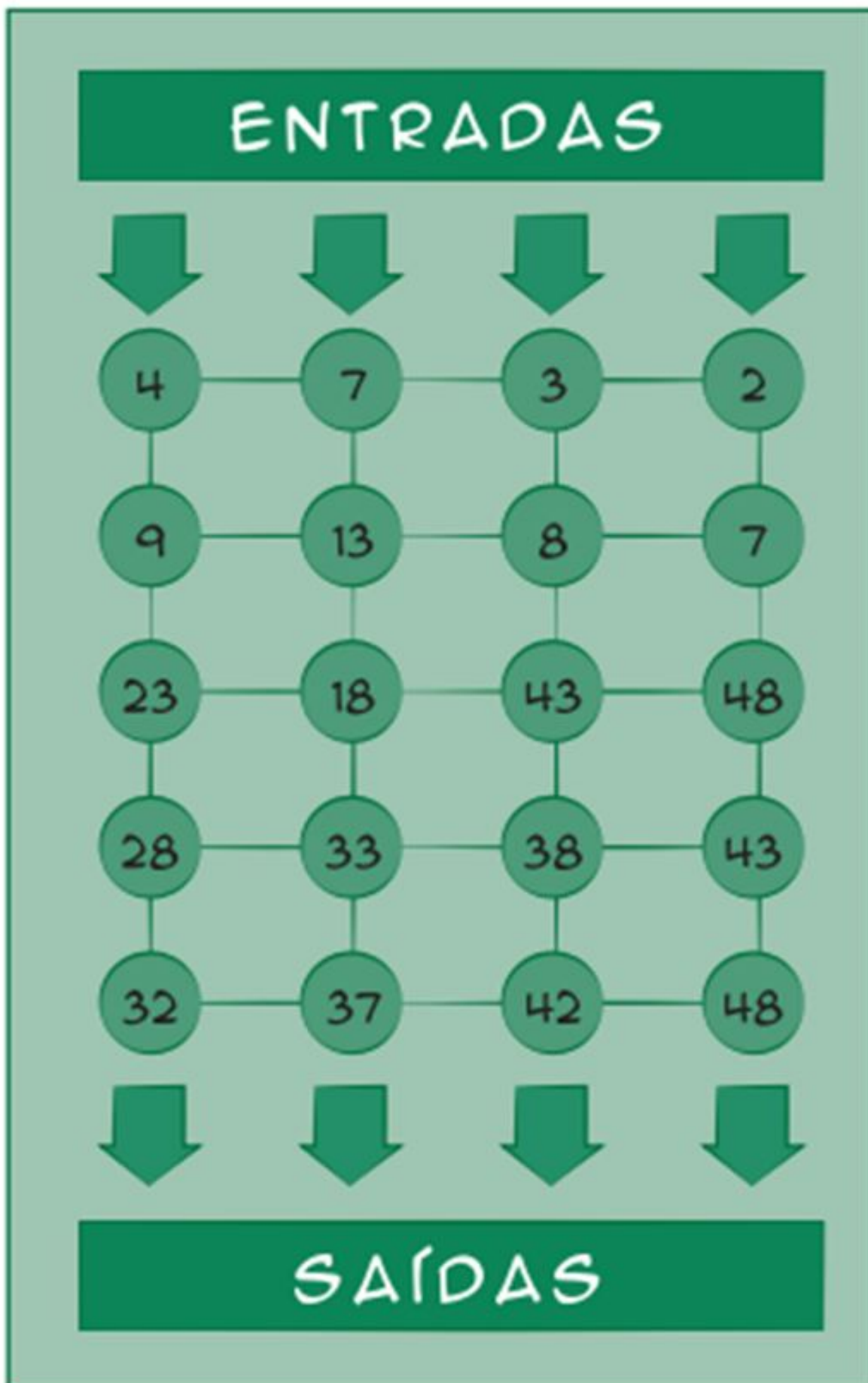
