5

Caça aos Números



Atividade



Vá à caça: Escolha um número, digamos que seja o 2. Desafie seu filho a fazer uma caça ao tesouro para encontrar o maior número possível de formas em que o 2 aparece ao seu redor. Pode aparecer como o numeral 2 em uma parede, placa ou prédio. Pode aparecer como duas coisas, como duas cadeiras, dois pratos ou duas xícaras, como nesta ilustração.

Se quiser, pode transformar isso em uma competição para ver quem consegue encontrar mais do número que você está procurando.

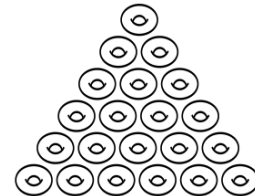
Devorador de Números



Jogo

A configuração: Faça um triângulo de 21 peças com algum item de comida. Coloque 1 peça na primeira fileira, 2 peças na próxima fileira e 6 peças na última.

Como jogar: Alternem a vez de jogar os dados. Cada vez que o número do lançamento corresponder a uma linha que ainda está no triângulo, o jogador pode remover essa linha e, em seguida, escolher entre comê-la (nham!) ou adicioná-la à sua pilha pessoal.



Como ganhar: Os jogadores iniciantes podem fazer uma combinação de 1 para 1 dos pontos do dado com os pedaços de comida em uma fileira. O jogador com a maior pilha de comida vence! Para determinar o vencedor, compare as pilhas uma a uma para ver qual é maior.

Variação

Varie o tamanho da pilha para que corresponda a um intervalo de números com o qual seu filho se sinta confortável.

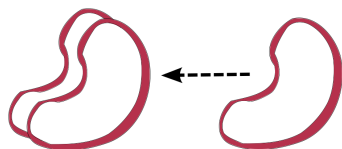
Números até 5

Pré-requisito: *Consegue contar até 5; Cartas Numéricas; Giz*

Mais Um Menos Um



Atividade



À medida que a compreensão dos primeiros números aumenta, faça perguntas ao seu filho sobre “mais um” ou “menos um”. Por exemplo: sem falar sobre quantos itens existem atualmente, pergunte “Você gostaria de mais um?” ou “Você gostaria de um a menos?”

Quantidade e mudança: Lentamente, comece a enfatizar a quantidade atual e como ela muda. Conte o número de itens juntos, talvez duas fatias de maçã num prato. Resuma dizendo que há duas fatias de maçã e pergunte se seu filho gostaria de mais uma fatia de maçã ou talvez de uma a menos. Se a quantidade mudar, pergunte quantas fatias de maçã há agora.

Andando por aí: Da mesma forma, quando estiver caminhando por aí, escolha coisas para contar. Suponha que haja três pessoas na fila na sua frente. Conte-as juntos e pergunte quantas pessoas restarão quando uma sair e houver uma a menos.

Fundamentos

Entender “mais um” e “menos um” ajuda a aprofundar a compreensão de como os números se sequenciam, e também é uma habilidade fundamental para iniciar a adição e a subtração.

Na Outra Mão



Jogo

A configuração: Comece com uma tigela contendo pequenos pedaços de comida.

Como jogar: Peça para seu filho contar em voz alta alguns itens da tigela, digamos 5, e entregá-los a você. Divida secretamente esses itens entre suas mãos e então as estenda, com uma mão aberta e a outra fechada. Seu filho agora deve contar em voz alta os itens na mão aberta e então escolher de qual mão “roubar”. Peça para seu filho prever quantos itens serão “roubados” antes de abrir sua mão.



Como ganhar: Os itens “roubados” se tornam parte da pilha do seu filho, e você mantém os itens restantes. O jogo continua por quantas rodadas forem necessárias até que a tigela esteja vazia. No final, vocês alinham seus itens lado a lado para ver quem tem mais.

