Brincando se aprende matemática - Jogos matemáticos

Marina da Silveira Rodrigues Almeida
Consultora em Educação Inclusiva
Psicóloga e Pedagoga especialista
Instituto Inclusão Brasil
inclusao.brasil@iron.com.br

Os jogos constituem um espaço privilegiado para a aprendizagem e, quando bem utilizados, ampliam possibilidades de compreensão através de experiências significativas que se propõem. Seu caráter lúdico permite que inúmeras relações de naturezas diversas sejam feitas quase incansavelmente, numa quantidade bem maior do que com exercícios e propostas únicas e restritas. Porém o jogo enquanto possível elemento pedagógico não é em si o transmissor de conhecimentos. É preciso um projeto claro que integre o jogo às relações que os alunos estabelecerão no ato de jogar frente aos desafios e ações mentais e materiais que o aluno deverá fazer ao jogar. Nesta instância, o planejamento e a intenção do professor são ações fundamentais para a promoção da aprendizagem. Além disso, os jogos por seu caráter coletivo, permitem que os alunos troquem informações, façam perguntas e explicitem suas idéias, estratégias e concepções numéricas avançando em seu processo de aprendizagem.

1- 50 casas

Material: tabuleiro quadriculado (50 quadrados), fichas ou sementes, 2 ou 3 dados

Conteúdo: leitura e soma de dados, contagem, comparação de quantidades
Cada jogador usa um tabuleiro. Um de cada vez joga os dados, soma as quantidades sorteadas e coloca o mesmo número de fichas sobre o tabuleiro. O vencedor é o que primeiro preencher as 50 casas

2- Batalha

material: cartas do baralho – de Ás a 10

conteúdo: leitura de números, comparação

A meta é ganhar mais cartas. Um dos jogadores distribui as cartas: uma para cada participante a cada rodada. Na sua vez, cada jogador abre a primeira carta de seu monte. Aquele que virar a carta mais alta pega todas as cartas para si. Todas as jogadas se repetem da mesma forma até que todas as cartas já tenham sido distribuídas. Se abrirem cartas iguais, os jogadores que empataram devem virar outra carta e aquele que tirar a maior ganha. Pode ser jogado em duplas ou pequenos grupos

3- 7 cobras

material: 2 dados, lápis e papel

conteúdo: soma de dados, leitura e grafia de números

Escreve-se a seqüência numérica na folha de papel (2 a 12). Na sua vez de jogar, o jogador soma os dados e marca com um X o número sorteado. Se a soma der 7, o jogador desenha uma cobra no seu papel. Quem marcar todos os números primeiro, com o menor número de cobras é o vencedor. Quem obter 7 cobras sai do jogo.

4- Cobra:

Material: folha de papel, 1 ou 2 dados, lápis

conteúdo: seqüência numérica, soma, grafia e identificação de numerais

Joga-se em duplas ou pequenos grupos. Cada um desenha uma cobra dividida em pedacinhos onde serão escritos os números (1 a 6 – se for jogado com apenas 1 dado) (2 a 12 se com 2). Na sua vez de jogar, o participante joga os dados e faz um X ou pinta o pedacinho da cobra que contém a quantia sorteada. Ganha quem pinta a cobra primeiro.

5- Jogo dos pontos

material: folha de papel e caneta de cores diferentes

conteúdo: contagem

Pontilhar a folha cuidadosamente na horizontal e vertical de modo a parecer um quadriculado. É um jogo de estratégia para dois ou mais participantes. Cada um na sua vez deve unir dois pontinhos. Só vale um traço por vez. Aquele que conseguir fechar um quadrado deve colocar a inicia do seu nome dentro dele e continua jogando até que não haja mais possibilidades de fechar quadrados. Vence quem tiver fechado a maior quantidade.

