

JOGOS DE MATERIAL RECICLADO



Aprenda conosco como fazer divertidos brinquedos com material reciclado.

Ensine brincando a importância da reciclagem nestas férias!



Cobrinha confeccionada com rolhas. É só começar a guardar as rolhas do seus vinhos e criar artes fantásticas com elas. Essa cobra de mentirrinha é bem fácil de fazer, basta cortar várias rodelinhas com as rolhas e deixar uma rolha inteira para ser a cabeça. Faça os retoques necessários da cabeça com um estilete ou faquinha. Depois é só furar todas as rolhas e passar um barbante ou fio de sua preferência por todas, agrupando-as e formando a cobrinha.



Cachorrinho feito com pote de “Danette”. Essa outra opção também é muito fofa, e aqui você só vai precisar de alguns potinhos de Danette e algumas revistas para recortar e decorá-lo.



Cachorrinho feito com pacote de pão. Olha só que fofura! E o passo a passo aqui é apenas de dobra e colagem, após formar o cachorrinho com saco de pão, que compramos na

padaria, você pode adicionar lindos papeis para serem as orelhinhas e depois colar os olhos e o nariz.



Carrinho com potinho de shampoo e tampinhas de garrafa PET. Apostamos que essa ninguém imaginou... Olha como é simples. É só separar aquela embalagem de shampoo que ia parar no lixo e duas tampinhas de garrafa PET. Com apenas algumas colagens estará formado um carrinho de brinquedo para animar a brincadeira entre as crianças.





Aviõzinho com palitos de picolé. Dá pra criar lindas artes com a técnica de reciclagem de palitos de picolé.

Cachorro cofrinho. E para fazer essa fofura você só vai precisar de uma garrafinha pet, tampas e papel emborrachado para dar vida ao seu cofre.



Foguete de detergente. Ao infinito e além! Esse com certeza vai entrar para a brincadeira do seu filho. Olha que bacana fazer um foguete com uma simples embalagem de detergente! Você pode fazer a calda dele com cartolina e ainda colar alguns papeis para fazer a decoração!



Mochila de foguetes com garrafa PET. Com garrafas PET, cola, feltro, tinta-spray e muita criatividade, você consegue criar um lindo foguetinho de brinquedo para seu guri brincar até ficar exausto de tanta felicidade.



Carro feito de detergente. Olha como ficou show este artesanato. Um carrinho super lindo feito com um garrafa de detergente e tampinhas. Pegue a tesoura, a cola e os materiais para fazer o seu carrinho também.

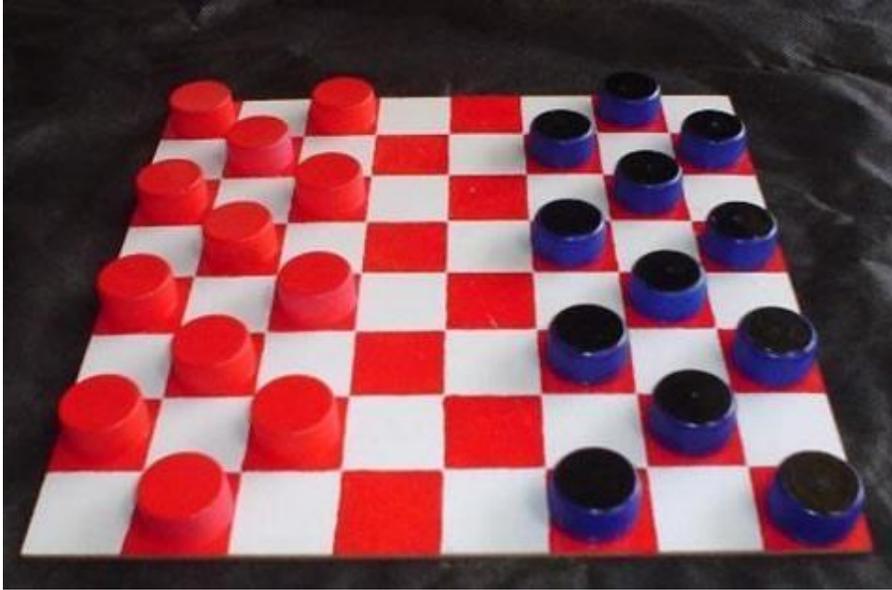


Essa vai para as meninas. Gatinha fofa feita com embalagem de amaciante. Nesse caso é só fazer o rosto da

gata, você pode usar papel emborrachado ou algum outro que preferir, no entanto que dê sustentação quando for colar à embalagem. Olha só!