MATERIAIS

Pré-requisito: Nenhum

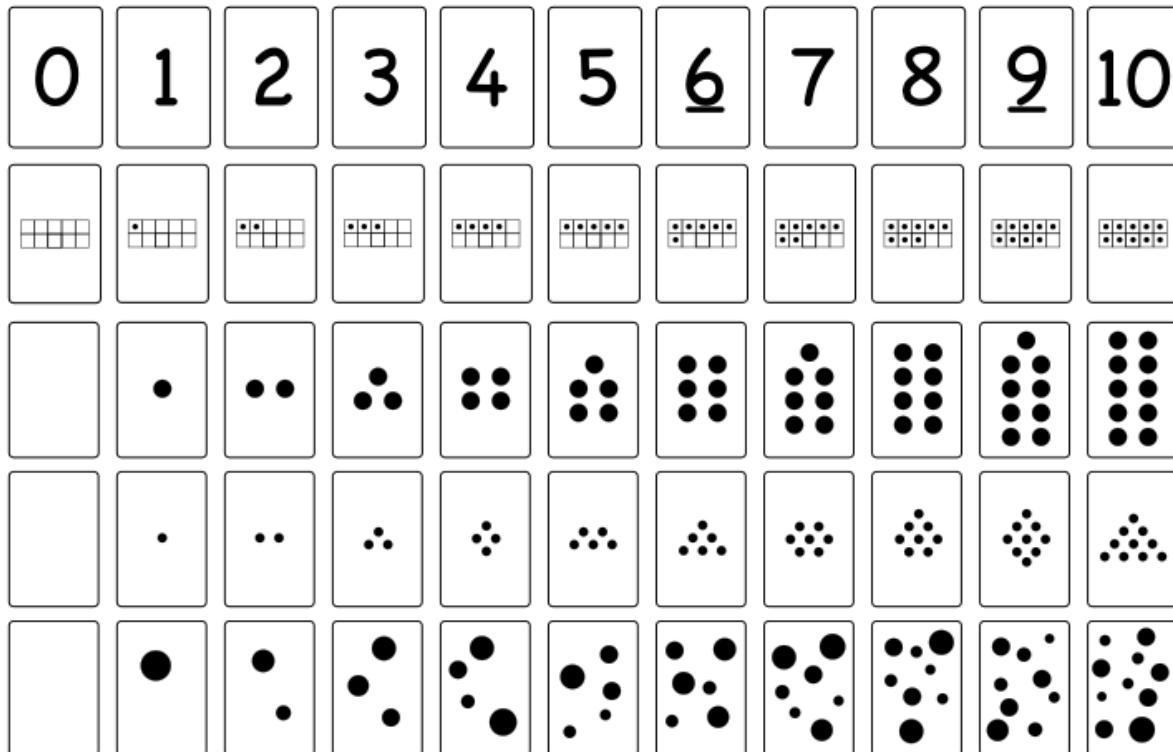
Introdução

Você precisa somente de alguns materiais para essas atividades da Early Family Math, e eles são muito baratos e fáceis de se conseguir. Eis aqui uma pequena lista:

- Cinco dados
- Um conjunto de baralho
- Barbante (opcional)
- Giz (opcional)
- Algum papel rígido em várias cores (opcional)

Faça Cartas Numéricas

Muitas atividades da EFM podem ser jogadas usando cartas de baralho. No entanto, usar um conjunto de Cartas Numéricas ajudará seu filho a praticar conceitos que não serão enfatizados com cartas de baralho comuns. Faça suas próprias cartas usando cartolina ou qualquer papel grosso. Você pode usar o PDF fornecido nos Recursos ou desenhar os seus próprios.

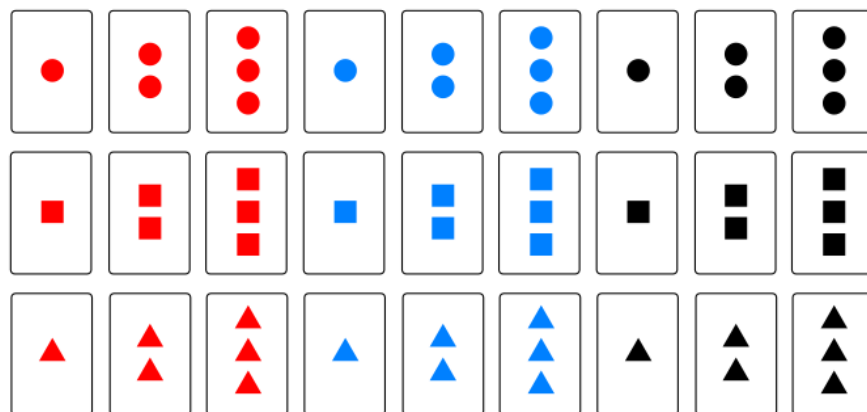


MATERIAIS

Pré-requisito: Nenhum

Faça um Baralho de Formas

Existem alguns jogos e quebra-cabeças que envolvem um baralho de formas de 27 cartas na página Jogos Com Baralho de Formas. Se acontecer de você ter um conjunto de 81 cartas do jogo SET, você pode usar 27 das cartas que têm cores sólidas como um baralho de formas.