6- Quantos patos você tem?

material: 2 ou 3 dados, folha de papel e lápis

conteúdo: soma de dados, seqüência numérica, comparação de quantidades, representação numérica

Combina-se antes de iniciar o número de rodadas. Cada um, na sua vez de jogar, joga os dados e efetua a soma marcando a quantidade obtida na sua folha. Ao final das rodadas, soma-se todas as quantidades obtidas e ganha aquele que obteve maior números de “patos”

7- Quadrado perfeito:

material: 25 quadrados sendo 5 de cada cor

conteúdo: comparação entre cores, seqüência lógica, formas geométricas

Pode ser jogado individualmente, duplas ou trios. O objetivo é formar um quadrado usando todos os quadradinhos recebidos sem, contudo, repetir cores na horizontal, vertical e diagonal

8- Número oculto

material: lápis e papel

conteúdo: comparação de quantidades, seqüência numérica, raciocínio lógico matemático.

Sorteia-se um jogador para iniciar. Este pensará em um número dentro do limite estabelecido pelo grupo (0 a 10 ou 10 a 20, ou 0 a 50, etc) anotando no papel sem deixar ninguém ver. Os outros participantes deverão, um de cada vez, dizer números a serem comparados com o número oculto pensado pelo jogador. O aluno que pensou no número deve dizer se os números ditos pelos amigos são maiores ou menores que o número pensado por ele, até que alguém descubra o número oculto e ganhe o direito de pensar nele, iniciando uma nova rodada.

9-Nunca 10

material: tampinhas de garrafa de cores diferentes ou palitos de sorvete coloridos (2, 3 ou 4 cores), 1 ou 2 dados

conteúdo: soma, noção de unidade, dezena, centena e milhar

Cada jogador, na sua vez, jogará o dado, soma-se a quantidade e pega-se a quantidade de palitos sorteadas. Iniciando com uma cor que representará as unidades(verde, por exemplo). Ao se obter 10 palitos verdes (10 unidades) troca-se por 1 palitos (azul, por exemplo) que representa 1 dezena. A centena é vermelha e o milhar amarelo. No final das rodadas combinadas efetua-se a soma para saber qual o vencedor.

10- O que mudou?

material: cartões grandes com numerais em seqüência.

conteúdo: seqüência numérica, identificação do numeral, noção de quantidade
Os cartões são expostos no chão, ou sobre uma mesa, em seqüência numérica. Toda a classe fica de costas para os cartões e a professora retira um dos cartões. Conta até 3 e todos se voltam tentando descobrir o que mudou. Depois passa a trocar 2 cartões de lugar. Em seguida poderá tirar 2 cartões. As crianças se revesarão para substituir a professora.

11- Classificando as cores

material: 1 dado, cartelas de cores.

conteúdo: noção de cor, de quantidade e de conjunto

As cartelas estão dispostas com a face colorida para baixo. A criança vira uma delas e separa os objetos daquela cor (lig-lig, tampinhas, carrinhos, etc). Não se deve esquecer que a verbalização deve acompanhar constantemente as atividades, e a criança precisa aprender a justificar suas conclusões, pois só assim poderá incorporar o novo conhecimento. O professor deve estimular as reflexões: “Que cor vocês vão separar?”, “Que cores sobraram?”

Blocos lógicos: São compostos de 48 blocos, com quatro variáveis: cor, forma, tamanho e espessura. Existem três cores: vermelho, azul e amarelo. Quatro formas: quadrado, retângulo, círculo e triângulo. Dois tamanhos: grande e pequeno e duas espessuras: grosso e fino.

1- Jogo da adivinhação

material: 1 caixa, objetos variados ou 1 caixa de blocos lógicos.

conteúdo: percepção tátil, contagem, identificação de numerais, cores, formas, tamanho, espessura ...

Dividir as crianças em vários grupos e colocar os objetos ou blocos lógicos numa caixa no centro da sala, fechada com uma tampa onde há um buraco, pelo qual passa apenas a mão da criança. De cada grupo uma criança vai à caixa, a sua vez, coloca a mão, “adivinha” o que está sendo pedido (cor, forma, espessura...). Se acertar, leva a peça para seu grupo, marcando ponto. Se errar, recoloca o objeto na caixa. Ao final das rodadas combinadas, proceder a contagem de cada grupo comparando as quantidades.

