

Aprender a somar e subtrair e transportar

Ref. 30677



CONTEÚDO

- 8 quadros, nos quais se pode escrever de ambos os lados, para praticar tantas vezes quanto o necessário. Incluem uma linha numerada para facilitar o cálculo.
 - o 4 quadros de adição:
 - Frente: aprender a somar.
 - Verso: somas para praticar de 1 a 10 e ligações numerais até ao 10.
 - o 4 quadros de subtração, com dois métodos para aprender a subtrair:
 - Frente: aprender a subtrair por compensação.
 - Verso: aprender a subtrair por reagrupamento.
- 8 marcadores apagáveis
- 20 cartas redondas azuis, representando um 10
- 9 cartas de prémio com a ilustração de um sapo

O jogo é fabricado em cartão espesso, durável, muito resistente e de alta qualidade.

O material é ecológico e tem origem em florestas sustentáveis, composto por uma elevada percentagem de material reciclado e é 100% reciclável.

GRUPO ETÁRIO RECOMENDADO

Crianças dos 6 aos 10 anos.

O jogo permite às crianças praticar a adição e a subtração com transporte, utilizando um método simples para compreender o passo entre unidades e dezenas.

No caso da subtração, existem dois métodos com transporte: subtração por compensação e subtração com reagrupamento. Isto significa que podem praticar o método que estão a aprender na escola.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- Aprender a somar e a subtrair com transporte de forma visual e prática.
- Trabalhar os números até 10.
- Melhorar a velocidade mental e a matemática mental.



Telef. (00351) 213 872 458
Chamada para a rede fixa nacional
<https://oficinadidactica.pt>

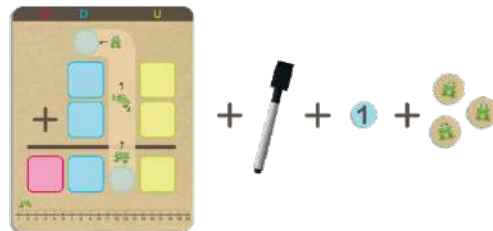
- Desenvolver a atenção e a observação.
- Ajudar a criar as fundações do trabalho com o método ABN

ATIVIDADES E COMO JOGAR

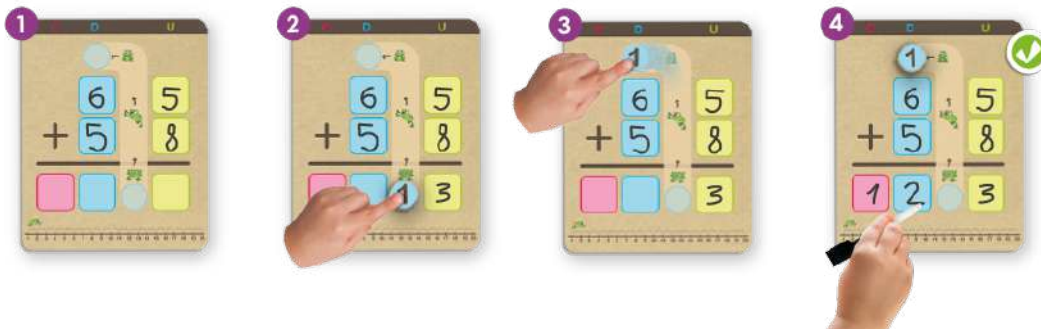
O objetivo do jogo é aprender a somar e a subtrair com transporte. Assim, embora os quadros permitam que as crianças pratiquem a adição e a subtração sem transporte, a explicação de como jogar começa sempre com operações com transporte.

APRENDER A SOMAR COM TRANSPORTE

Material para uma pessoa: quadro de adição, marcador apagável, carta redonda azul com um 10 e cartas de prémio.