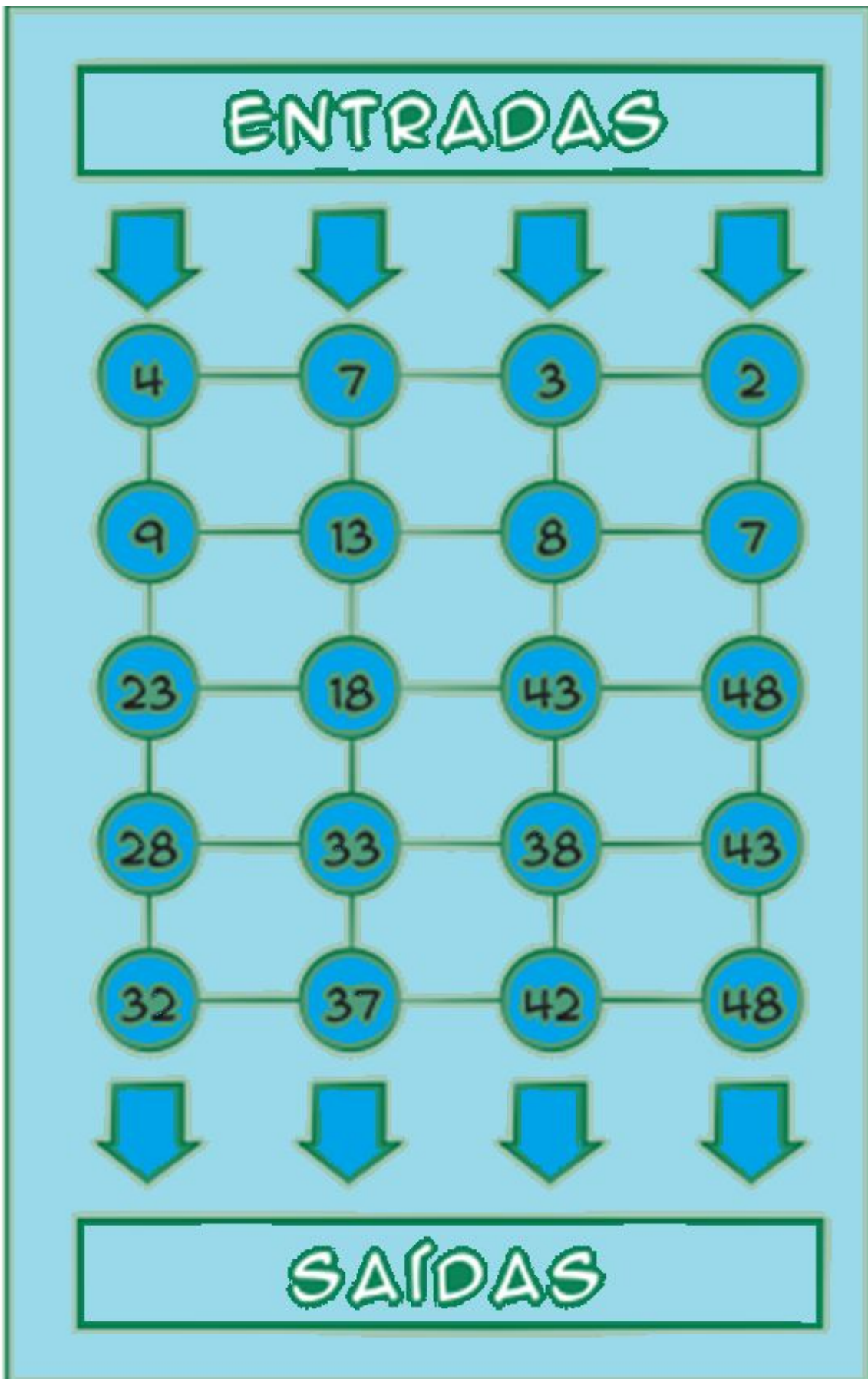