2- Pipa

material: 1 caixa de blocos lógicos, giz de lousa.

conteúdo: desenvolvimento da estética, noção de cor, forma, espessura, tamanho e quantidade.

A professora trabalha a motivação das crianças, perguntando se elas sabem o que é uma pipa, se já viram uma voando com seu rabo comprido e colorido. Com os blocos podemos construir rabos de pipa muito bonitos. A criança pega um bloco na caixa, fala tudo o que sabe sobre ela e em seguida coloca sobre o rabo desenhado pela professora. Isto vai formar uma seqüência longa no chão da sala. Proceda o registro escrito dessa atividade.

3- Jogo cor e quantidade

material: cartelas de cores, 1 dado, pinos coloridos (ligue-ligue)

conteúdo: noção de cores e quantidade.

A professora apresenta uma caixa com as cartelas coloridas. A criança joga o dado e pega uma cartela. Ela deverá pegar os pinos de acordo com o que sair (por exemplo, se ela tirar uma cartela verde e no dado tirar 5, deverá pegar 5 pinos verdes). Ganha o jogo quem tiver mais pinos depois de terminada a ultima rodada combinada.

4- Verdade ou mentira?

material: 1 caixa de blocos lógicos

conteúdo: construção de conceitos lógicos, noção de número, seqüência numérica, contagem.

A classe é dividida em duplas, ou pequenos grupos. Numerar os grupos. Tirar a "sorte" pra ver quem começa. Em seguida a professora esconde os blocos atrás de um anteparo, pega uma figura, dirige-se a cada grupo (um de cada vez) e diz um absurdo. Por exemplo: estou segurando uma peça vermelha e azul. Verdade ou Mentira? As crianças devem decidir, se a professora diz a verdade ou mentira. Ganha 1 ponto o grupo que acertar a resposta. Se o grupo errar, o próximo grupo tem o direito de responder. Se esse também errar, passa a vez para o próximo. (a professora sempre respeitará a ordem numérica)

Para os jogos 5, 6, 7, 8 e 9, a professora procederá assim: Divide a classe em dois grupos. Espalha os blocos lógicos sobre uma mesa e posiciona os grupos, em fila, a uma boa distancia da mesma. A professora fica atrás da mesa, de forma que fique de frente para seus alunos. Ela sorteia uma das fichas e o primeiro da fila de cada grupo deverá correr até a mesa e pegar o que se pede. Ganha 1 ponto o grupo que conseguir primeiro achar a figura. No final contam-se os pontos de cada grupo.

5- Pequeno ou grande?

material: blocos lógicos

conteúdo: conceito de espessura, noção de quantidade

6- Jogo da forma.

material: 4 cartelas, cada uma com o desenho de uma figura (quadrado, círculo, triângulo e retângulo)

conteúdo: conceito de forma, noção de quantidade, contagem.

7-Jogo da cor

material: 3 cartelas de cores primárias

conteúdo: conceito de cor, noção de quantidade, contagem.

8- Grosso ou fino

material: 1 cartela com um risco grosso e 1 com um risco fino

conteúdo: noção de espessura, quantidade, contagem

9-Jogos diversos: A partir de agora a professora trabalha 2 ou mais conceitos juntos.

material: cartelas de cor, forma, espessura e tamanho

conteúdo: noção de cor, forma, tamanho, espessura, contagem, quantidade.

A professora agora levantará 2, 3 ou 4 cartelas e a criança deve procurar o bloco correspondente.

10- Jogo das 11 cartelas

material: cartelas de cores (3), cartela de formas (4), cartelas de tamanho (2) e cartelas de espessura (2)

conteúdo: cor, forma, tamanho, espessura, contagem, quantidade

A professora dispõe as cartelas com a face para baixo e uma criança vira uma. Todas as peças com aquela característica deverão ser separados. Numa etapa seguinte, serão virados dois cartões, depois 3 e depois 4. Essa atividade levará a criança a refletir sobre o fato de que dois opostos não podem existir simultaneamente, caso ela tire as cartelas grosso e fino simultaneamente, por exemplo.

