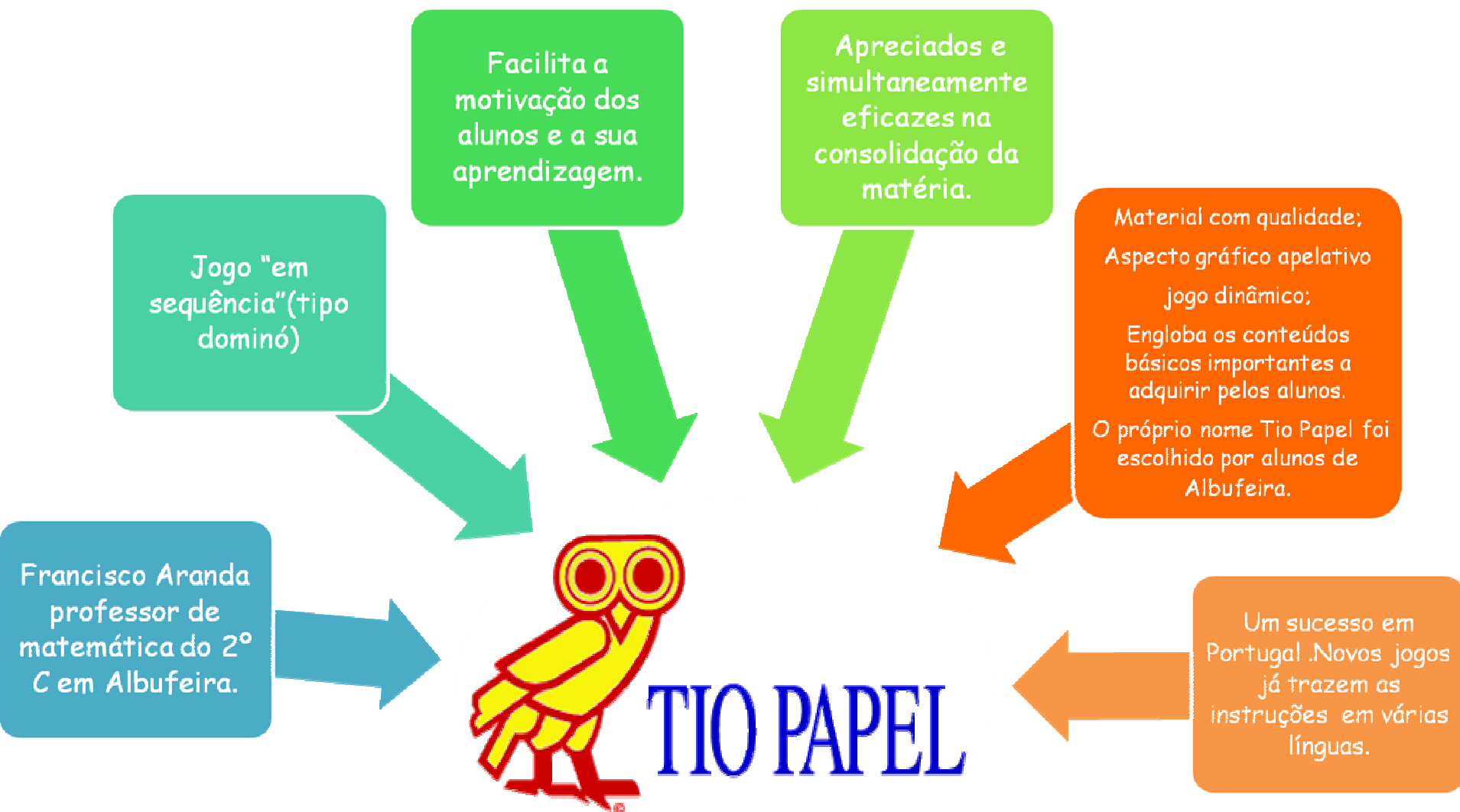
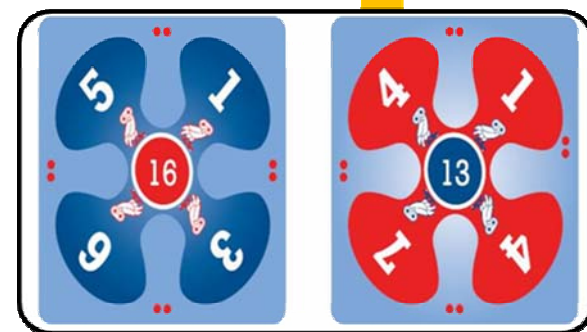
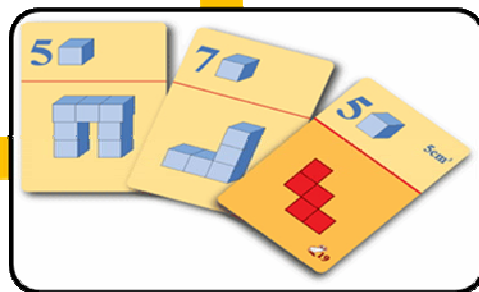
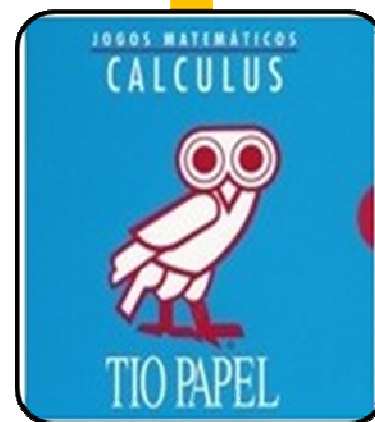
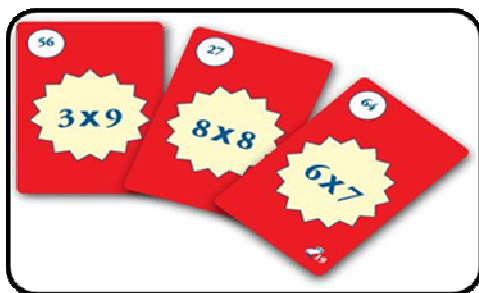


