

No novo projeto de divulgação de histórias e atividades do Arquivo e Biblioteca da Madeira (ABM) apresentaremos, semanalmente, uma proposta para os nossos leitores e pais. Estejam atentos à página de Facebook do ABM e à nossa página institucional em abm.madeira.gov.pt.

Gianni Rodari

INVENTANDO NÚMEROS

Alessandro Sanna



kalandraka

SOBRE O LIVRO

O Senhor Bianchi prometeu contar todas as noites uma história à sua filha...

Apesar da distância que os separa, o Senhor Bianchi telefona-lhe sempre com propostas muito criativas.

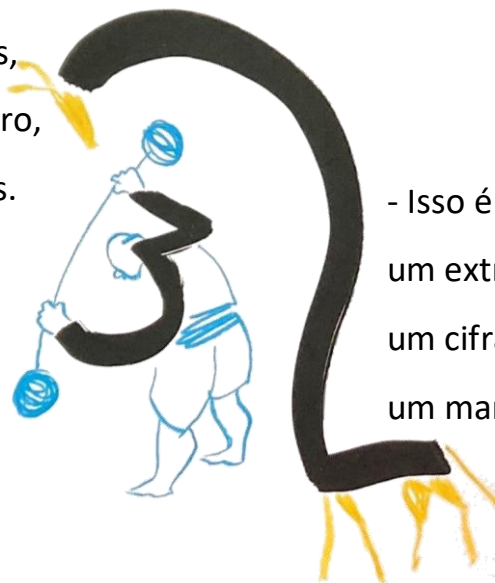


- Vamos inventar números?

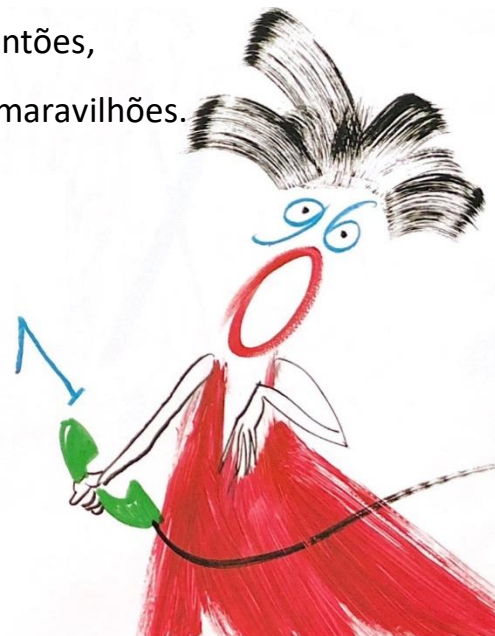
- Vamos, começo eu.



- Quase um, quase dois,
quase três, quase quatro,
quase cinco, quase seis.



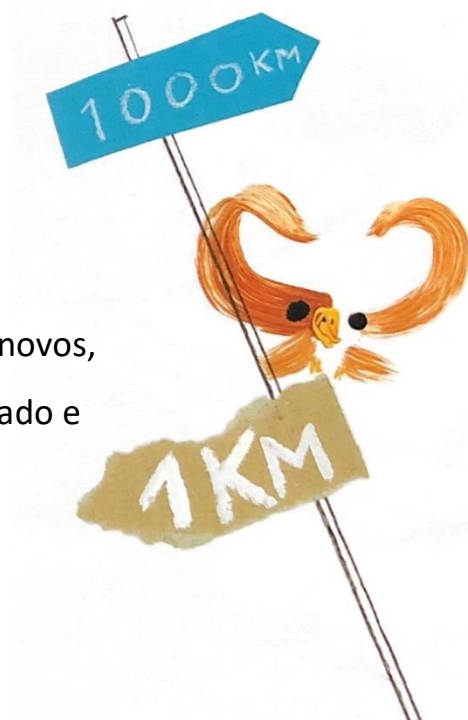
- Isso é muito pouco. Ouve isto:
um extramilhão de biliardões,
um cifrão de milhantões,
um maravilhar de maravilhões.



- Quanto é daqui até chegar
à Madeira?