Dominó com pedrinhas. Sabe os seixos? Você pode usar este tipo de pedra para fazer o clássico jogo de dominó. É só usar tintas para artesanato e pintar suas pedrinhas com cada peça correspondente ao jogo de dominó.



Dama com tampinhas recicladas. E por falar em jogo, que tal criar este jogo de damas com tampinhas de garrafas PET? Simples, fácil e muito atrativo para uma brincadeira inteligente entre os garotos e garotas.



Barquinhos para as bonecas com garrafas PET. As Barbies de sua filhinha podem ganhar lindos botes com esta ideia feita com reciclagem.



Gatinho feito com caixa de papelão. Para essa outra ideia, você só vai precisa separar uma caixa de papelão, pode ser caixa de sapato também. Olha que bacana.



Minhocas com bandejas de ovos. Veja o passo a passo que mostramos como fazer lindas minhoquinhas com caixas de ovos. É um artesanato super fácil e divertido de fazer em casa.



Máscara de sapo com bandeja de papelão! Sabe aquelas bandejas de papelão que usamos muito em aniversário? Pronto, agora você vai poder fazer lindas máscaras com ela, olha só!



Pediu lanche em casa? Pois então não jogue fora a embalagem, você pode transformar ela em um lindo caranguejo, por exemplo, olha que divertido!



Bichinhos com rolos de papelão. Veja como fica lindo criar figurinhas com rolinhos de papel higiênico e papel toalha. Dá pra pintar e criar lindos mimos para as crianças brincarem.



Nave espacial com potinho reciclado. Uma bandejinha de plástico para frutas, um potinho de patê, palitos de dente e rolinhos de papelão. É tudo que você precisa para criar este lindo item feito com reciclagem. Acompanhe o passo a passo em fotos acima e faça o seu também!



E até a embalagem do achocolatado pode entrar na brincadeira também e se transformar no bichinho que você quiser!





Carrocinha feita de palitos de picolé. Veja como este item ficou lindo este artesanato com reciclagem de palitos.

Carro feito com garrafa PET. Lindinho demais, né? É só separar a garrafa PET e as tampinhas. Pinte tudo para ficar bem lindo e use palitos de churrasco para fazer o eixo das rodinhas, que serão feitas de tampinhas. É só fazer furinhos no corpo da garrafa PET e passar os palitos. Faça furo nas tampinhas para colocar nos palitos e formar as rodinhas.



Essa sugestão é para os pimpolhos pequeninhos. Uma brincadeira que trabalha bem a criatividade e a coordenação motora da criança. Aprenda como fazer neste tutorial que mostramos. Gostou das ideias? É simples, muito prático e você vai poder elaborar os seus brinquedos junto com seu filho em uma deliciosa brincadeira que é a da montagem.



Jogo Corrida da Matemática

Conteúdo: Operações aritméticas e situações-problema.

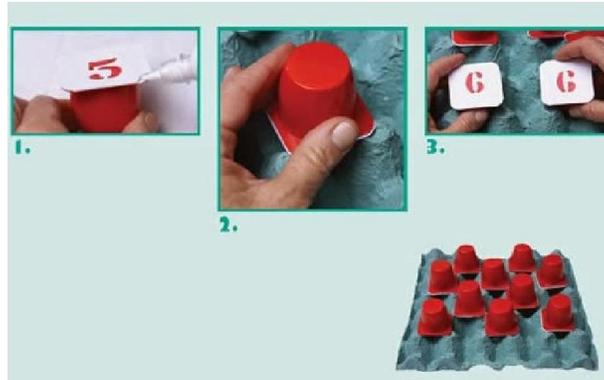
Materiais: caixas de ovos, cds usados, tampinhas de garrafa e eva

Objetivos:

Desenvolve o raciocínio para cálculos mentais; aumenta a capacidade de observar, discutir, enfrentar e deduzir soluções para situações-problemas propostas.