11- Jogo com tabela de atributo

material: 1 cartela para cada criança, blocos lógicos

conteúdo: discriminação visual, conceitos de cor, forma, espessura e tamanho.

A professora entrega 1 cartela para cada criança e em seguida 1 bloco que será analisado. A criança deverá fazer uma ficha quadradinho correspondente aos atributos daquela peça.

Exemplo de tabela (da esquerda para a direita: vermelho, azul, amarelo, triângulo, quadrado, círculo, retângulo, grande, pequeno, grosso, fino)

12- Jogo Síntese

material: cartelas como as usadas no jogo anterior

conteúdo: os mesmos do anterior

A professora entrega uma ficha para cada crianças, só que dessa vez ela marca os atributos e a criança procura a peça correspondente.

13- Cópia

material: 2 caixas de blocos

conteúdo: cor, forma, tamanho, espessura, discriminação visual, seqüência lógica

A classe é dividida em 2 grupos. Dois alunos sentam frente a frente, cada uma com um jogo de blocos. A primeira equipe monta uma série de 5, 6 blocos e a segunda equipe terá que copiá-la, usando as peças com os mesmos atributos.

14- Jogo da seqüência lógica

material: blocos lógicos

conteúdo: específico da seqüência

A professora dispõe as peças numa mesa e monta uma seqüência, por cor, por exemplo: vermelho, amarelo, azul, vermelho, amarelo, azul, vermelho Pedir às crianças que observem o que tem de especial nessa cobra. Se as crianças não conseguirem perceber a seqüência, pode-se colocar um cartão com mancha de cor acima de cada bloco. Isto fará com que se isole o critério cor, uma vez que os blocos apresentam todos os critérios simultaneamente, o que pode gerar a dificuldade de percepção da seqüência. Quem conseguir colocar suas peças primeiramente, será o vencedor. As seqüências podem variar: formas: um triângulo, um quadrado, um retângulo, um círculo, um triângulo... As crianças deverão dar continuidade, sem se preocuparem com as cores.

tamanho: um grande e um pequeno, um grande...

espessura: fino, grosso, fino...

Podemos dar início e deixar as crianças descobrirem a seqüência. Se a maioria não conseguir, aquela que visualizou a seqüência, coloca as cartelas de ordem acima das figuras.

15- Bingo com figuras

material: cartelas

conteúdo: todos os trabalhados com os blocos, discriminação visual

A professora confecciona cartelas com os desenhos de todas as figuras. As peças são colocadas todas dentro de um saco. Uma criança retira uma peça e a descreve: um quadrado, vermelho, grosso, pequeno. A criança que tiver o desenho em sua cartela, tem o direito de colocar um feijão ou uma pedrinha sobre a figura para marcar os lugares. Quem primeiro completar suas cartelas vence o jogo. Eis um exemplo de uma das casas do bingo

16- Jogo da charada

material: cartelas de cores, formas, espessura e tamanho

conteúdo: os trabalhados com blocos lógicos, desenvolvimento do raciocínio lógico, discriminação visual

Uma equipe escolhe uma peça. Depois disso, vai colocando as cartelas de transformação e no final a peça decorrente. Essa é colocada dentro de um saco. A outra equipe terá que seguir o caminho, tentando descobrir qual a peça está dentro do saco. A equipe que acertar, marcará um ponto. Por exemplo:

da esquerda para a direita (sem contar as flechas) = azul e amarelo

A equipe 1 mostrará o triângulo vermelho grande grosso e a equipe 2 terá que encontrar a peça escondida que é o retângulo, amarelo, pequeno e fino. Podemos desenvolver esse jogo em dois níveis de dificuldade:

Nível 1 - as crianças podem pegar a peça correspondente a cada modificação.

Nível 2 - as crianças terão que fazer as modificações mentalmente, sem manipular as peças.

17- Jogo do detetive

material: blocos lógicos

conteúdo: os trabalhados com os blocos, raciocínio lógico

As crianças podem ser organizadas em duas equipes. Cada equipe dispõe de um jogo de blocos.

