



CONTA

EXPLORE NÚMEROS, PADRÕES E
DESAFIOS!

a partir de 6 anos



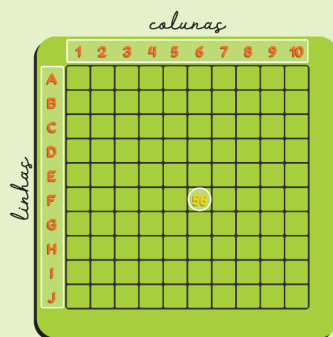
O **CONTA** transforma a contagem em um jogo de descoberta e movimento. Usando um tabuleiro numerado de 1 a 100, as crianças exploram regularidades e deslocamentos, desenvolvendo o **senso numérico**, a atenção e o cálculo mental.

Enquanto criam **estratégias próprias de contagem**, as crianças **se apropriam das regras do sistema de numeração decimal**, compreendendo como os números se organizam e se relacionam.

Com níveis progressivos de dificuldade, o **CONTA** estimula a lógica, a concentração e a resolução de problemas, tornando o aprendizado dos números uma experiência concreta e divertida.



O QUE VEM DENTRO



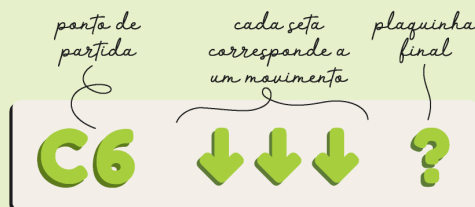
TABULEIRO NUMÉRICO

tabuleiro com plaquinhas giratórias, numeradas de 1 a 100



SAQUINHO DE ALGODÃO

01 saquinho de algodão para armazenamento das cartas



CONJUNTO DE CARTAS

cartas de atividades, com 3 níveis de dificuldade: **verde** (inicial), **amarelo** (intermediário) e **laranja** (avançado)



QR CODE

QR Code para acesso a **instruções** e variações de jogo

COMO PREPARAR

ANTES DE JOGAR!

Deixe que a criança explore o tabuleiro! Gire todas as plaquinhas para cima, deixando os números à mostra. A criança deverá se familiarizar com a organização dos números de 1 a 100.

1. Coloque o tabuleiro em uma superfície plana.
2. Gire todas as plaquinhas de forma que os números fiquem voltados para baixo, ocultos.
3. Escolha as cartas correspondentes ao nível que você quer jogar.
 - * recomenda-se passar pelos níveis inicial e intermediário antes de jogar o nível avançado.

Crie novos desafios!

Incentive as crianças a criarem novas cartas com sequências em diferentes níveis de dificuldade, que podem ser usadas individualmente ou para desafiar um(a) amigo(a). É importante que a criança teste a sequência que criou para garantir que a resposta esteja contida no tabuleiro.

COMO JOGAR

NÍVEL VERDE (INICIAL)

3F → ↑ → ↑ ?

Leia as coordenadas indicadas no início da carta (ex.: 3F). No tabuleiro, localize e gire a plaquinha correspondente (ex.: 53). Este número será o seu ponto de partida!

- para a direita: +1
- ← para a esquerda: -1
- ↓ para baixo: +10
- ↑ para cima: -10

Efetue mentalmente as operações indicadas pelas setas até chegar à plaquinha final, representada pelo ponto de interrogação (?). Durante o percurso você pode:

1. dizer em voz alta cada número antes de girar a plaquinha e, depois, girá-la para conferir se acertou, ou;
2. efetuar mentalmente as operações e falar em voz alta apenas o número da plaquinha final antes de girá-la.

A segunda opção torna o desafio mais interessante!

NÍVEL AMARELO (INTERMEDIÁRIO)

6F → → ↘ ↘ ?

Leia as coordenadas indicadas no início da carta (ex.: 6F). No tabuleiro, localize e gire a plaquinha correspondente (ex.: 56). Este número será o seu ponto de partida!

Siga as setas indicadas, que neste nível também incluem deslocamentos diagonais, até chegar à plaquinha final, representada pelo ponto de interrogação (?).

Operações:

- ↘ diagonal direita para baixo: +1+10
- ↙ diagonal esquerda para baixo: -1+ 10
- ↗ diagonal direita para cima: +1-10
- ↖ diagonal esquerda para cima: -1-10

Jogadores avançados podem pensar cada uma dessas setas como uma única operação mental:

- ↘ diagonal direita para baixo: +11
- ↙ diagonal esquerda para baixo: +9
- ↗ diagonal direita para cima: -9
- ↖ diagonal esquerda para cima: -11

NÍVEL LARANJA (AVANÇADO)

? ↗ ← ↗ → 8C

Leia as coordenadas indicadas no final da carta (ex.: 8C). No tabuleiro, localize e gire a plaquinha correspondente (ex.: 28). Este número será o seu ponto de partida, mas neste nível você vai precisar pensar de trás para frente!

Siga as setas fazendo a operação inversa do movimento indicado por cada uma, até chegar à plaquinha marcada com o ponto de interrogação (?).

Operações inversas:

- para a direita: -1
- ← para a esquerda: +1
- ↓ para baixo: -10
- ↑ para cima: +10
- ↘ diagonal direita para baixo: -1-10 ou -11
- ↙ diagonal esquerda para baixo: +1-10 ou -9
- ↗ diagonal direita para cima: -1+10 ou 9
- ↖ diagonal esquerda para cima: +1+10 ou +11

Antes de iniciar uma nova jogada, todas as plaquinhas devem estar viradas para baixo.