Desenvolvimento: O jogo possui um tabuleiro de seis níveis, 4 jogadores. Após o sorteio o primeiro jogador roda as duas roletas e descobre qual operação matemática vai resolver. O aluno só passará de nível quando responder corretamente. Ganhará o aluno que passar por todos os níveis e alcançar a "Chegada" primeiro.





Jogo da memória de 1 a 10

20 copinhos de iogurte (todos da mesma cor)

2 bandejas de ovos (de papelão)

1 pedaço de E.V.A. ou cartolina branca

Canetinha preta

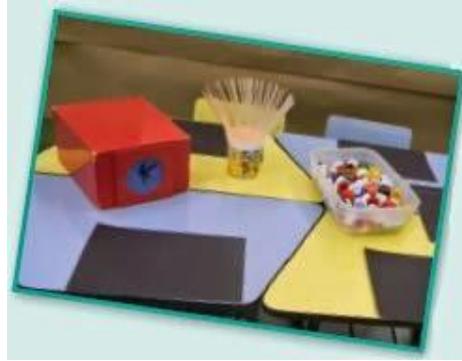
Cola quente

Na cartolina ou no E.V.A., recorte 20 quadrados da mesma medida da parte de cima do copo. Escreva duas vezes os numerais de 1 a 10 com a canetinha, um em cada quadrado. Cole

cada quadrado na parte de cima do copinho, totalizando 20.

Apoie cada copinho na bandeja com o número virado para baixo, no vão em que os ovos são encaixados. Coloque os copinhos de forma aleatória nas bandejas.

Cada aluno, na sua vez, vira dois copinhos e os encaixa no vão. Se encontrar os pares correspondentes, retira os potinhos. Se não encontrar, vira-os com a boca para baixo novamente, e passa a vez ao próximo aluno. Ganha quem tiver mais pares.



Formas geométricas

Canudinhos de refrigerante e tampinhas de garrafa PET

Cartolina ou papel-cartão

Caixa de madeira ou papelão com uma abertura para a criança colocar a mão

Recorte fichas na cartolina e desenhe uma forma geométrica em cada uma.

Coloque as fichas dentro da caixa. Cada aluno deve retirar uma ficha e reproduzir a forma geométrica utilizando os materiais recicláveis.



Sequência de cores

Pratinhos coloridos de plástico

Fita dupla-face

Divida uma parte da lousa na horizontal em três partes com a fita dupla-face.

Cole pedaços da fita atrás dos pratinhos.

Comece três sequências de cores, colando os pratinhos na lousa. Cada aluno deve continuar uma das sequências, colando os pratinhos restantes até o final do quadro. Faça novas

sequências, alterando as cores, até que todos os alunos tenham participado.



Trem numérico

Caixas de papelão (sabonete, pasta de dente, fósforo, ou remédio)

Rolha

Barbante

Canudo picado

Papel-alumínio

42 tampas de refrigerante

Rolo de papel higiênico

Cola

Papel colorido para encapar as caixas

Tesoura ou estilete

Miniflores de tecido (opcional)

Corte o centro das dez caixinhas deixando uma margem.

Encape-as com os papéis coloridos. Faça um furo em cada lateral menor para passar o barbante.

Encape o rolo de papel higiênico e outra caixa, um pouco maior, com papel alumínio. Cole o rolo de papel higiênico sobre esta caixa.

Sobre o rolo de papel, cole uma rolha pintada de vermelho. Faça um furo na parte de trás da caixa para passar o barbante.

Cole tampinhas de refrigerante para fazer as rodinhas.