ETAPAS:



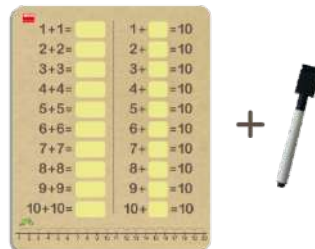
1. Escreva a soma a ser adicionada nas caixas.
As unidades nas caixas na coluna de unidades "U" e as dezenas na coluna das dezenas "T".
2. Some as unidades. No resultado, escreva apenas a unidade e para representar a dezena, utilize a carta redonda que corresponde a uma dezena e coloque-a no espaço redondo do resultado, junto à unidade escrita.
3. Em seguida, mova a carta redonda com um 10 no topo e coloque-o na coluna das dezenas.
4. Por fim, some as dezenas e escreva o resultado.
5. No final da soma, o jogador recebe a carta de prémio com o sapo. O objetivo é praticar a adição muitas vezes e ganhar várias cartas de prémio.

Nas etapas 2 e 4, a linha numerada na base do quadro pode ser utilizada para ajudar no cálculo.

Para manter o material em boas condições, apague sempre os quadros no fim do jogo.

SOMA COM DUPLOS E NÚMEROS LIGADOS ATÉ 10

Material para uma pessoa: Quadro com operações e marcador apagável.

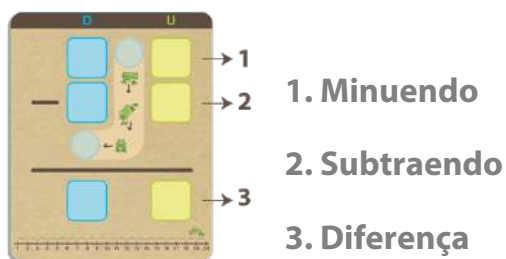


A linha numerada na base do quadro pode ser utilizada para ajudar nos cálculos.

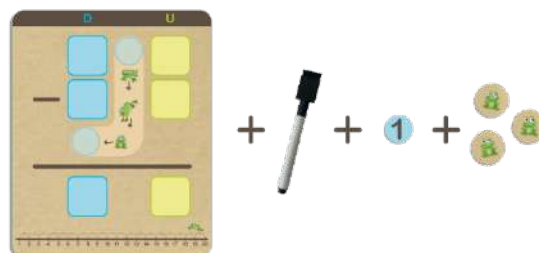
Para manter o material em boas condições, apague sempre os quadros no fim do jogo.

APRENDER A SUBTRAIR COM TRANSPORTE

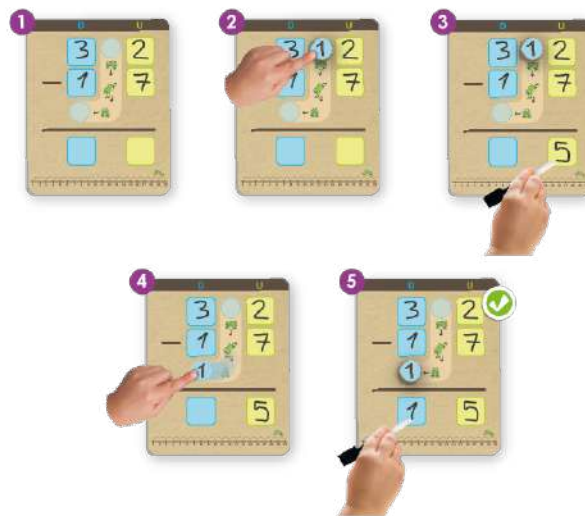
SUBTRAÇÃO POR COMPENSAÇÃO



Material para uma pessoa: Quadro de subtração por compensação, marcador apagável, carta redonda azul com um 10 e cartas de prémio.