TABULEIRO JOGO DA ADIÇÃO E SUBTRAÇÃO.



TABULEIRO JOGO DA ADIÇÃO E SUBTRAÇÃO.



## ATENÇÃO ÀS REGRAS DO JOGO :LABIRINTO DA ADIÇÃO E DA SUBTRAÇÃO”?

- ❑ O ALUNO DEVERÁ ESCOLHER UMA ENTRADA E PARA COMEÇAR, SOMAR + 5 PARA ENCONTRAR A POSIÇÃO SEGUINTE- NA HORIZONTAL OU VERTICAL;
- ❑ DEPOIS SORTEIA UMA CARTELA COM O SINAL E NÚMERO DA OPERAÇÃO QUE INDICARÁ SE DEVERÁ SOMAR OU SUBTRAIR O NÚMERO QUE TIROU NA CARTA SORTEADA. CONTINUAR RETIRANDO AS CARTAS E REALIZANDO A OPERAÇÃO ATÉ ENCONTRAR A SAÍDA.
- ❑ SE A ENTRADA NÃO SERVIR PARA CHEGAR ATÉ À SAÍDA, O ALUNO DEVERÁ PROCURAR OUTRA ENTRADA
- ❑ O ALUNO DEVERÁ MARCAR CADA JOGADA COM GRÃO DE FEIJÃO OU TAMPINHAS;
- ❑ VENCE O JOGO QUEM ENCONTRAR A SAÍDA PRIMEIRO!
- ❑ **ATENÇÃO: TODOS OS CÁLCULOS DEVERÃO SER REALIZADOS MENTALMENTE.**



---

## ATENÇÃO ÀS REGRAS DO JOGO :LABIRINTO DA ADIÇÃO E DA SUBTRAÇÃO”?

- ❑ O ALUNO DEVERÁ ESCOLHER UMA ENTRADA E PARA COMEÇAR, SOMAR + 5 PARA ENCONTRAR A POSIÇÃO SEGUINTE- NA HORIZONTAL OU VERTICAL;
- ❑ DEPOIS SORTEIA UMA CARTELA COM O SINAL E NÚMERO DA OPERAÇÃO QUE INDICARÁ SE DEVERÁ SOMAR OU SUBTRAIR O NÚMERO QUE TIROU NA CARTA SORTEADA. CONTINUAR RETIRANDO AS CARTAS E REALIZANDO A OPERAÇÃO ATÉ ENCONTRAR A SAÍDA.
- ❑ SE A ENTRADA NÃO SERVIR PARA CHEGAR ATÉ À SAÍDA, O ALUNO DEVERÁ PROCURAR OUTRA ENTRADA
- ❑ O ALUNO DEVERÁ MARCAR CADA JOGADA COM GRÃO DE FEIJÃO OU TAMPINHAS;
- ❑ VENCE O JOGO QUEM ENCONTRAR A SAÍDA PRIMEIRO!
- ❑ **ATENÇÃO: TODOS OS CÁLCULOS DEVERÃO SER REALIZADOS MENTALMENTE.**



---

## ATENÇÃO ÀS REGRAS DO JOGO :LABIRINTO DA ADIÇÃO E DA SUBTRAÇÃO”?

- ❑ O ALUNO DEVERÁ ESCOLHER UMA ENTRADA E PARA COMEÇAR, SOMAR + 5 PARA ENCONTRAR A POSIÇÃO SEGUINTE- NA HORIZONTAL OU VERTICAL;
- ❑ DEPOIS SORTEIA UMA CARTELA COM O SINAL E NÚMERO DA OPERAÇÃO QUE INDICARÁ SE DEVERÁ SOMAR OU SUBTRAIR O NÚMERO QUE TIROU NA CARTA SORTEADA. CONTINUAR RETIRANDO AS CARTAS E REALIZANDO A OPERAÇÃO ATÉ ENCONTRAR A SAÍDA.
- ❑ SE A ENTRADA NÃO SERVIR PARA CHEGAR ATÉ À SAÍDA, O ALUNO DEVERÁ PROCURAR OUTRA ENTRADA
- ❑ O ALUNO DEVERÁ MARCAR CADA JOGADA COM GRÃO DE FEIJÃO OU TAMPINHAS;
- ❑ VENCE O JOGO QUEM ENCONTRAR A SAÍDA PRIMEIRO!
- ❑ **ATENÇÃO: TODOS OS CÁLCULOS DEVERÃO SER REALIZADOS MENTALMENTE.**



CARTAS DE ADIÇÃO

**+ 4**

**+ 4**

**+ 4**

**+ 5**

**+ 5**

**+ 5**

**+ 6**

**+ 6**

**+35**

**+35**

**+41**

**+41**

**+15**

**+15**

**+14**

## CARTAS DE SUBTRAÇÃO