Corte uma tira de papel sulfite da mesma largura da caixa maior e encape com papel alumínio. Cole na frente da caixa maior (locomotiva).

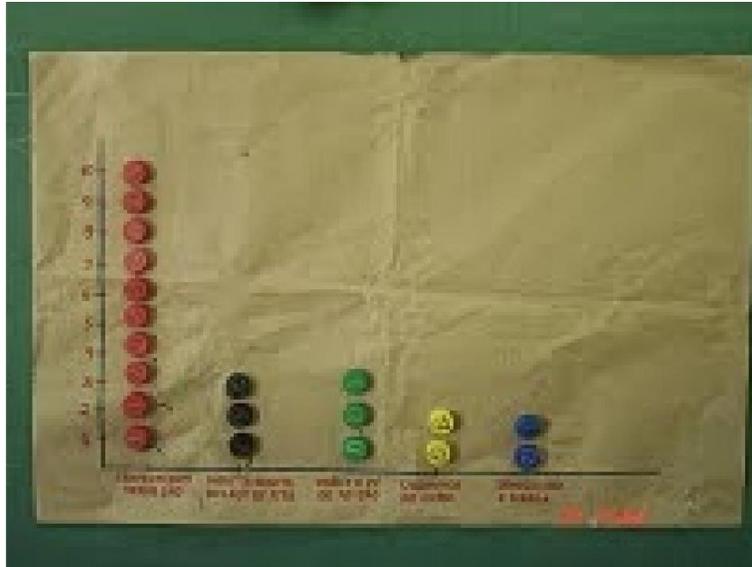
Una todos os vagões com barbante e coloque um pedaço de canudo entre cada vagão.

Numere cada vagão de 1 a 9. Cole as rodinhas encapadas com papel alumínio.

JOGO DA TABUADA



TRABALHO COM GRÁFICOS USANDO MATERIAL RECICLADO



TRILHAS



Esse jogo de trilha pode servir de modelo para infinitos objetivos apenas trocando as fichas dentro da caixa

Ex: contas de adição, subtração, multiplicação, divisão, números e quantidades, etc.

Desenvolvimento: O aluno retira uma carta e se acertar pula uma casa a frente se errar passa a vez.

SERPENTES E ESCADAS

Organização da classe

Formar grupos de 2 a 4 participantes;

Capacidades a serem trabalhadas

Explorar contagem e sequência;

Reconhecer ordem crescente e decrescente;

Chegar primeiro à casa 100;

Material

2 dados;

Tabuleiro;

Peões; Desenvolvimento

Para determinar quem começa cada jogador lança uma vez o dado.

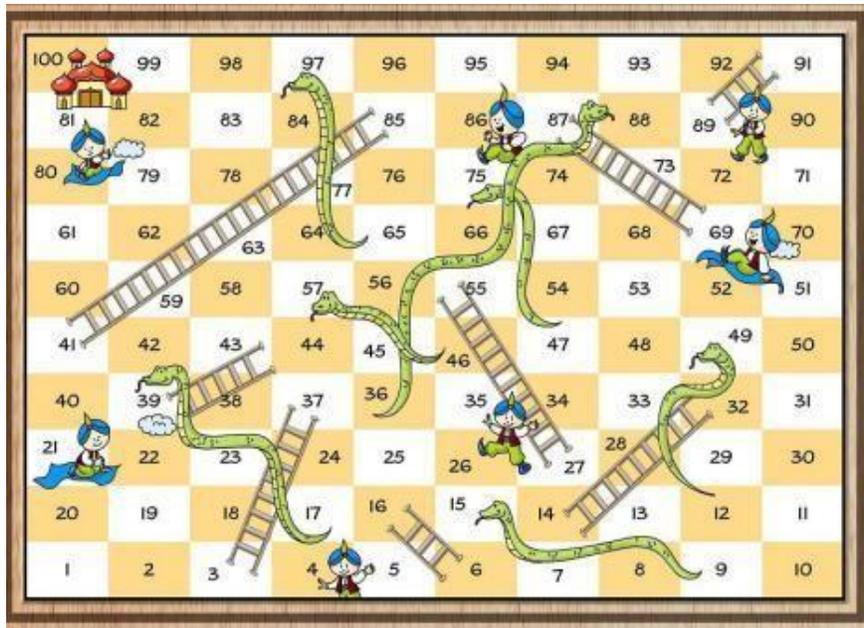
Os que empataram lançam mais uma vez o dado, e quem tirar o maior número começa.

