

Aprender brincando

Objetivos, preparação, regras claras e respostas para apoiar partidas curtas em sala ou em casa.

1. O que a criança pratica

Resolver adição e subtração simples, construir confiança com estratégias de cálculo mental e iniciar multiplicação e divisão exata em contexto de jogo.

2. Para quem e quanto tempo

Crianças do 1º e 2º ano do Ensino Fundamental. Duas crianças, dois celulares e, opcionalmente, discos impressos. Uma partida costuma durar 5–10 minutos.

3. Preparação

Abra o site nos dois celulares; cada criança escolhe um monstro ou lê o QR. Digite um apelido, encontre a outra pessoa no lobby, aceite o desafio e use “Jogar sem discos impressos” ou leia os dois QRs.

4. 1. Ataque

Na sua vez, escolha um dos três poderes e responda à conta. Resposta certa libera o ataque; se errar, o ataque falha e a vez passa. Não há cronômetro punitivo.

5. 2. Defesa

Depois do acerto, a outra pessoa responde uma conta. Se acertar, recebe metade do dano, arredondada para baixo. Se errar, recebe o dano inteiro.

6. 3. Próxima jogada

Os turnos alternam. O primeiro monstro a chegar a 0 de vida perde. Poderes especiais curam ou dão escudo depois do acerto; vida máxima de 100.

7. Conversa que ensina

Convide a criança a explicar como pensou: “Você separou os números?”, “Que conta conhecida ajudou?”. Valorize estratégias e tentativas; evite transformar a velocidade em critério de sucesso.

Desafios de cálculo

Sugestão: recorte os desafios e use-os antes ou depois de uma batalha, em dupla.

$$4 + 3$$

Gabarito do educador: 7

$$9 - 5$$

Gabarito do educador: 4

$$6 + 8$$

Gabarito do educador: 14

$$15 - 7$$

Gabarito do educador: 8

$$2 \times 4$$

Gabarito do educador: 8

$$3 \times 5$$

Gabarito do educador: 15

$$12 / 2$$

Gabarito do educador: 6

$$20 / 5$$

Gabarito do educador: 4

$$10 + 6$$

Gabarito do educador: 16

$$18 - 9$$

Gabarito do educador: 9

$$4 \times 3$$

Gabarito do educador: 12

$$30 / 10$$

Gabarito do educador: 3