

## JOGO PESCARIA

Embaralhe as cartas e **distribua 5 delas para cada pessoa**. O jogador à esquerda, de quem distribuir as cartas **começa o jogo pedindo uma carta a um dos jogadores escolhido para fazer par com uma carta que estiver em sua mão**. Se o jogador tiver essa carta, deverá entregá-la. O jogador da vez colocará o par da carta na mesa e pedirá novamente a outro jogador utilizando dos sinais do **Librário da matemática**. **Se o jogador não tiver a carta, deverá sinalizar "Vá pescar!"**. Então, o jogador da vez deverá tirar uma carta do monte de cartas. Se ele tirar a carta requerida, ele deverá colocar a carta na mesa pedindo novamente. Caso contrário, deverá esperar a próxima rodada. Os jogadores se revezam pedindo cartas e formando pares até as cartas acabarem ou termine o monte. **Vencerá o jogador com maior número de pares.**

## BOM JOGO!

### APRESENTAÇÃO

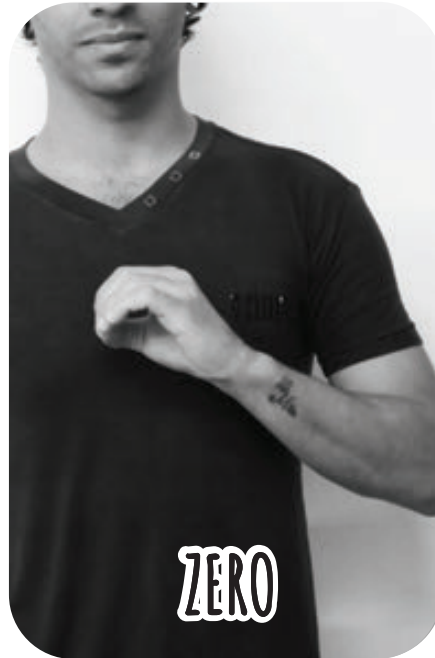
O **LIBRÁRIO DA MATEMÁTICA** é o baralho da comunicação visual motora. Tem como objetivo **promover a integração** entre surdos e ouvintes, possibilitando a todos o acesso a uma parte do **vocabulário da Libras** no âmbito da Matemática de uma forma **dinâmica e divertida**. Além de incentivar o reconhecimento dos elementos da linguagem visual e dos meios de expressão da Matemática.



## JOGO ACERTE O DESENHO:

O objetivo do jogo é **acertar o maior número de desenhos** feitos por sua equipe. São utilizadas 26 palavras do **Librário generalizado**, ou as 28 palavras do **Librário da matemática**. **Dividir em duas equipes**. Em cada rodada será escolhido um integrante para desenhar e os outros da equipe terão que acertar a palavra. O integrante que for desenhar a palavra, sorteará uma carta com a palavra do **Librário**. Conforme o integrante for desenhando no quadro, a sua equipe terá **30 segundos para acertar o desenho**. **Ganha a equipe que acertar o maior número de desenhos.**

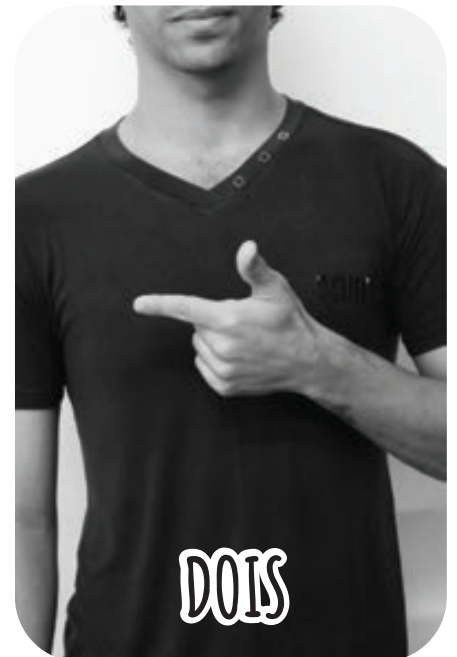
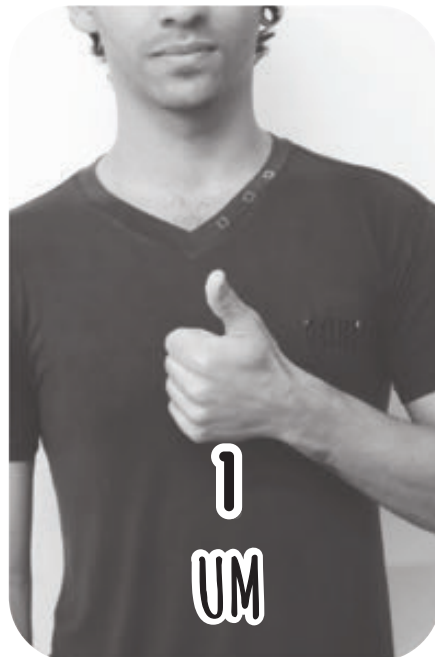
## BOM JOGO!