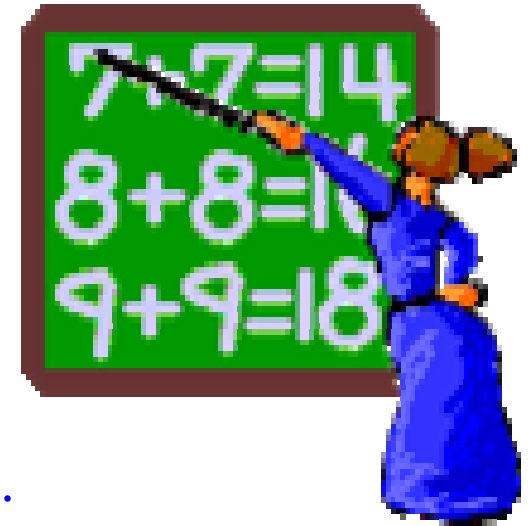
Como surgiram os jogos







TIO PAPEL



Objectivos:

- Estimular e desenvolver o gosto pela matemática.
- Desenvolver o raciocínio matemático.
- Estimular o cálculo mental.
- Revisão das operações com números inteiros e decimais.
- Desenvolver a socialização.
- Trabalhar a concentração.
- O controlo automático dos erros que permite aos alunos aprenderem uns com os outros e corrigirem os seus erros.



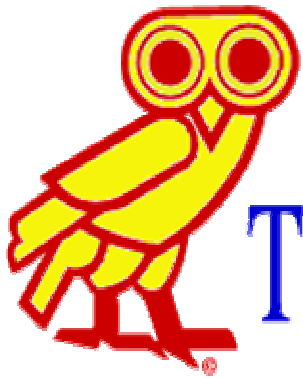
TIO PAPEL

Regras do Jogo:

As regras são as mesmas do dominó.

No centro da carta, que está na mesa, está uma pergunta e no canto superior esquerdo, das cartas que se tem na mão, está a resposta certa a esta pergunta .