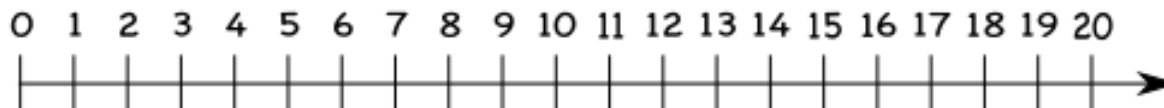


Comece com um papel rígido, como cartolina, se puder. Funcionará com o papel comum, só não será tão fácil de manusear e será menos durável.

Cada um dos 27 cartões do Baralho de Formas possui três propriedades: uma forma (círculo, triângulo ou quadrado), uma contagem (um, dois ou três) e uma cor (vermelho, azul ou preto). Os 27 cartões estão ilustrados acima. Utilize o PDF fornecido em Recursos ou desenhe os seus próprios.

Reta Numérica na Parede

Coloque uma reta numérica em uma parede para que seu filho possa ver os números e como eles crescem. A reta numérica deve começar em 0 e ir pelo menos até 20, com os números aumentando conforme avançam para a direita. Faça-a em papel comum e use marcas de escala e números grandes.



Números até 5

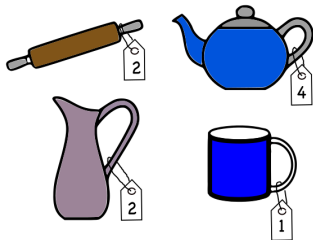
Pré-requisito: Habilidade de contar até 5; cartões numéricos; giz

Sua Própria Loja



Atividade

As crianças amam brincar de loja! Crie etiquetas com preços bobos que sejam números pequenos. Caso seu filho não tenha aprendido os numerais ainda, você pode usar uma quantidade de pontos na etiqueta.



Coloque etiquetas de preço em coisas em sua casa (brinquedos, comida, livros, etc.). Use pedaços de papel com o número "1" marcado neles como dinheiro fictício para gastar em coisas na loja.

Após cada "compra", faça com que seu filho conte o número de notas para pagar por ela e então conte quanto dinheiro sobrou.

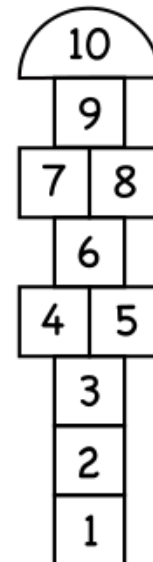
Amarelinha



Jogo

O jogo de amarelinha oferece uma ótima prática de contagem, tanto para frente quanto para trás. Copie este modelo ou use um mais simples. Use giz se estiver do lado de fora, ou fita adesiva se estiver dentro de casa.

1. Jogue um marcador no primeiro quadrado. Se ele cair em uma linha ou fora do quadrado, você perde sua vez e passa o marcador para o próximo jogador.
2. Pule com um pé para o primeiro quadrado vazio e, em seguida, para cada quadrado vazio subsequente. Passe reto pelo quadrado onde seu marcador está.
3. Nos pares (4-5 e 7-8), pule com os dois pés.
4. No 10, pule com os dois pés, vire-se e volte em direção ao início.
5. Quando chegar no quadrado marcado novamente, pegue o marcador—em um pé só!— e continue.
6. Se você finalizar sem nenhum erro, passe o marcador para o próximo jogador. Na sua vez, jogue o marcador no próximo número.
7. Se você cair, pular fora das linhas, ou perder um quadrado ou marcador, você perde sua vez e deve repetir o mesmo número na próxima jogada. Quem alcançar 10 primeiro, vence.



Variações mais simples

Para crianças mais novas, simplifique muitas das regras e substitua o pulo por passos. Além disso, use um padrão de pulo com menos quadrados, talvez tão simples quanto ter os números de 1 a 5 em cinco quadrados em linha reta.

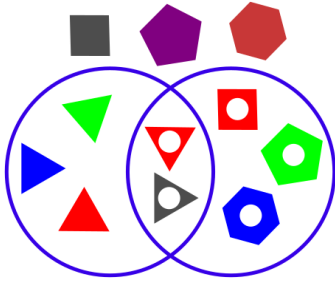
PROPRIEDADES DOS OBJETOS

Pré-requisito: Conforto com propriedades básicas dos objetos

Andando em Círculos



Atividade



Um círculo para cada propriedade: Crie grandes círculos no chão utilizando bambolês, cordas, ou desenhe-os com giz. Utilize uma coleção de objetos e faça com que cada círculo represente uma propriedade de alguns dos objetos. Podem ser possíveis propriedades: têm quatro pernas, é maior que uma boneca, tem alguma cor vermelha. O desafio para seu filho é colocar tudo o que tiver a propriedade dentro do círculo e tudo o que não tiver fora dele.