Os jogadores começam na parte inferior do percurso e avançam jogando 1 ou 2 dados, até chegar ao topo.

Se o peão cair na base de uma escada, corta caminho, subindo até o seu topo.

Mas se, ao contrário, o peão parar em uma casa com a cabeça de uma cobra, ele é comido até o seu rabo, muitas casas para baixo.

O jogo das serpentes e escadas é um jogo de percurso, em geral de 100 casas (10×10), atravessado por escadas e por cobras.



JOGO DAS FICHAS COLORIDAS

Organização da classe

Formar grupos de 3 a 5 participantes;

Capacidades a serem trabalhadas

Perceber que o número é formado de algarismos ordenados;

Relacionar as cores das fichas às ordens numéricas;

Material

10 fichas coloridas (vermelhas, azuis, verdes e brancas) numeradas de 0 a 9;

Cartaz básico (tamanho A4) com cores variadas

Desenvolvimento

Cada jogador pega uma ficha de cada cor e registra o número formado no quadro somando os valores.

Em seguida passa a vez ao colega.

Depois da última jogada ganha aquele que conseguir formar o maior numeral.

Este jogo é utilizado para trabalhar o conceito de ordens e classes, podendo ser adaptado para o primeiro e segundo ciclo.

O mais importante é a interação.

Os participantes podem ajudar um ao outro, mutuamente, sem interferir no desempenho do vencedor.

O professor deve acompanhar o registro do jogo e fazer as explorações possíveis, graduando as intervenções a cada dia do jogo.

Registro – jogo das fichas coloridas					
Aluno(a)					
Cartas/Joga das	Vermelha	azul	verde	branca	Número formado
1ª					
2ª					
3ª					
4ª					
5ª					





BOTAS DE MUITAS LÉGUAS



Organização da classe

Poderá ser realizado com toda a turma, duas equipes ou duplas;

Capacidades a serem trabalhadas

Compreender o processo da multiplicação, da divisão e construir fatos básicos;

Material

2 dados;

Folhas com várias retas numéricas;

Desenvolvimento

Primeira proposta: Desenhar uma reta numérica no chão.

Um aluno inicia, jogando dois dados diferentes, para representar na reta com passos.

O lado do dado maior indicará a quantidade de passos e o lado menor, indicará o tamanho de cada passo.

Outro aluno verifica onde o colega parou para marcar os pontos daquela equipe.

E assim todos farão o mesmo procedimento, disputando quem chegou mais longe.

Segunda proposta: O professor entrega a folha das retas numéricas para as duplas, que jogarão os dados para efetuar as jogadas

traçando com o lápis, os passos, seguindo as mesmas regras da primeira proposta.

Ganhará o jogo quem conseguir avançar mais longe na reta numérica.

O professor deverá fazer intervenções para levar o aluno a relacionar as jogadas com a multiplicação e a divisão.

Ex.: 4 passos de 3 distâncias chegará no número 12.

