

CORRIDA MÁGICA



O que propomos?

Como são os aprendizes de mago mais jovens, vamos jogar com o labirinto mágico sem ativar as suas barreiras invisíveis.

Assim, só terão que lançar o dado, decidir qual é o melhor trajeto e serem rápidos a chegar aos objetos mágicos.

Quem será o melhor aprendiz de mago? O que conseguir reunir primeiro os seus 4 símbolos mágicos. Preparados?

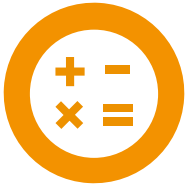
O que é necessário?

- 1 jogo “O Labirinto Mágico” para jogar uma partida com as regras explicadas a seguir.
- Os baús de tesouros que vão encontrar no fim deste folheto. Podem imprimi-los ou copiá-los para um papel.
- Responder às perguntas da seção “Como foi a partida?”



Atenção:

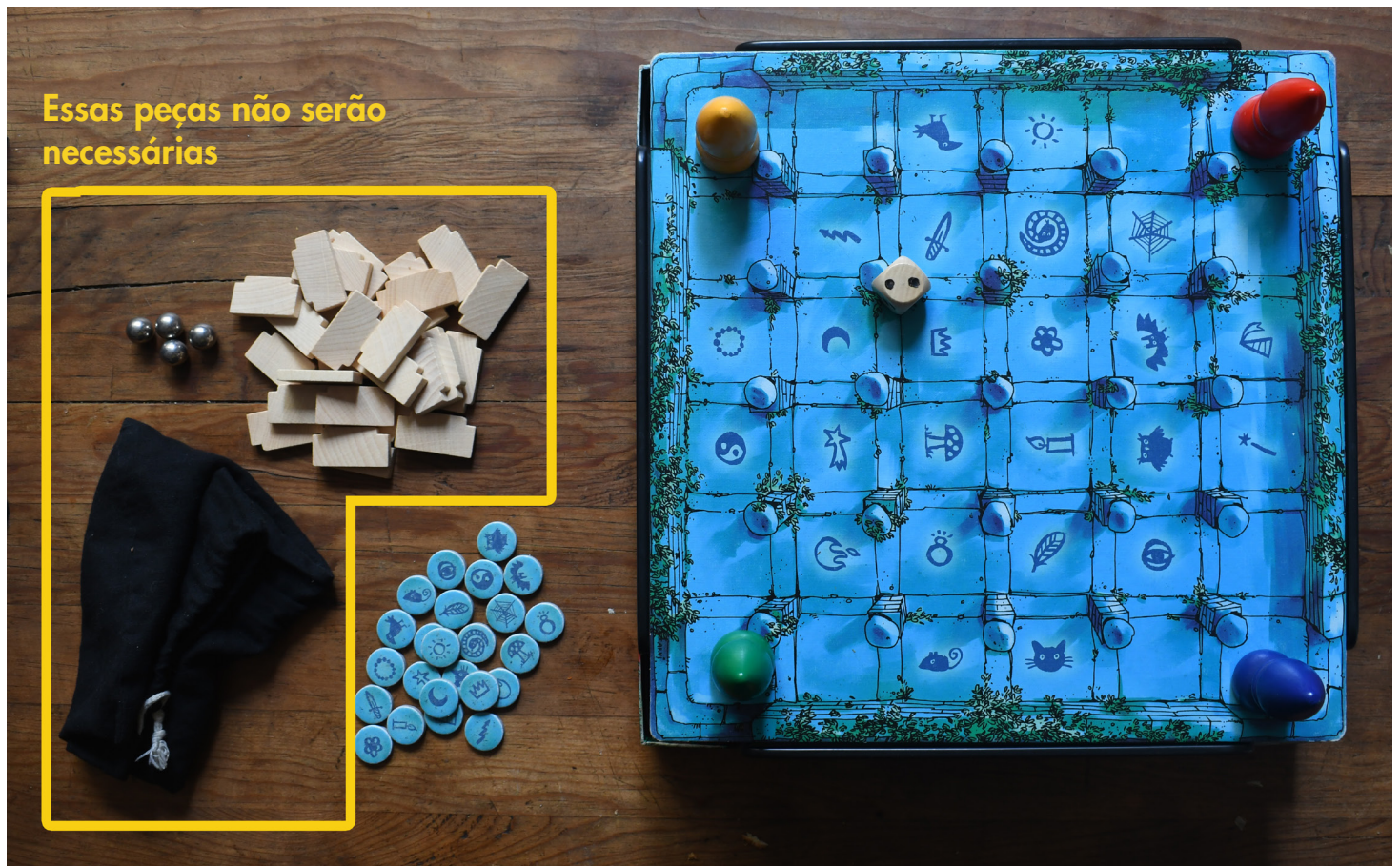
os folhetos para crianças a partir dos 5 anos foram pensados para se fazerem na companhia de um adulto que leia e explique os conteúdos à criança e a acompanhe durante o processo.