O jogo começa com uma das cartas de partida (carta com a resposta mais frequente), os jogadores vão sequencialmente, pela direita, "passando" ou deitando as cartas com a resposta certa até alguém se livrar de todas as cartas e ganhar.

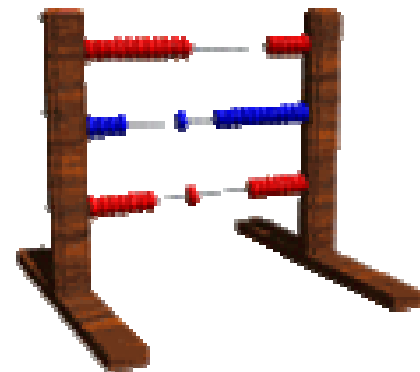
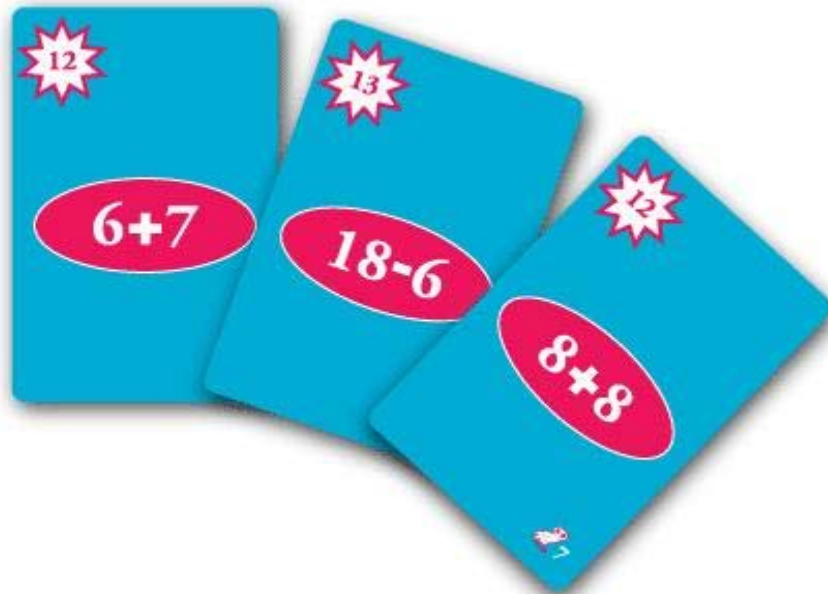


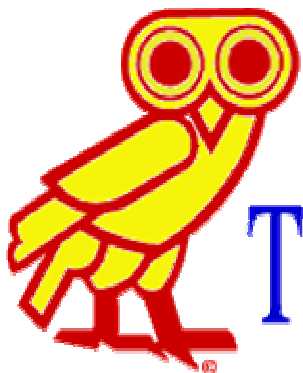
TIO PAPEL

Adição e Subtracção

7+

Contém 36 adições e subtracções com resultados entre os números 8 e 17 portanto pode ser jogado logo muito cedo (final do 1.º ano)



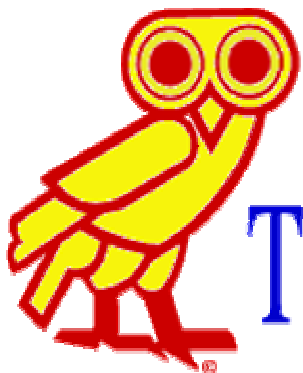


TIO PAPEL

Tabuada da Multiplicação 8+

Ajuda a memorização e compreensão rápida do mecanismo da multiplicação (2 ao 9).





TIO PAPEL

Divisão

9+

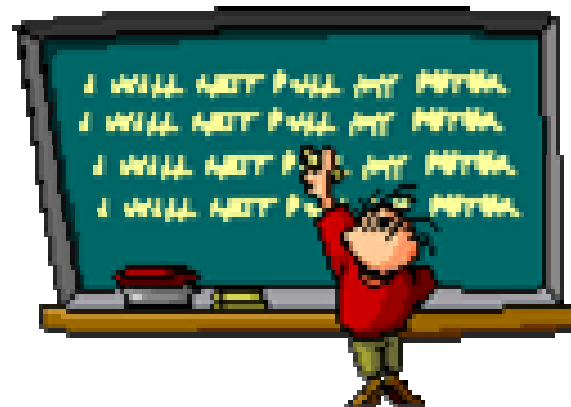
Dois jogos em um.