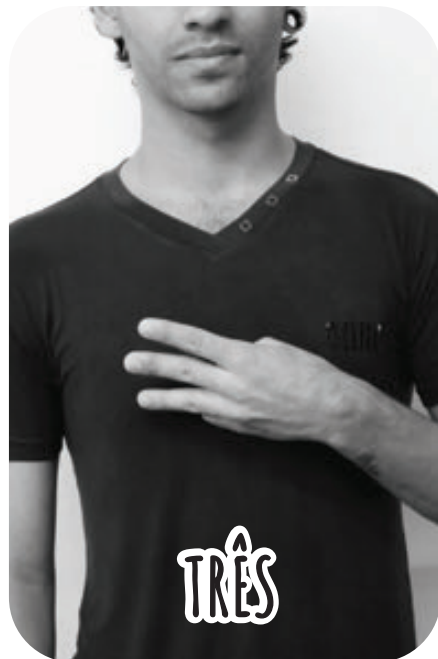


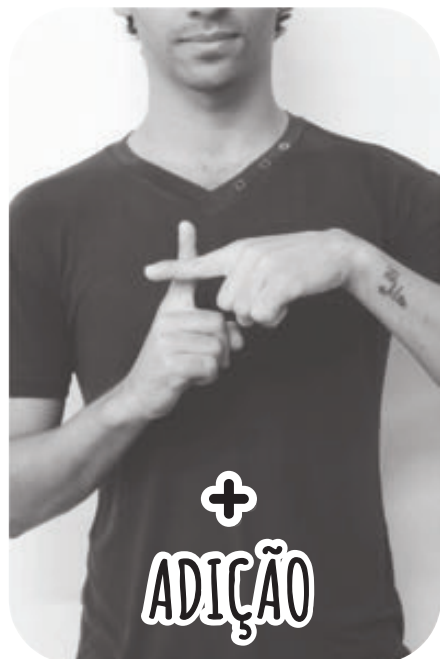
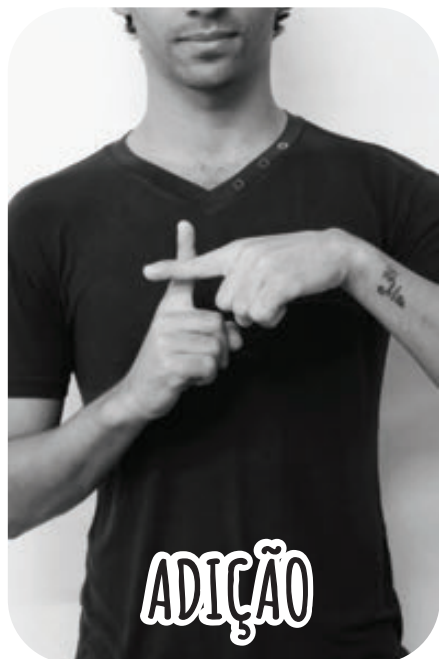
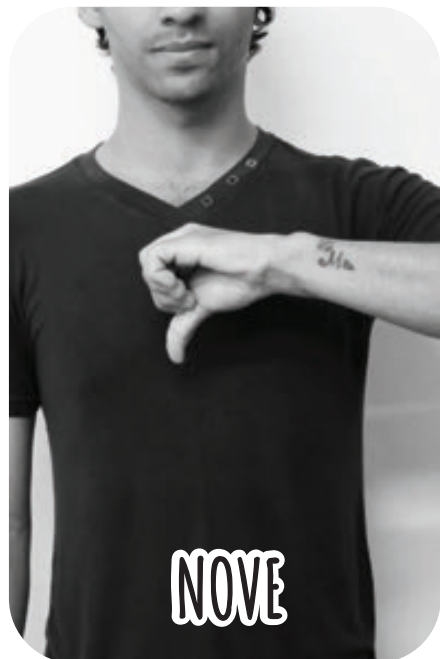
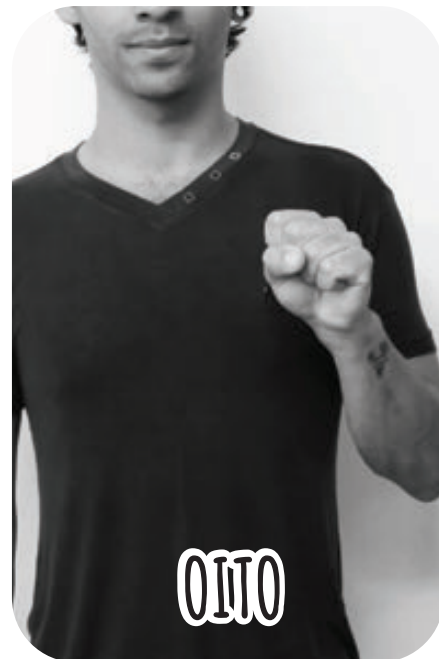
## JOGO MEMÓRIA