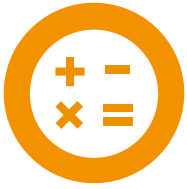


ATIVIDADE: CORRIDA MÁGICA

Vamos em frente!

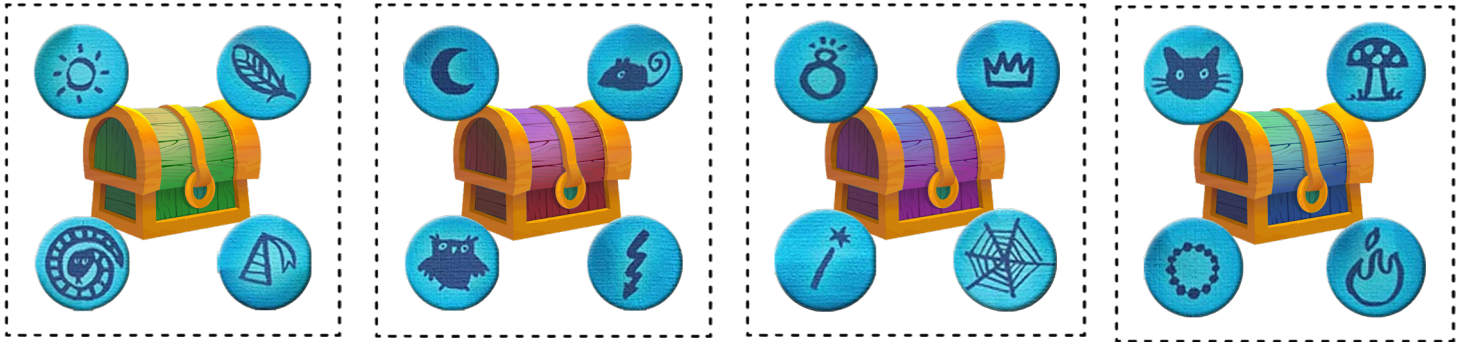
1. Abram o jogo do Labirinto Mágico e preparem-no da seguinte maneira:
 - Voltem a colocar o tabuleiro superior em cima da base.
 - Coloquem as 24 fichas dos símbolos mágicos ao lado do tabuleiro com a imagem virada para cima.
 - Voltem a colocar o tabuleiro superior em cima da base.
 - Escolham o peão da cor que quiserem e posicionem-no num dos cantos do tabuleiro. Como vão jogar sem o labirinto subterrâneo, não é preciso usar a bola metálica, mas se quiserem, podem usá-la no seu peão por baixo do tabuleiro e experimentar o efeito magnético.



