



## BOLICHE - JOGOS CONCRETOS

<b>Objetivos</b>	Relacionar quantidade-quantidade e quantidade-algarismos; realizar contagem discreta; comparar quantidades e juntar quantidades pela contagem.
<b>Objetos de conhecimento matemáticos no jogo</b>	Conservação de quantidade Comparação entre quantidades Reconhecimento quantidade/algarismo Quantificação Contagem
<b>Número de jogadores</b>	Grupos de quatro a seis jogadores
<b>Regras</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Os jogadores, junto com o professor, devem formar um banco de objetos (exemplo: palitos, canudos, bolinhas de gude, lápis, etc.) a serem colocados nas garrafas.</li><li>2. As crianças devem, cooperativamente, colar os rótulos de quantidades ou de algarismos, um em cada garrafa (conforme o nível do jogo escolhido pelo professor).</li><li>3. Dentro de cada garrafa, as crianças colocam objetos de acordo com a quantidade indicada pelo rótulo colado na garrafa.</li><li>4. Definir o local de posicionamento das garrafas e a posição do jogador no momento de lançar a bola.</li><li>5. Definir a sequência entre os jogadores.</li><li>6. Na sua jogada, o jogador lança a bola tentando derrubar o maior número possível de garrafas.</li><li>7. As garrafas tombadas devem ser abertas pelo jogador, que pega os objetos que estão em seu interior.</li><li>8. O jogador junta todos os pontos obtidos na jogada.</li><li>9. O mesmo jogador deve repor os objetos dentro das garrafas que ele derrubou, pegando novos objetos do banco, de acordo com o indicado no rótulo colado no exterior da garrafa.</li><li>10. Quando todas as garrafas estiverem devidamente preparadas, passa a vez para o próximo jogador.</li><li>11. Depois que todos jogarem, os alunos deverão contar os canudos e comparar com os outros colegas. Quem obteve mais pontos (representados pelos objetos que cada um tem em mãos) será o ganhador da rodada.</li><li>12. Para início de uma nova rodada todos devolvem para o banco os palitos obtidos na rodada anterior.</li><li>13. Ganha quem ao final de cinco rodadas tiver mais vitórias.</li></ol> <p><b>Observação</b> Recomenda-se ao professor estimular formas diversas de registros das rodadas e dos pontos ganhos ao longo do jogo.</p>



## Materiais

10 garrafas plásticas *PET* de dois litros para cada grupo  
 Um conjunto de 10 rótulos para cada nível, contendo quantidades ou Algarismos que variam de 1 a 10.  
 Uma bola (pode ser confeccionada de jornal amassado e fita crepe)  
 Pelo menos 200 objetos a serem colocados dentro das garrafas e para formar o banco (exemplo: palitos, canudos, bolinhas de gude, lápis, etc.)  
 Fita adesiva

## Nível

Esse jogo possui três níveis de dificuldade propostos.

### Nível 1

No primeiro nível, o conjunto de rótulos é composto por algarismos de 0 a 9.

### Nível 2

No segundo nível, o conjunto de rótulos é composto por diferentes ilustrações, representando as quantidades de 1 a 10.

### Nível 3

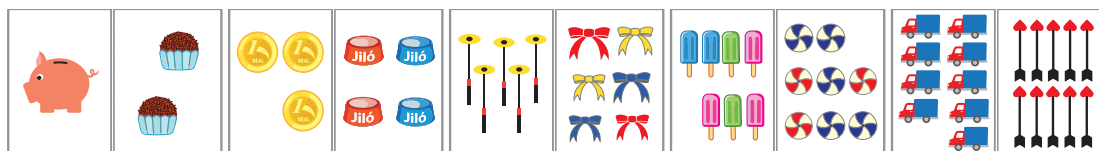
No segundo nível, o conjunto de rótulos é composto por ilustrações iguais (de maçãs), representando as quantidades de 1 a 10.