Dois círculos: Comece utilizando apenas um círculo para que seu filho se familiarize com a ideia. Quando você mudar para dois círculos, faça com que eles se sobreponham parcialmente, e escolha as propriedades de modo que alguns dos objetos tenham as duas propriedades.

Exemplo: Por exemplo, se você tiver uma caixa de blocos, as duas propriedades podem ser: ter um formato redondo e ser de madeira. Seu filho deve lhe dizer como ele está decidindo colocar cada objeto.

Varição

Inverta essa atividade colocando objetos nos círculos e desafiando seu filho a identificar qual propriedade vai em cada círculo.

Igual e Diferente



Atividade



Como jogar: Escolha dois itens que sejam, de alguma forma, semelhantes. Como eles se assemelham? Como eles se diferenciam? Dê ao seu filho bastante liberdade para inventar motivos inusitados. Às vezes, deixe-o escolher dois itens para desafiá-lo a encontrar semelhanças e diferenças.

Exemplo: Pegue uma colher e um garfo. Eles se assemelham porque você pode comer com eles, e ambos ficam na cozinha. Eles se diferenciam porque um é pontudo e o outro é arredondado.

Varição: Uma variação é: escolher um item e perguntar quais coisas no local são semelhantes a ela e quais coisas são muito diferentes.



PROPRIEDADES DOS OBJETOS

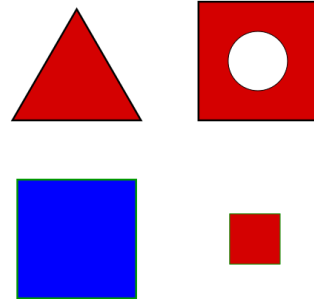
Pré-requisito: Conforto com propriedades básicas dos objetos

Um Desses Não é Como os Outros



Utilize um conjunto de quatro itens ou desenhos em que ao menos um dos quatro não combine com os outros. Desafie seu filho a identificar o que não combina e explicar o porquê. Aceite qualquer resposta que faça sentido; o seu filho pode dar uma resposta inusitada.

Exemplo - Formas: Suponha que os quatro itens sejam: um triângulo vermelho, um quadrado vermelho com um buraco, um quadrado vermelho pequeno e um quadrado azul maciço. O triângulo vermelho é o único que não é um quadrado, o quadrado vermelho com um buraco é o único que possui um buraco, o quadrado azul é o único que não é vermelho, e o pequeno quadrado vermelho é muito menor do que os outros. Geralmente, não há mais do que uma única resposta boa, mas você deve estar sempre aberto a ideias curiosas.



Exemplo - Móveis: Aqui há quatro móveis – há uma mesa redonda de três pernas, uma cadeira (algo para sentar), um móvel com gavetas e um móvel com a tampa avermelhada.

DESCOBRINDO FORMAS

Pré-requisito: Conforto com propriedades básicas das formas e dos objetos

Descrevendo Cenários



Atividade

A configuração: Faça uma barreira simples entre os dois jogadores para que eles não possam ver o trabalho do outro. Outra opção é trabalhar um de costas para o outro. Cada jogador tem uma folha de papel e o mesmo conjunto de lápis, giz ou canetas.

Uma pessoa desenha formas (como círculos, triângulos, quadrados e retângulos) em cores e agrupamentos em posições distintas do papel. Essa pessoa então dá instruções para que a outra pessoa siga e faça o mesmo desenho idêntico.

No final, a barreira é removida e os dois desenhos são comparados (geralmente com muita risada). Os jogadores comparam ideias sobre quais instruções faladas funcionaram e quais não.

Variação

Essa pode ser uma atividade 3D se cada jogador possuir o mesmo conjunto de itens empilháveis (como peças de Lego). Nesse caso, um jogador faz uma pilha de alguma maneira interessante e depois dá uma sequência de instruções para o outro jogador.

Qual Forma Sou Eu?



Atividade

Tenha um conjunto de pequenas formas, desenhos de formas em cartas, ou nomes de formas em cartas.

Coloque uma forma ou carta na testa de cada pessoa. Faça perguntas de "sim ou não" sobre a sua própria forma até descobrir qual você é.

Quem é?



Atividade

Esta é uma atividade para várias pessoas. O Líder escolhe secretamente alguém do grupo. Para descobrir quem é a pessoa secreta, os jogadores devem fazer perguntas como, "Esta pessoa está usando uma camisa com um triângulo na frente?" ou "O cabelo desta pessoa é maior que 30 centímetros?".