



## 058 Os amigos do 10

Trabalhar de forma manipulativa conceitos matemáticos como a decomposição do número, números complementares, quantidade e grafia.

### Introdução à sessão

Entregar o jogo The Rocket 10 da Miniland para se familiarizar com os seus elementos e as diferentes propostas de jogo indicadas nas instruções do produto. O jogo digital pode ajudar a reforçar os conteúdos aprendidos com o brinquedo após a partida e também para apresentar e ajudar a familiarizar com a dinâmica de jogo. Esta atividade permite “tocar” e manipular diferentes conceitos matemáticos.

### Jogo com produto Miniland

- 1 Descarregar e imprimir a lâmina de jogo 058-A “Rocket 10” e dobrá-la pela linha pontuada (Fig. 1).
- 2 Do lado A da lâmina pinta-se de azul uma determinada quantidade de círculos sobre o desenho do foguete (Fig. 2).
- 3 Colocam-se no foguete (brinquedo) os pinos azuis, na mesma posição e na mesma quantidade que se coloriu.
- 4 Localiza-se o cartão quantidade-grafia (azul) que corresponde à quantidade de círculos que se coloriram e situa-se sobre o quadro com o ponto de interrogação azul (Fig. 3).
- 5 Pintam-se os restantes círculos de verde (Fig. 4). E colocam-se também os pinos verdes no foguete (brinquedo) na mesma disposição.
- 6 Localiza-se o cartão de quantidade-grafia (verde) que corresponda aos botões que se

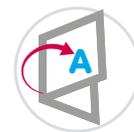


Fig 1



Fig 2



Fig 3



Fig 4



Fig 5

A atividade pode ter autocorreção, se o(a) professor(a) preencher previamente o reverso da lâmina.

### Jogo digital

O jogo consiste em relacionar uma quantidade com a sua grafia e procurar os números complementares do número 10. Na parte central do foguete aparece aleatoriamente um número de pinos azuis em diferentes posições. A atividade consiste em contá-los, relacionar a referida quantidade com a sua grafia e procurar o número complementar.

- 1 Contam-se os pinos azuis que o foguete indica na parte central.
- 2 Localiza-se o cartão quantidade e grafia que corresponde ao número de pinos (parte esquerda do ecrã).
- 3 Arrasta-se o cartão quantidade e grafia (azul) até ao ponto de interrogação azul. Se for correto irá ouvir-se um som e irá aparecer uma imagem de acerto. Se for incorreto, irá ouvir-se um som acompanhado de uma imagem de erro indicando que é necessário voltar a tentar.
- 4 Localizar o cartão com o número complementar na parte direita e arrastá-lo até ao ponto de interrogação verde.
- 5 Se tiveres acertado irás conseguir um minifoguete. Quando conseguires 3 minifoguetes, o grande foguete irá descolar!



### Conteúdos educativos

#### Matemáticas

- Aprendizagem dos números 1 a 10.
- Agilidade na contagem.
- Decomposição do 10, números complementares.
- Associação número-quantidade.
- Princípio de conservação da quantidade numérica, ou seja, a quantidade não depende da disposição dos elementos.
- Introdução à soma e à subtração.

#### TIC

Uso meio digital.



### Material Miniland

- Ref. 31781 Rocket

#### Educação multilingue

Vocabulário e expressão



**Idade**  
3-7 anos



**Temática**  
Lógica e matemáticas