ETAPAS:

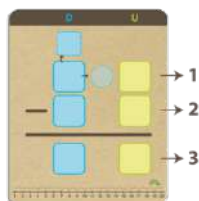


1. Escreva a subtração a ser transportada nas caixas. Coloque o subtraendo por baixo do minuendo, de modo a que as unidades fiquem na coluna "U" e as dezenas na coluna "T".
2. Subtrair unidades. Como a unidade do subtraendo é maior do que o minuendo, utilize a carta redonda 1, que corresponde a um 10, e coloque-a acima do minuendo para subtrair as unidades.
3. Em seguida, subtraia as unidades e escreva o resultado da diferença na coluna das unidades.
4. Mova a carta redonda com a dezena na parte de baixo da coluna das dezenas.
5. Por último, subtraia as dezenas e escreva a diferença no resultado.
6. Quando o jogador tiver concluído a subtração, recebe a carta de prémio com o sapo. O objetivo é fazer a subtração muitas vezes e receber muitas cartas de prémio.

Nas etapas 3 e 5, a linha numerada na base do quadro pode ser utilizada para ajudar no cálculo.

Para manter o material em boas condições, apague sempre os quadros no fim do jogo.

SUBTRAÇÃO POR REAGRUPAMENTO

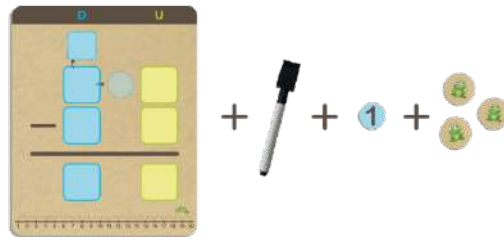


1. Minuendo

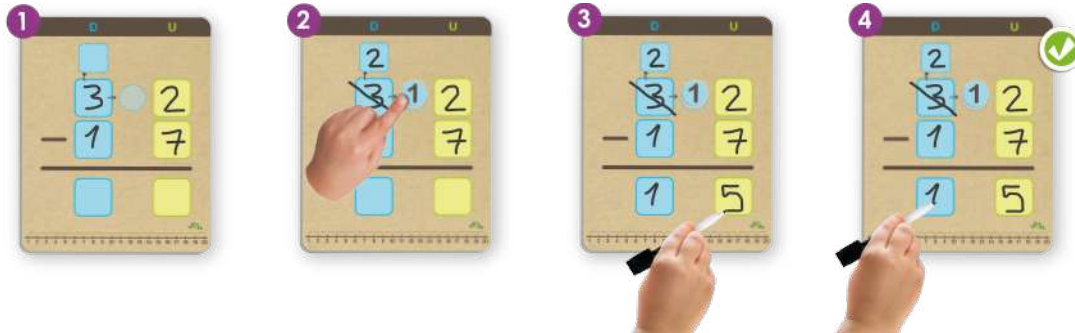
2. Subtraendo

3. Diferença

Material para uma pessoa: Quadro de subtração por reagrupamento, marcador apagável, carta redonda azul com um 10 e cartas de prémio.



ETAPAS:



1. Escreva a subtração a ser transportada nas caixas. Coloque o subtraendo por baixo do minuendo, de modo a que as unidades fiquem na coluna "U" e as dezenas na coluna "T".
2. Subtrair unidades. Como a unidade do subtraendo é maior do que a unidade do minuendo, risque a dezena do minuendo e mova-a para as unidades: use a carta redonda 1, que corresponde a um 10, e coloque-a no espaço redondo do minuendo, junto à unidade do minuendo. Escreva as dezenas remanescentes no minuendo acima do número da dezena riscada.
3. Em seguida, subtraia as unidades e escreva o resultado da diferença na coluna das unidades.
4. Por fim, subtraia as dezenas e escreva o resultado da diferença na coluna das dezenas.
5. Quando o jogador tiver concluído a subtração, recebe a carta de prémio com o sapo. O objetivo é fazer a subtração muitas vezes e receber muitas cartas de prémio.

Nas etapas 3 e 4, a linha numerada na base do quadro pode ser utilizada para ajudar nos cálculos.

Para manter o material em boas condições, apague sempre os quadros no fim do jogo.