BOTAS DE MUITAS LÉGUAS

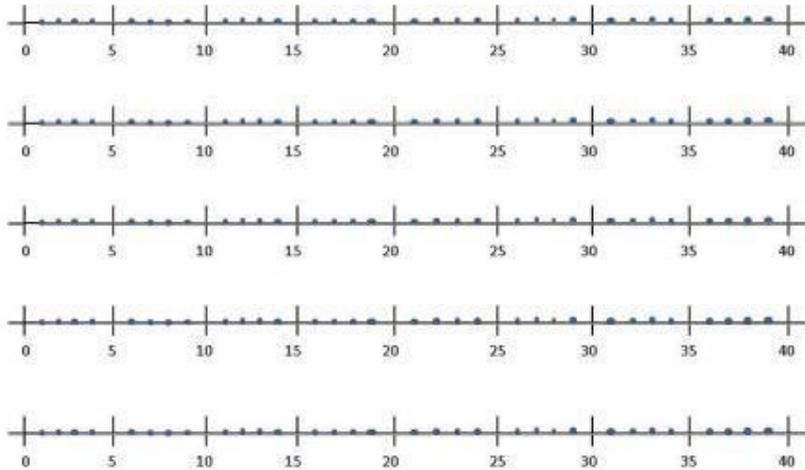


DIAGRAMA DOS HEXÁGONOS

Organização da classe

Formar duplas, trio ou individual;

Capacidades a serem trabalhadas

Desenvolver coordenação motora fina;

Construir conceitos de fração, área e perímetro;

Identificar figuras geométricas;

Material

Folha chamex com 4 hexágonos divididos de forma diferente;

Lápis de cor, tesoura;

Desenvolvimento

Colorir os hexágonos nas respectivas cores: amarelo, azul, vermelho e verde.

Recortar todas as linhas internas e externas dos mesmos.

A seguir montar um hexágono maior com todas as peças, a partir do amarelo que fica no centro da nova montagem.

É importante que durante a atividade o professor faça as intervenções,

levando o aluno a compreender novos conceitos: área, perímetro e fração equivalente.

Exemplos:

Quantos triângulos pequenos cabem dentro do novo hexágono?

2- Que fração do novo hexágono, são as peças de cores:

amarela

Azul

verde

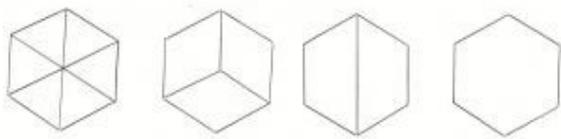
vermelho

Quais polígonos você formou quando recortou os hexágonos pequenos?

O que você observou no hexágono maior em relação à área de cada cor?

o que aconteceu com o perímetro do novo hexágono?

Atividades e jogos com números



JOGO DAS POSSIBILIDADES

Organização da classe

Formar grupos com 4 a 5 participantes;

Capacidades a serem trabalhadas

Trabalhar fatos simples;

Desenvolver atenção, concentração e raciocínio lógico;

Explorar conceito intuitivo de probabilidade;

Material

2 dados coloridos;

Tabuleiro com escudos dos times;

Quadro de registro das jogadas;

Desenvolvimento

Cada participante escolhe ou sorteia o time para apostar.

O primeiro jogador lança os dois dados de cores diferentes e observa se a coluna horizontal e vertical contém o escudo do time que ele escolheu.

Se tiver nas duas colunas soma os pontos dos dois dados, se tiver apenas em uma das colunas, subtrai os números dos dados.

Caso não tenha em nenhuma das duas colunas passa a vez para o colega.

Cada jogador registra no quadro as jogadas.

Ganha o jogo o participante que obtiver o maior número no total.

Intervenções possíveis:

Quais os times mais difíceis de sair?

Como posso obter a pontuação 12?

- Qual o time que tem as mesmas chances de sair?

Pode-se também substituir os fatos da adição pela multiplicação e da subtração pela adição



DOMINÓ HUMANO

Distribuir as fichas aleatoriamente para cada aluno. Um dos alunos inicia o jogo indo à frente e lendo sua ficha, que termina com a pergunta, **quem tem?** E assim o próximo que tiver com a ficha resposta, vai à frente e fica ao lado, formando o dominó, até a última ficha.

Observações: Repetir a atividade explorando a compreensão e fixação dos fatos.