Nível 1 - A equipe 1 escolhe uma peça e a coloca atrás de um anteparo. A equipe 2 dispõe os blocos a sua frente, para ajudar a organizar o raciocínio. Esta equipe deve discutir a estratégia de perguntas. Por exemplo: É vermelha? Se equipe 1 responder que não, a equipe 2 poderá retirar as peças vermelhas e perguntar: É amarela? As perguntas continuam até que a equipe 2 possa descobrir qual é a peça que está atrás do anteparo. Então as equipes invertem as posições e a equipe 2 passa a esconder a peça. Uma variante é marcar o número de perguntas que cada equipe faz, ganhando o jogo, quem fizer o menor número de perguntas. Entretanto, se chutar e errar, perde o jogo.

Nível 2 - Quando o jogo, com a manipulação das peças se tornar fácil, podemos sugerir que as crianças apenas olhem para as peças, mas não as toquem.

Nível 3 - Este nível é bem mais difícil, porque exige um raciocínio classificatório interiorizado, vamos sugerir que as crianças descubram a peça sem olhar para outro conjunto de blocos.

Nível 4 - Esconderemos duas ou três peças simultaneamente, que deverão ser descobertas.

18- O tesouro do Pirata

material: 1 caixa de blocos lógicos.

Cada criança pega 1 figura da caixa de blocos lógicos e fica atenta à história. A professora inicia a história: Era uma vez um pirata muito mau. Ele era dono de um navio e vivia de roubar tesouros. Um dia ele roubou um baú cheio de moedas de ouro e não repartiu com nenhum marujo de seu navio. Naquela noite uma tempestade fez com que o navio batesse nas pedras. Um buraco se abriu no casco do navio que foi ao fundo do mar. Todos os marujos e o pirata nadaram até uma pequena ilha e se salvaram. O pirata estava inconformado e fez com que seus marujos mergulhassem, um a um, até o fundo do mar para ver se recuperavam seu amado baú de moedas de ouro. Mas os marujos voltavam de mãos vazias. O pirata começou a desconfiar que um dos marujos o estava enganando. Então ele começa uma investigação. Nesse momento a professora vai dando as características do ladrão. Por exemplo: o ladrão está com uma peça grande – os que estão com peças pequenas não são os ladrões e devem guarda-las na caixa. Em seguida dá outra característica: O ladrão está com uma peça grande e grossa depois grande grossa e vermelha grande, grossa, vermelha e de quatro lados, e finalmente dá a última característica (escolhe entre quadrado e retângulo). A cada vez que fizer essa brincadeira muda as características.

Varição: a professora entrega uma cartela com os dados da figura para que a criança descubra.

19- Ditado de formas e posições

material: blocos lógicos

conteúdo: noção espacial, lateralidade, raciocínio lógico, linguagem verbal, desenvolvimento de conceitos diversos como: em cima, embaixo, dentro, fora, de um lado, do outro, etc...

Uma dupla de crianças, sentadas uma de costas para a outra tendo uma mesa à sua frente. Cada um recebe blocos idênticos. Um deles deve montar uma cena com suas figuras. Depois disso, ditará ao seu companheiro que tentará

montar uma cena idêntica. O que dita deve dar o maior número de informações possível. Por exemplo: Coloque o círculo vermelho no meio da mesa. Coloque o quadrado azul em cima dele. O triângulo azul fica do lado direito do círculo. Obs.: os blocos podem ser trocados por objetos diversos: cola, tesoura, caneca, lápis, etc.

20- Jogo das diferenças

material: blocos lógicos

conteúdo: os trabalhados com os blocos, percepção visual, desenvolvimento do raciocínio lógico.

Nesta atividade, as crianças trabalham sobre um quadro contendo três peças. O desafio consiste em escolher a quarta peça observando que, entre ela e sua vizinha, deverá haver o mesmo número de diferenças existente entre as outras duas peças do quadro.