## Elementos Gráficos

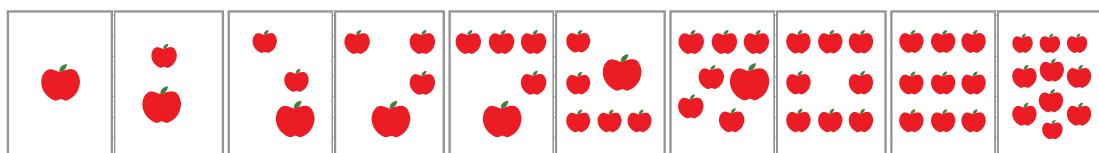
Conjunto de rótulos de 0 a 9



Conjunto de rótulos de 1 a 10



Conjunto de rótulos de 1 a 10





JOGOS CONCRETOS  
BOLICHE NÍVEL 1

1



O

3

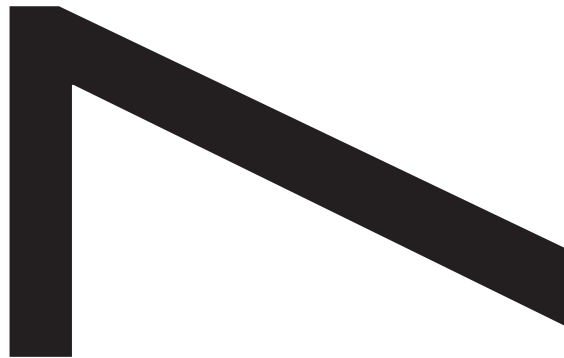


2

5

4



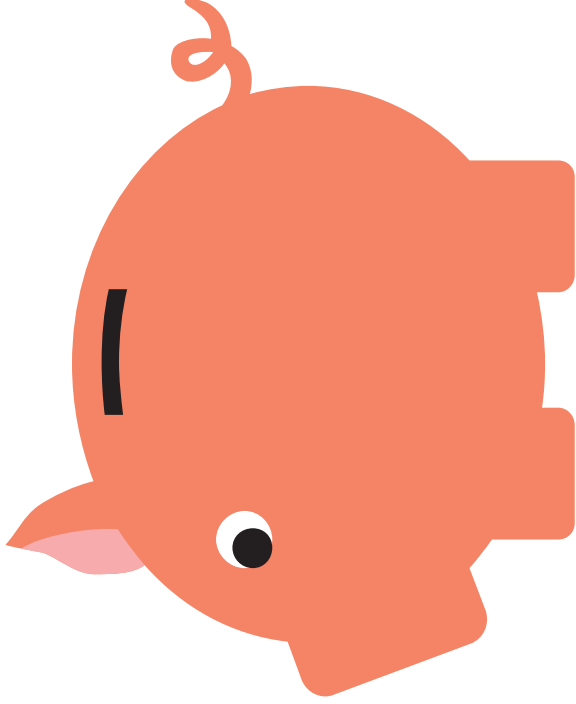
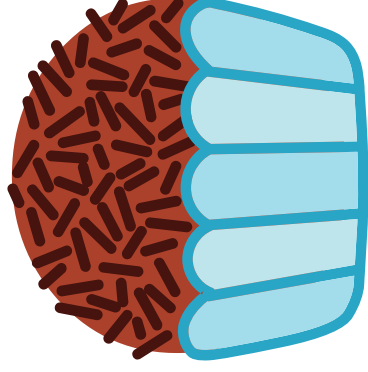
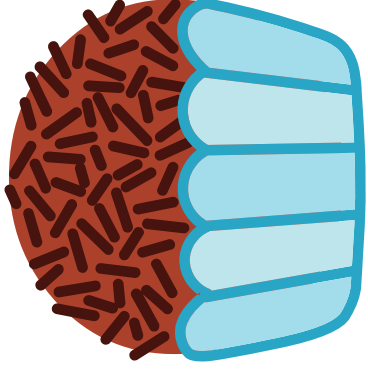