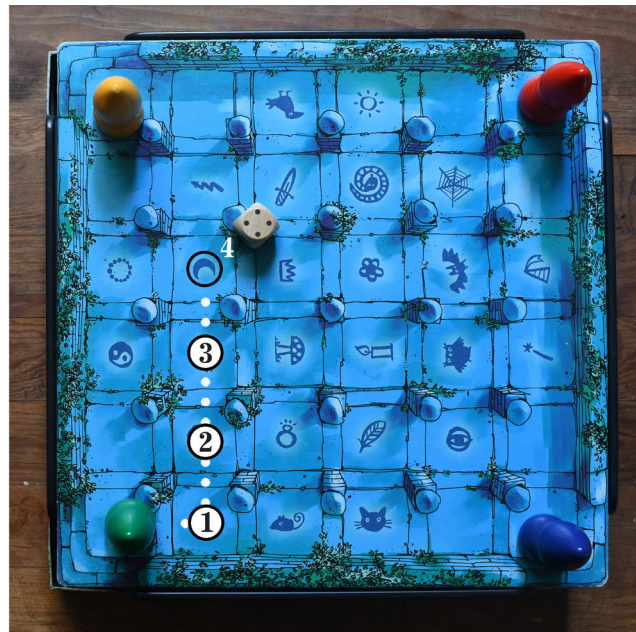


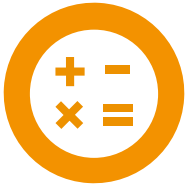
ATIVIDADE: CORRIDA MÁGICA

2. Imprimam e recortem os baús de tesouros que podem ser encontrados no fim do folheto e distribuam um para cada jogador. O respectivo baú vai indicar os 4 objetos mágicos que devem obter para ganhar a partida.



3. O jogador mais novo começa lançando o dado e move o seu peão tantas casas como indica o resultado (lembrem-se de que podem mover o peão na direção que desejarem, exceto na diagonal). Se o jogador chegar ou passar por cima da casa que tem um dos tesouros do seu baú, ele pega a ficha do objeto correspondente e coloca-a em cima da casa. Não se pode passar por uma casa ocupada por outro jogador.