Exemplo:

1- triângulo, amarelo, grosso e grande;

2- quadrado, amarelo, grosso e grande;

3- retângulo, amarelo, grosso e grande;

Eles deverão escolher a quarta peça (círculo, amarelo, grosso e grande) observando que, entre ela e sua vizinha, deverá haver o mesmo número de diferenças existente entre as outras duas peças (a diferença na forma).

As peças serão colocadas pela professora de forma que, em primeiro lugar, haja apenas uma diferença. Depois duas, três e, por fim, quatro diferenças entre as peças...

Brincadeiras Infantis nas aulas de matemática

Em matemática, utilizar brincadeiras infantis como atividade freqüente significa abrir um canal para explorar idéias referentes a números de modo bastante diferente do convencional. Enquanto brinca, a criança pode ser incentivada a realizar contagens, comparações de quantidades, identificar Algarismos, adicionar pontos que fez durante a brincadeira, perceber intervalos numéricos, isto é, iniciar a aprendizagem de conteúdos relacionados ao desenvolvimento do pensar aritmético. O brincar proporciona oportunidades de perceber distâncias, desenvolver noções de velocidade, duração, tempo, força, altura, além da geometria com suas noções de posição no espaço, de direção e sentido, discriminação visual, memória visual e formas geométricas. É muito importante estimular o registro pictórico depois das brincadeiras.

Eis algumas brincadeiras que poderemos explorar nas aulas de matemática.

- 1- Amarelinha: um diagrama riscado no chão que deve ser percorrido seguindo-se algumas regras estabelecidas. Desenvolve a noção espacial e auxilia diretamente na organização do esquema corporal das crianças.
 - Tradicional
 - Caracol ou rocambole
 - Orelha
 - Inglesa
 - Semana

2- Bola de Gude: Desenvolve a estruturação do espaço, a coordenação perceptivo-motora, o raciocínio numérico, a oralidade além de estimular os movimentos, proporcionar momentos de contagem e controle de números de bolinhas, classificações variadas e comparação de tamanho.

- Tradicional: círculo onde são colocadas as bolinhas apostadas. Os alunos, atrás da raia rolam suas bolinhas em direção à ela. Aquele cuja bolinha chegar mais próximo da raia é quem começa o jogo. Este atira a “joga” (bolinha que não entra na aposta), em direção ao gude (círculo) com a finalidade de deslocar para fora, as bolinhas que estão dentro dele. Se a bolinha parar no meio do caminho passa a vez para o próximo colega e continua dali na próxima rodada. Se a bolinha parar no gude, o jogador sairá do jogo. Vence aquele que retirar o maior número de bolinhas do gude.
- Largada: é jogado num quadrado de aproximadamente 1m de lado. Cada jogador tem uma “tecadeira” e deve colocar 5 bolinhas dentro do quadrado. O jogador fica em pé, fora do quadrado e atira sua tecadeira. Se o jogador conseguir tirar uma bola sem que sua tecadeira saia do quadrado, ele ganha a bolinha e continua jogando. Se a tecadeira sair do quadrado ele ganha a bolinha e passa a vez. Se não acertar nada o jogador fica com sua tecadeira
- Box: traçar uma raia no chão e a 3 ou 4 passos dela, cavar 5 buracos em forma de cruz. Inicia o jogo quem, atirando uma bolinha chegar mais perto do buraco do meio. O objetivo do jogo é acertar os cinco buracos. Se conseguir, tem mais uma jogada, se não, passa a vez e recomeça de onde parou. Quando acertar todos os buracos, continua o jogo e tem o direito de tecar as bolinhas dos amigos. A bolinha tecada sai do jogo.
- Estrela: desenha-se um estrela de seis pontas no chão e coloca-se uma bolinha em cada ponta e uma no meio. Desenha-se uma raia de onde os jogadores jogarão sua bolinha. O objetivo é tirar as bolinha da estrela. Cada bolinha que for retirada é ganha pelo jogador.

3- Bola: auxiliam no desenvolvimento de habilidades como noção de espaço, tempo, direção sentido, identificação e comparação de formas geométricas (bola e círculo), contagem, comparação de quantidades, noção de adição.