DOMINÓ HUMANO

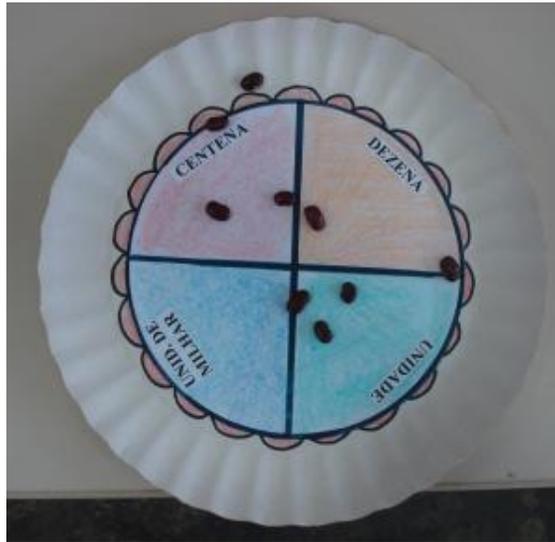
Exemplos de tiras para o "Eu tenho, quem tem?"

Eu tenho 12, quem tem 2×4 ?	Eu tenho 8, quem tem 3×3 ?
Eu tenho 9, quem tem 2×5 ?	Eu tenho 10, quem tem 3×5 ?
Eu tenho 15, quem tem 2×8 ?	Eu tenho 16, quem tem 3×6 ?
Eu tenho 18, quem tem 4×5 ?	Eu tenho 20, quem tem 7×3 ?
Eu tenho 21, quem tem 4×6 ?	Eu tenho 24, quem tem 5×5 ?
Eu tenho 25, quem tem 4×7 ?	Eu tenho 28, quem tem 6×5 ?
Eu tenho 30, quem tem 4×8 ?	Eu tenho 32, quem tem 4×9 ?
Eu tenho 36, quem tem 7×5 ?	Eu tenho 35, quem tem 8×5 ?
Eu tenho 40, quem tem 7×6 ?	Eu tenho 42, quem tem 9×5 ?
Eu tenho 45, quem tem 6×8 ?	Eu tenho 48, quem tem 6×9 ?
Eu tenho 54, quem tem 7×8 ?	Eu tenho 56, quem tem 7×9 ?
Eu tenho 63, quem tem 8×8 ?	Eu tenho 64, quem tem 8×9 ?
Eu tenho 72, quem tem 9×9 ?	Eu tenho 81, quem tem 2×3 ?
Eu tenho 6, quem tem 2×7 ?	Eu tenho 14, quem tem 2×2 ?
Eu tenho 4, quem tem 3×9 ?	Eu tenho 27, quem tem 3×4 ?

Construa outras tiras para os resultados : 12, 18, 24, 30 36, 40.



Pratinho dos fatos (fixar fatos da multiplicação, adição ou subtração)



Pratinho das ordens

Representação dos Fatos



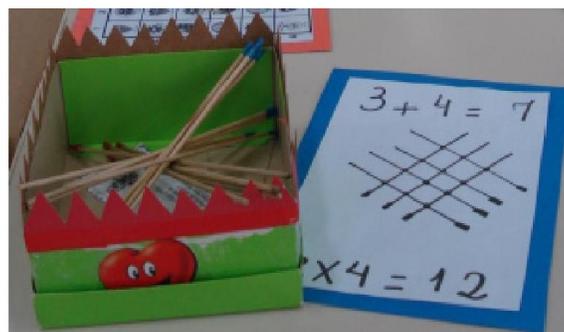
REPRESENTAÇÃO DOS FATOS

Joga-se primeiramente o bingo.

Intervenções possíveis

- Descrever todos os fatos possíveis da multiplicação
- Escrever os fatos inversamente (:)
- Representar os fatos através do papel quadriculado

Operando com varetas



OPERANDO COM VARETAS(+ √)

REGRAS DO JOGO

Encaixar os palitos de acordo com os fatos (3×4) $(3 + 4)$.
O resultado da multiplicação é igual a quantidade de cruzamentos dentro da caixa. O resultado da soma é igual a quantidade das pontas dos palitos fora da caixa.



Qual é a sequência?

Descubra o número