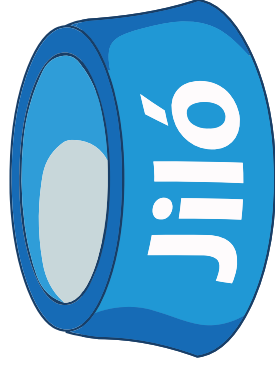
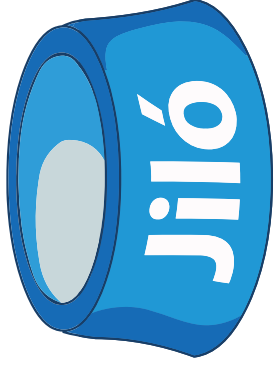
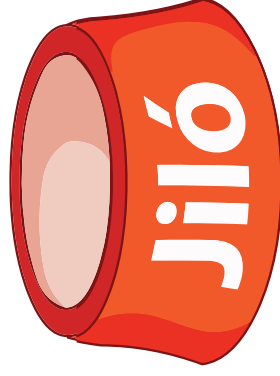
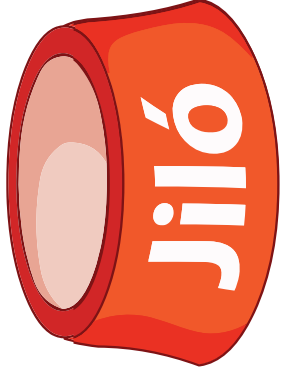




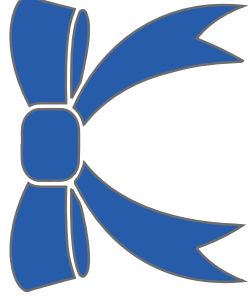
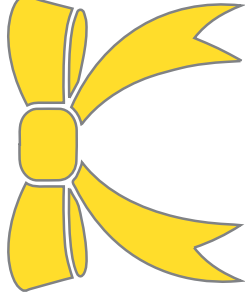
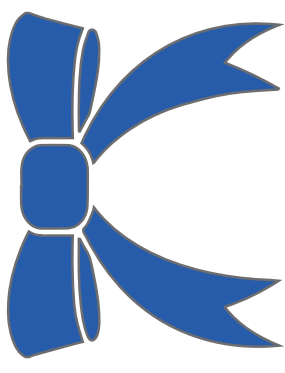
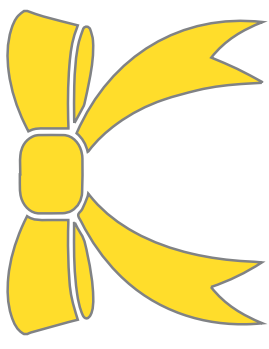


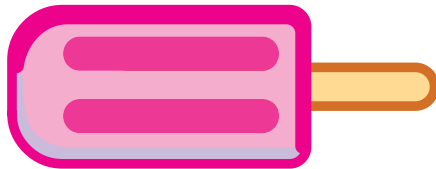
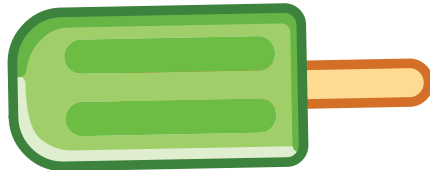
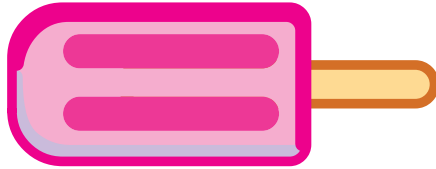
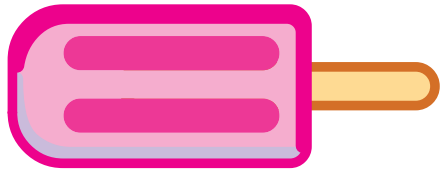
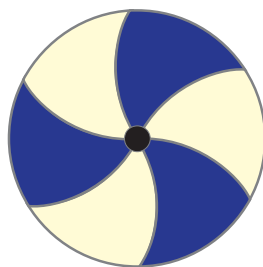
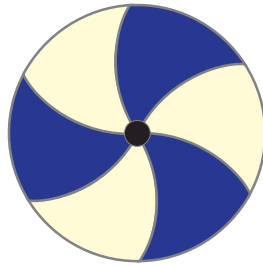
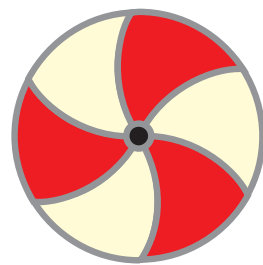
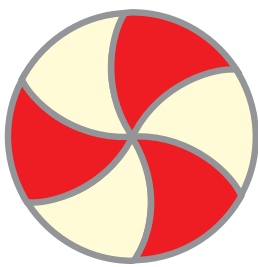
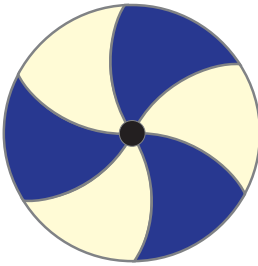
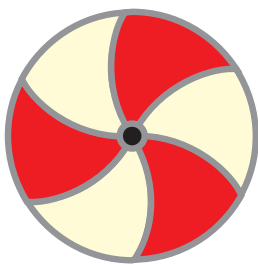
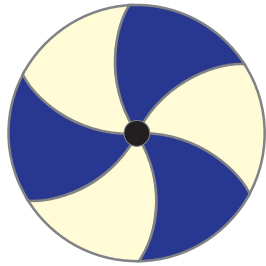
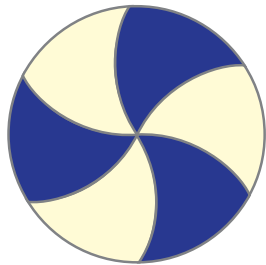
JOGOS CONCRETOS  
BOLICHE NÍVEL 2