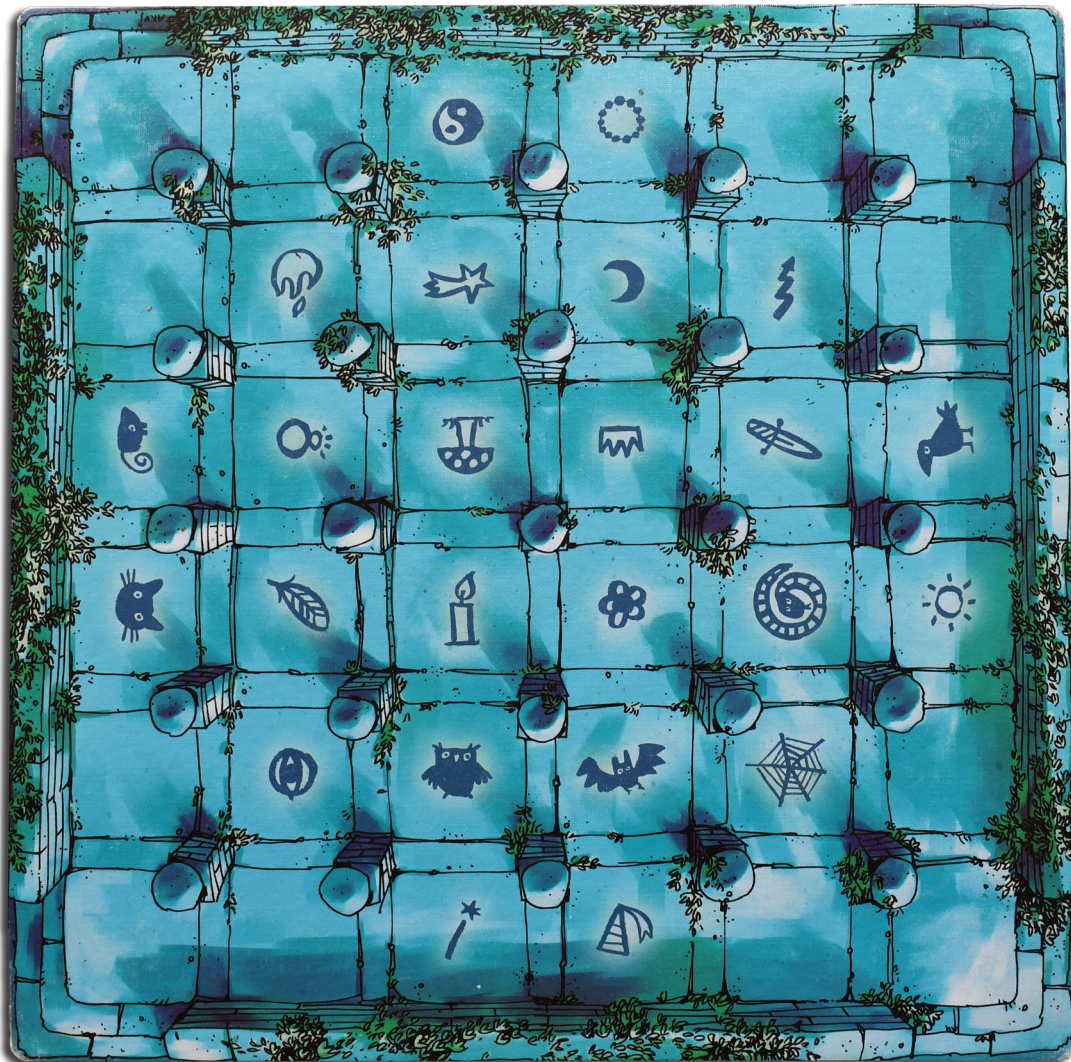


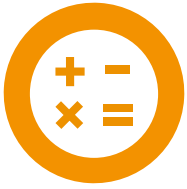


ATIVIDADE: CORRIDA MÁGICA

4. O turno passa para o jogador à esquerda e é jogado da mesma maneira.
5. Quem conseguir obter primeiro os 4 tesouros do seu baú será o vencedor da partida e será declarado o melhor aprendiz de mago.

Como é que foi a partida?





ATIVIDADE: CORRIDA MÁGICA

Agora que já concluíu o seu trajeto pelo labirinto, responda a estas perguntas:

1. Quantas casas do tabuleiro contêm um tesouro? E por quantas casas teve que passar para obter todos os tesouros do seu baú?
2. Há tesouros de vários tipos no tabuleiro. Vamos contar a quantidade de alguns deles.

Escreva ao lado de cada tipo de tesouro quantos há no labirinto:

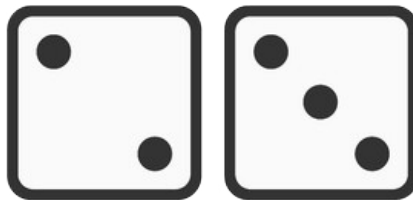
- Animais
- Pássaros
- Plantas
- Tesouros que pode ver no céu
- Jóias
- Animais com asas
- Tesouros com fogo

3. Depois de contá-los, responda estas perguntas:

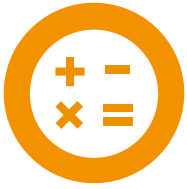
- Há mais animais ou pássaros?
- Há mais pássaros ou animais alados?
- Há mais tesouros com fogo ou tesouros que pode ver no céu?
- Qual é o seu tesouro favorito?

4. Durante a partida, percorremos todo o tabuleiro para recolher os nossos tesouros. Se estiverem na casa do sol, que número tem de que sair no dado para chegar à lua?

5. Quantas casas vai ter que andar para ir da coruja ao raio? Chegaria lá com estes resultados?



6. Qual é a casa que está mais longe do colar, a teia da aranha ou o gato?



ATIVIDADE: CORRIDA MÁGICA

Contar, medir e comparar

Conhecer os números e saber contar é um ensinamento básico indispensável para posteriores ensinamentos matemáticos.

Assim que as crianças conseguem reconhecer os números e são capazes de identificar as quantidades que representam, o passo seguinte é aplicá-los a situações concretas, como contar grupos de elementos ou medir distâncias.

Comparar números para estabelecer qual é maior ou menor também é um exercício importante que ajuda a desenvolver e fortalecer esta capacidade matemática.

O quê aprendemos?

Nesta atividade, desenvolvemos principalmente a habilidade matemática ao exercitar a capacidade de contar, usar números para indicar distâncias e comparar quantidades numéricas para ver qual é a relação entre elas.

As perguntas da seção “Como foi a partida?” fizeram-nos trabalhar os conceitos de mais perto ou mais longe e de comparação entre mais e menos que, além da iniciação às primeiras somas.





BAÚS DE TESOURO