30 cartas - sem decimais
(3.º ano) - 30 cartas

36 cartas com decimais (4.º
ano) - 36 cartas (da carta 31
à 36).



Resolver mentalmente
operações de divisão com
resto zero.





TIO PAPEL

Cubos - Medir é Comparar 6+

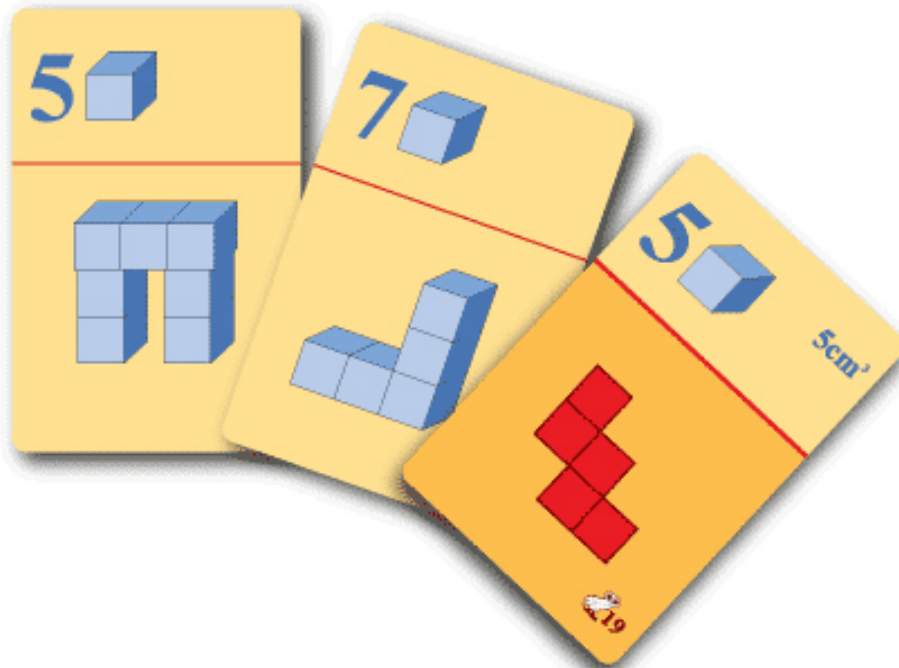
4 níveis no mesmo jogo.

Nível 1 + de 6 anos - 18 cartas

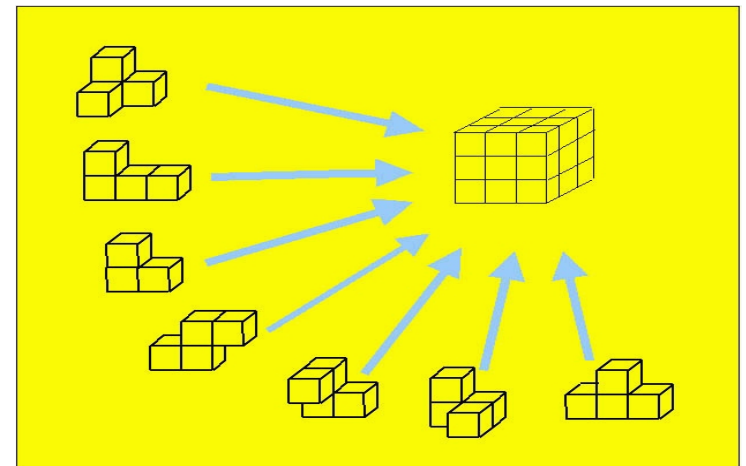
Nível 2 + de 8 anos - 24 cartas

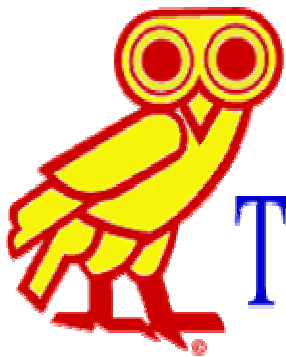
Nível 3 + de 9 anos - 30 cartas

Nível 4 + de 10 anos - 36 cartas



- Desenvolver o sentido espacial.
- Reconhecer e identificar figuras no plano.
- Aprendizagem da geometria, através da visualização, análise, ordenação e dedução