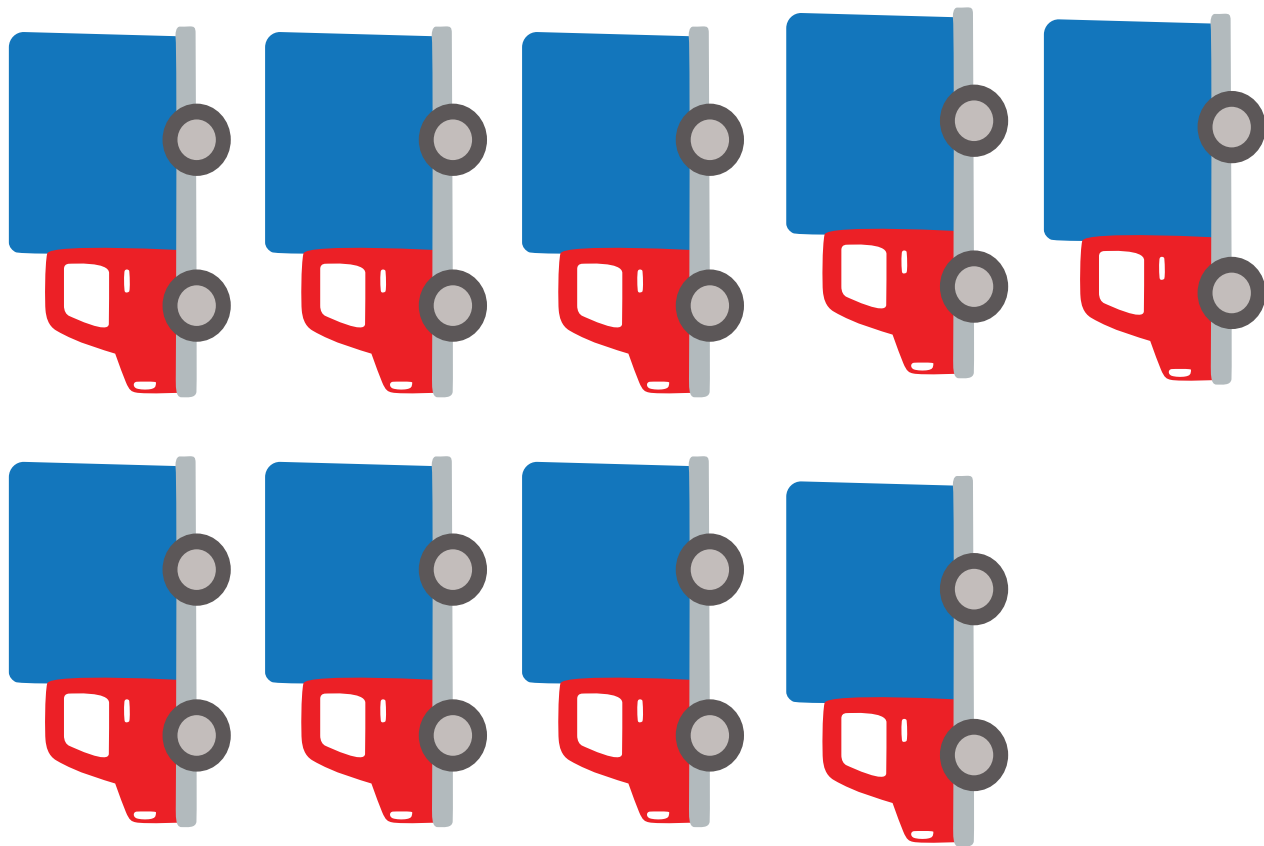