- Boliche: direção, impulso, força, coordenação viso-motora, noção de espaço.
- Batata quente: concentração, percepção auditiva, e coordenação dos movimentos no ritmo e tempo em que a professora fala.
- Alerta: o jogador que está com a bola grita um nome e joga a bola para cima. A crianças chamada deve pegar a bola e continuar a brincadeira. (percepção auditiva, agilidade e destreza)
- Bola ao cesto: noção de direção, sentido, localização, contagem, comparação de quantidades.

- Queimada
- 4- Corda: desenvolvimento do pensamento lógico-matemático através das relações espaço-temporais
- Cabo de guerra: Neste jogo as crianças pensam sobre o número de participantes, na igualdade de força, divisão de equipes e noção de limite
 - Cobrinha: desenvolve noções de espaço e tempo.
 - Aumenta-aumenta: duas crianças seguram as pontas de uma corda e vão aumentando enquanto os colegas pulam. Desenvolve a noção de medida e espaço.
 - Chicotinho queimado. As crianças em círculo e uma no meio com uma corda sendo segurada por uma das pontas. Este vai rodar a corda tentando acertar os pés das demais que pulam para não serem atingidas. Saem quem for tocado pela bola.
 - Zerinho: desenvolve a coordenação espaço-temporal (distância velocidade e corrida). A criança deve passar pela corda sem ser tocado por ela.
- 5- Brincadeiras de perseguição: desenvolve a habilidade para resolver problemas, relações temporais, espaciais e numéricas e a avaliação de distância e velocidade – todas essas noções estão relacionadas a noções de números, medidas e geometria.
- Coelho sai da toca
 - Barra manteiga: crianças divididas em dois grandes grupos, ficam frente a frente, sobre duas linhas paralelas, uma criança (o fugitivo) de um grupo vai até a outra equipe e bate na mão dos colegas, e mais fortemente na mão de um (o desafiado). Este corre atrás do fugitivo. O fugitivo estará salvo atrás de sua linha.
 - Mãe da rua: a mesma disposição do barra manteiga, só que agora um passa para o campo do outro pulando num pé só. A mãe da rua (a criança que vai pegar), tenta tocar as crianças durante o percurso. O perseguido passa a ser o perseguido.
 - Esconde-esconde: contagem, noção de adição e subtração (quantos já peguei? Quantos faltam pegar)
- 6- Brincadeiras de roda: desenvolve a coordenação sensório-motora, educa o senso rítmico, desenvolve o gosto pela música e disciplina emoções como timidez, agressividade e prepotência. Desenvolvem também as noções de tempo, de espaço, contagem e noção de par.
- Se eu fosse um peixinho
 - Carneirinho carneirão
 - A canoa virou
 - Galinha do vizinho
 - Corre-cutia
- 7- Outras brincadeiras
- Elefante colorido: desenvolve principalmente a capacidade de observação.

- Eu com as quatro: coordenação viso-motora. Noção de espaço, direção e força.
- Paredão: coordenação motora, noção de direção, impulso, força, equilíbrio. Nessa brincadeira a criança joga a bola na parede pegando-a quando retorna, enquanto fala:
Ordem, em seu lugar
Sem rir, sem falar
Um pé (elevar um pé)
Com o outro (eleva o outro pé)
Uma mão (inutilizar a esquerda)
A outra (inutilizar a outra)
Bate palmas
Piruetas
Tras e frente
Mãos em cruz
meu bom Jesus (mãos em posição de prece)

Bibliografia recomendada:

Coleção “Matemática de 0 a 6” - Kátia S. Smole – Artmed

- Brincadeiras Infantis nas aulas de matemática
- Resolução de problemas
- Figuras e formas

Fonte: A matemática na Educação Infantil – A teoria da Inteligências múltiplas na prática escola- Kátia S. Smole

O ensino da matemática na Educação Infantil – C. Cerquetti

As cem linguagens das crianças – Gandinio e Forman