

# VAMOS CALCULAR











BIBLIOTECA INFANTIL  
"CUSTÓDIO DE CARVALHO"  
Arquivo 44 Classe III  
Superior 12  
Documento Nº 16-3370



EDIÇÕES  
MELHORAMENTOS





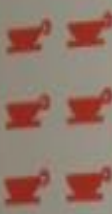


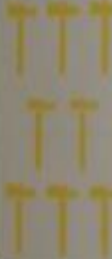








COLEÇÃO  
BRINCAR  
E APRENDER  
Nº 4











1	2	3	4	5
●	●●	●●●	●●●●	●●●●●
				
				

Recorte as gravuras das duas últimas fileiras e coloque-as sobre as casas apropriadas (pouzinhas ou pequenos discos) sem pensar na cor mas, unicamente, no número.

							
um	dois	três	quatro	cinco			
dois	um	cinco					
três	dois	quatro					
cinco	três	dois					
quatro	um	cinco					
							
							

Recorte as gravuras das duas últimas fileiras e coloque-as sobre as casas, apropriadas (pequenas discos ou cifras) sem pensar na cor mas, unicamente, no número.

						
seis	sete	oito	nove	dez		
						
						
dez balões	oito chaves	oito sinos	nove aviões	sete flores	seis xícaras	dez cadeiras
oito martelos	nove jarros	sete barboletas	 7	 8	 9	 10
<p>Recorte as etiquetas das duas últimas fileiras e coloque-as sobre as coisas apropriadas (discos ou figuras) sem pensar na cor mas, unicamente, no número.</p>						

		
		
		
		
8 colheres	9 garfos	4 6 3 5 1
2 gatos	5 árvores	
10 velas	7 colheres	9 7 8 10 2
4 galinhas	1 gato	
3 peixes	6 pássaros	

Recorte as dez etiquetas horizontais e as dez etiquetas verticais (algarismos). Coloque as primeiras abaixo de cada gravura e as segundas no retângulo a esquerda de cada gravura.

7  
4-6-52



Mamãe Babá explica  
como brincar com :

## VAMOS CALCULAR

ESTE jogo convém a tôdas as crianças, pois lhes dá o conhecimento seguro dos dez primeiros números. Mesmo as que não saibam ler poderão brincar com a primeira página e aprenderão rapidamente a reconhecer e a ler globalmente as curtas indicações escritas nas outras páginas. As pequenas gravuras que se encontram embaixo de cada página devem ser recortadas para serem utilizadas da seguinte maneira :

Na página nº 1 há 10 pequenas gravuras para recortar (nas duas fileiras de baixo). Trata-se de colocar sôbre cada uma das casas grandes

marcadas com pauzinhos ou pequenos discos uma dessas gravuras que representam o número desejado de objetos ou animais. Na página nº 2 há 16 pequenas gravuras, mais que o necessário para preencher as casas retangulares nas quais estão escritos os nomes dos números de 1 a 5. As gravuras suplementares serão colocadas nas casas de cima que estão assinaladas com pequenos discos. A página nº 3 não tem figuras para recortar, mas 10 pequenas etiquetas que se devem colocar sôbre as casas onde se encontram os objetos correspondentes. Outros quatro pequenos quadros com algarismos e pauzinhos encontrarão lugar nas casas de cima que só contêm pequenos discos.

A página nº 4 é um pouco mais complicada. Ela contém 10 gravuras; tendo, cada uma, uma casa pequena vazia, à esquerda, e outra vazia alongada, embaixo da gravura. Na casa pequena da esquerda deve-se colocar o algarismo pedido (que se recorta embaixo da página, à direita) e na casa alongada a etiqueta correspondente à gravura.

As pequenas gravuras recortadas serão conservadas em um envelope que se colará na parte interna da capa.

Como as páginas se dobram no interior da capa, é fácil conservar o jogo sem risco de se perder qualquer de seus elementos.

Nº 3314

Título do original francês: JE CALCULE ET JE JOUE.

Todos os direitos reservados pela  
Comp. Melhoramentos de São Paulo, Indústria de Papel  
Caixa Postal 8 130 - São Paulo

11/9-1