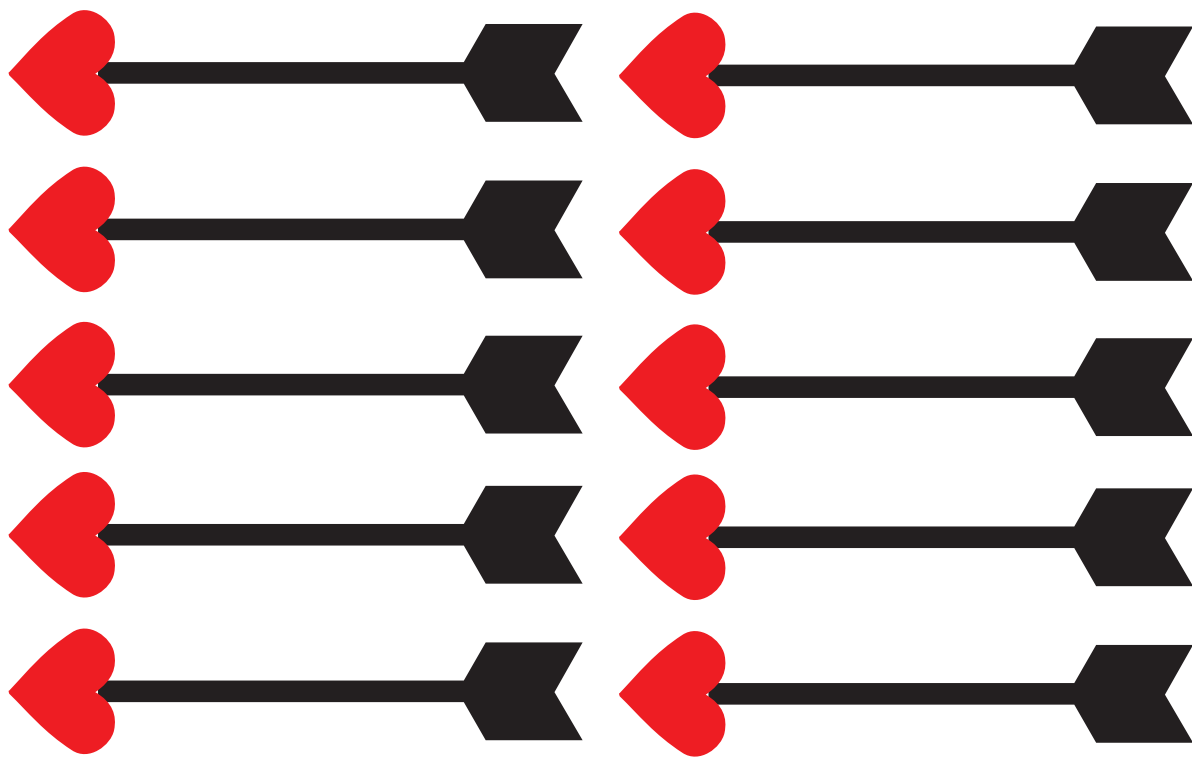