TIO PAPEL

Fracções equivalentes 11+

É sobretudo um jogo de simplificação de fracções.

A resposta é sempre a fracção irredutível.



- Reforçar o conceito de fracção.
- Desenvolver o sentido de número racional.
- Estabelecer relações entre diferentes representações.

➤ Ex:



;0,5; 0,50.





Conheça os números "por dentro"

A decomposição de um numero em factores primos vai fazer parte, já no próximo ano, do novo programa do 5.º ano de matemática.



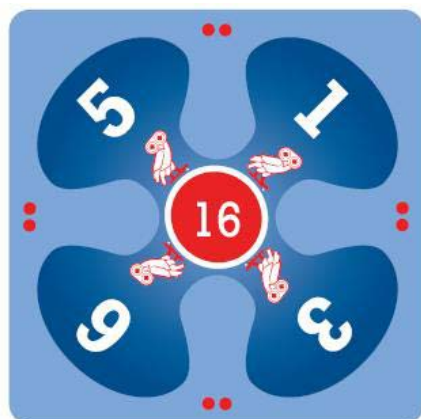
Regras

O mais rápido põe o dedo na carta e diz os factores primos.

Se acertou recolhe a carta (prémio).

Se falhar fica uma vez sem jogar:

Ganha quem tiver mais cartas no final.



Estes jogos são de competição.

Convém juntar os alunos mais lentos com os mais lentos e os mais rápidos com os mais rápidos.



Primus



Descrição

Jogo 1: + de 8 anos

O objectivo é calcular o produto dos números primos (em volta).

A solução encontra-se no centro, do lado oposto.

Exemplo: $2 \times 2 \times 3 = 12$

Jogo 2: + de 11 anos

O objectivo do jogo é descobrir os factores primos.

O jogador deve descobrir os factores primos cuja multiplicação tem como resultado o número central.

A forma da carta indica o número desses factores.

Exemplo: $30 = 2 \times 3 \times 5$



Calculus

Jogo 1: + de 7 anos

Objectivo: Calcular a soma dos 3 números (em volta).

A solução encontra-se no centro do lado oposto.

Exemplo: $5 + 5 + 8 = 18$

Jogo 2 : + de 9 anos.

Objectivo: Descobrir as 2 operações, entre adição, subtracção e multiplicação.

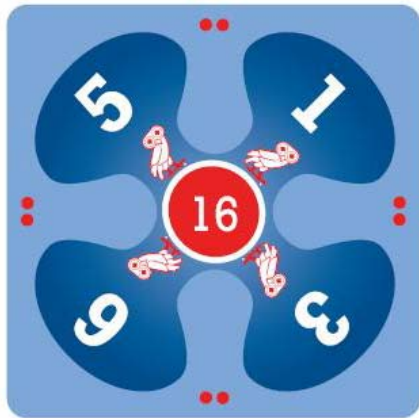
O jogador deve descobrir, utilizando os 3 números em volta e 2 operações, a expressão numérica que tem como resultado o número central.

Exemplo: $5 \times 5 - 8 = 17$





Calculu



Objectivo: Descobrir as três operações.

Entre adição, subtracção, multiplicação e divisão, o jogador deve descobrir, utilizando os 4 números em volta e 3 operações, a expressão numérica que tem como resultado o número do centro da carta.

Exemplo: $5 \times (6-3) + 1 = 16$

Para 8 anos: + um jogo

A soma dos 4 números do lado vermelho encontra-se no lado oposto ao centro, podendo fazer-se uma competição para apurar quem calcula mais rapidamente as somas.

