

Os algarismos e as quantidades

Os dez algarismos de um lado, as dez quantidades do outro, para associar. O número torna-se algo que se segura na mão antes de ser um sinal.

3-6 anos

Primeiros números

2 folhas para recortar

Papel grosso aconselhado

O que a criança trabalha

Um algarismo escrito não diz nada sobre a quantidade que representa. Ao colocar lado a lado o sinal e o conjunto de pontos, a criança liga os dois por si mesma. Os pontos estão dispostos dois a dois: quando sobra um sozinho em baixo, o número é ímpar, e isso vê-se sem ser preciso explicar.

Preparar o material

1. Imprima as duas folhas de material em papel grosso.
2. Recorte os dez algarismos e depois os dez cartões de pontos.
3. Comece apenas com os números de 1 a 5. Acrescente os seguintes quando estes estiverem bem seguros.

Mostrar e depois calar

1. Alinhe os algarismos de 1 a 5 pela ordem, da esquerda para a direita.
2. Pegue no cartão de um ponto e pouse-o debaixo do 1, sem dizer nada.
3. Faça o mesmo com dois pontos, contando em voz baixa e tocando em cada ponto.
4. Baralhe os cartões restantes e entregue-os à criança.
5. Observe. Não conte por ela, não corrija nenhum alinhamento.

O controlo do erro. No final, cada algarismo deve ter o seu cartão e nenhum deve sobrar. Se sobrar um, a criança sabe que uma associação está errada e recomeça a fila desde o início para descobrir qual.

Quando a criança já está à vontade

- Retire os algarismos e peça para arrumar apenas as quantidades pela ordem.
- Mostre um algarismo e peça para ir buscar essa quantidade de objetos pela casa.
- Observe com a criança quais as quantidades que formam duas colunas cheias, e quais deixam um ponto sozinho.

Segurança. Estas peças ficam pequenas depois de recortadas. Não são adequadas a uma criança que ainda leva objetos à boca. O adulto recorta, guarda as peças fora do alcance entre as sessões e permanece presente durante a atividade.

Os algarismos, para recortar quadrado a quadrado.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

As quantidades, para recortar quadrado a quadrado. Os pontos vão dois a dois: o que sobra diz que o número é ímpar.

1	2
3	4
5	6
7	8
9	10