NÍVEL 2 BOLICHE





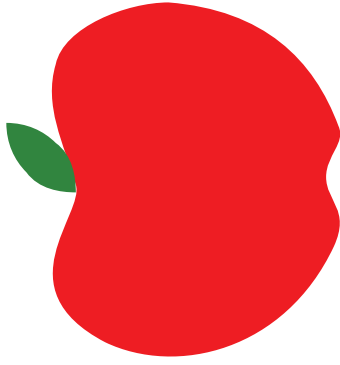
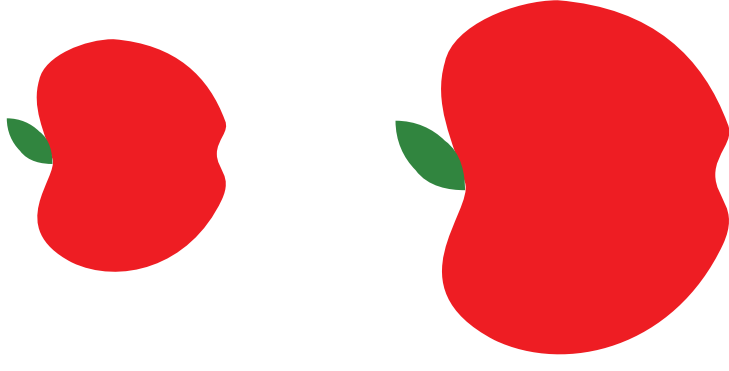
NÍVEL 2 BOLICHE





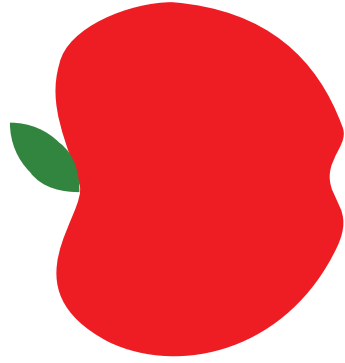
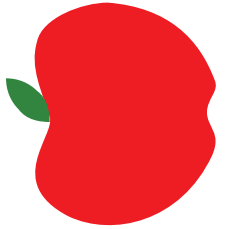
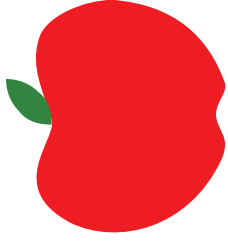
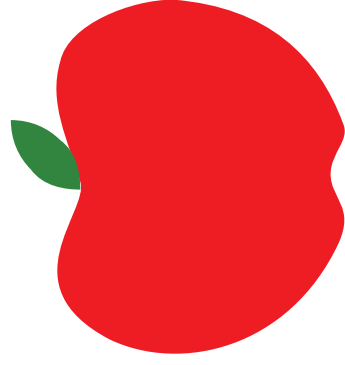
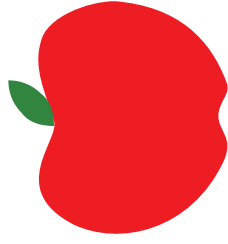
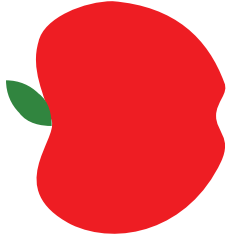
JOGOS CONCRETOS  
BOLICHE NÍVEL 3