Embaralhe as cartas, coloque-as com a face para baixo, o jogador à esquerda de quem distribuiu as cartas começa virando duas cartas para cima e se **formar o par** joga novamente, se errar passa a vez para o próximo jogador, até que as cartas acabem. **Quem formar mais pares ganha o jogo.**

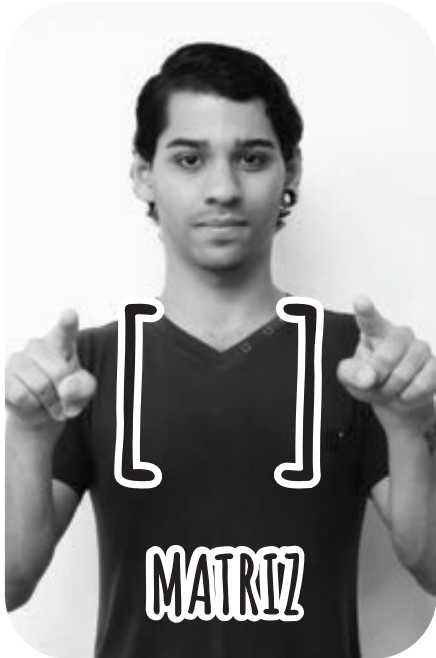
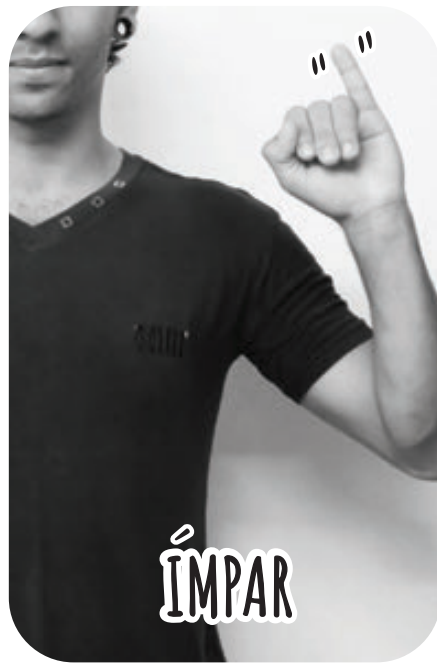
## BOM JOGO!



















LOGARITMO



$\log^a$   
LOGARITMO



POTÊNCIA



$5^2$   
POTÊNCIA



QUANTIDADE



Q  
QUANTIDADE



SOMAR



+

SOMAR

