



MATHS

# "Amigos de 10"

Ref. 30676



# Amigos de 10

Ref. 30676



## CONTEÚDO:

### DESCRIÇÃO DAS CARTAS

- Cartas MONSTRO: há um total de 44 monstros. Cada monstro tem um número desenhado no mesmo de 0 a 10. Cada número é repetido 4 vezes. Todos os monstros têm costas são idênticas.
- Cartas ESTRELA: há um total de 15 estrelas. São utilizadas como contadores para assinalar o número de jogos ganhos por cada jogador.

O jogo é fabricado a partir de cartão muito forte, resistente, espesso e de alta qualidade. Fabricado com material ecológico proveniente de florestas sustentáveis.

## IDADE RECOMENDADA:

Dos 4 aos 8 anos.

O jogo inclui diferentes métodos de jogo, adaptados ao nível de conhecimentos anteriores dos jogadores.

## OBJETIVOS EDUCATIVOS:

- Aprender a dividir o número 10.
- Melhorar a agilidade mental e a rapidez aritmética.
- Desenvolver a atenção e a observação.
- Ajudar a criar as fundações do trabalho com o método ABN.



## MÉTODO DE JOGO E ATIVIDADES:

### Somar 10!

Objetivo: obter o número máximo de pares que somam 10.

Participantes: de 2 a 4 jogadores.

1. Coloque todos os monstros virados para baixo numa pilha.
2. Distribua duas cartas monstro a cada jogador e 2 cartas estrela. Se conseguir somar 10 com os monstros, guarda o par e tira mais 2 cartas de monstros da pilha. Deve ter sempre duas cartas monstros para jogar.
3. Um dos jogadores deve ser o líder do jogo. Os jogadores podem ser o líder à vez. O líder do jogo é responsável por virar as cartas na pilha uma a uma. As cartas são viradas em direção aos restantes jogadores e permanecem numa pilha viradas para cima.
4. Os jogadores têm de ser rápidos e só recolher o monstro quando este perfizer 10 ao ser somado com uma das cartas que tem na mão.
  - Quando o par soma 10, é colocado de lado e escolhe-se outra carta da pilha.
  - Se escolher um monstro que não some 10 com qualquer uma das 2 cartas na mão, tem de colocar a carta de volta no fundo da pilha. Como penalização, tem de devolver uma estrela ao meio. Quando não tem estrelas, perde duas voltas (não pode recolher os 2 monstros seguintes virados ao contrário).
5. A ronda termina quando não há mais cartas na pilha ou quando não é possível fazer mais pares com as cartas no meio.
6. O jogador com mais pares de monstros vence a ronda e recolhe uma estrela.
7. Começa uma nova ronda e aí por diante até não haver estrelas disponíveis.
8. O jogador com mais estrelas é o vencedor.



## Memória "Iguais"

Objetivo: obter o máximo número de pares de números iguais.

Recomendação para as crianças mais pequenas. Estas só têm de saber os números de 0 a 10. Neste modo, o jogo não tem um número máximo de jogadores.

1. Colocar todas as cartas monstro com a face virada para baixo.
2. À vez, virar duas cartas. Se estas forem idênticas (mesmo número), deixe as cartas viradas e continue a virar mais duas cartas à procura de mais pares. Caso contrário, volte a virá-las para baixo deixando-as no mesmo lugar. Segue-se outro jogador.
3. O jogo termina quando não há mais cartas na mesa. Cada jogador conta os seus monstros e o vencedor é aquele que apresentar o maior número.

## Memória "Somar 10"

Objetivo: obter o número máximo de pares de números que somam 10.

Neste modo, o jogo não tem um número máximo de jogadores.

1. Colocar todas as cartas monstro com a face virada para baixo.
2. À vez, virar duas cartas. Se estas somarem 10, deixe as cartas viradas e continue virando mais duas cartas à procura de mais pares. Caso contrário, volte a virá-las para baixo deixando-as no mesmo lugar. Segue-se outro jogador.
3. O jogo termina quando não há mais cartas na mesa. Cada jogador conta os seus monstros e o vencedor é aquele que apresentar o maior número.



FOR EDUCATIONAL PURPOSES