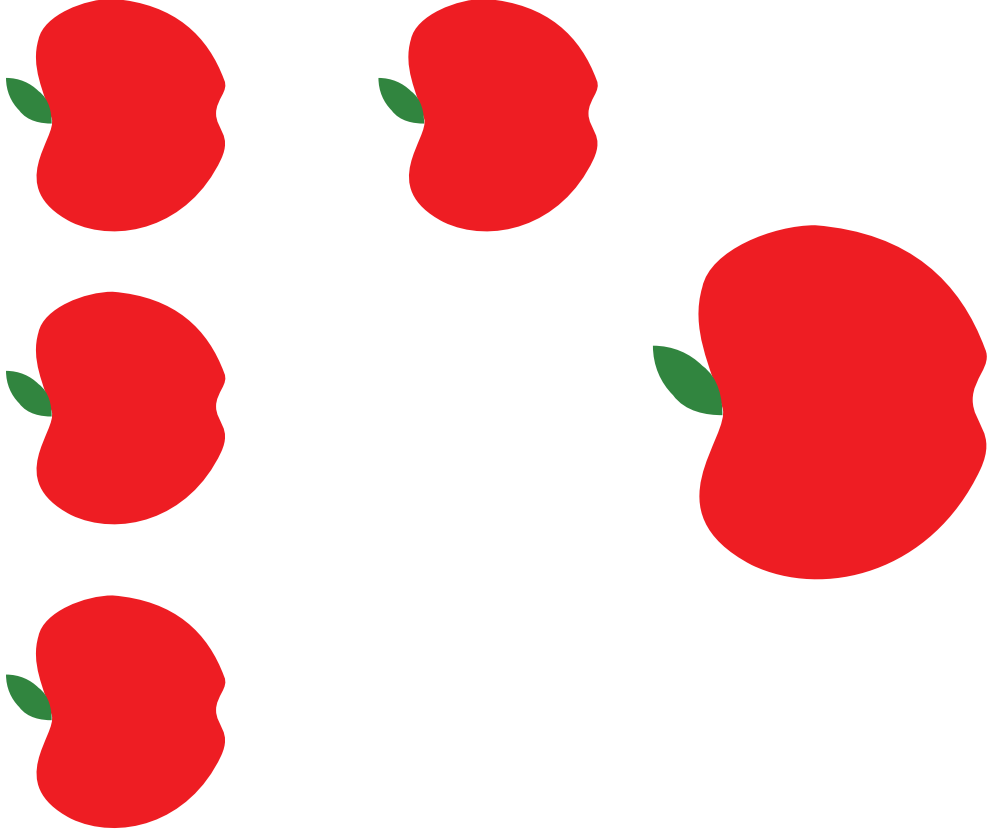
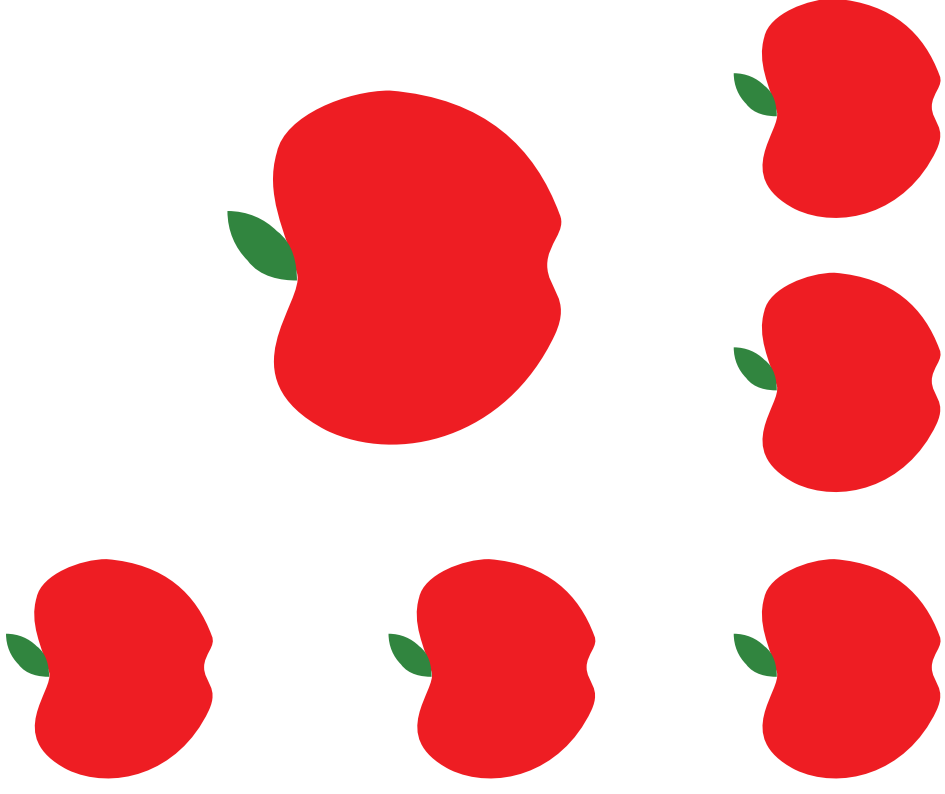
NÍVEL 3 BOLICHE





NÍVEL 3 BOLICHE





NÍVEL 3 BOLICHE