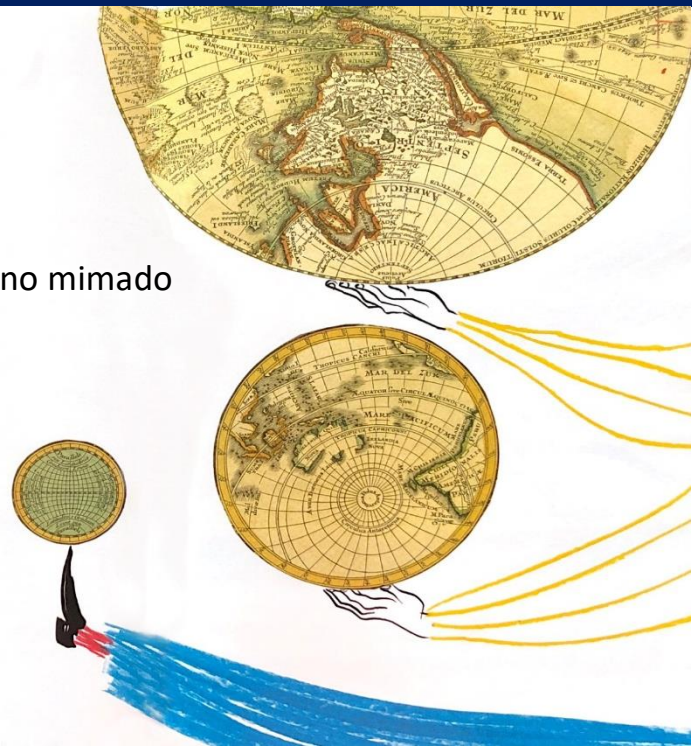
- Mil quilómetros novos,
um quilómetro usado e
sete bombons.



- Quanto pesa uma lágrima?

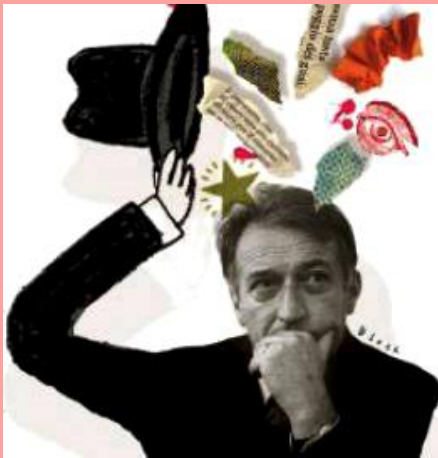


- Depende: a lágrima de um menino mimado pesa menos que o vento, a de um menino faminto pesa mais do que o mundo todo.



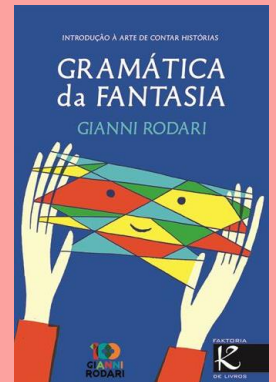
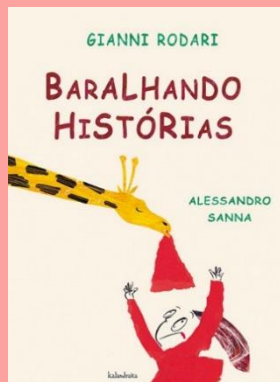
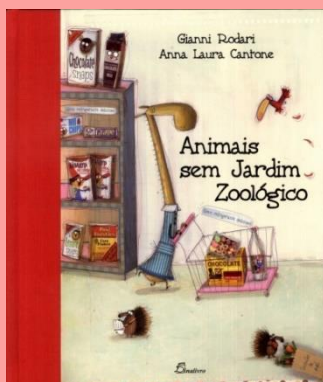
E tu? Consegues inventar números?

SOBRE O AUTOR



Gianni Rodari nasceu em Omegna, Itália, em 1920. Trabalhou como professor por alguns anos e, no final da Segunda Guerra Mundial, começou a carreira como jornalista, colaborando com várias revistas. Durante os anos cinquenta começou a publicar os seus trabalhos para crianças, que imediatamente alcançaram um enorme sucesso. Os seus livros foram traduzidos para várias línguas e ganharam muitos prémios incluindo, em 1970, o prestigiado galardão "Hans Christian Andersen", considerado o "Prémio Nobel" da literatura infantil.

Nas décadas de sessenta e setenta, participou em conferências e reuniões nas escolas com professores, bibliotecários, pais e alunos. As anotações desses encontros foram reunidas na *Gramática da Fantasia* (*The Grammar of Phantasy*, 1973), que imediatamente se tornou um ponto de referência para todos os agentes envolvidos na educação literária e literatura infantil. O ano de 2020, em que se assinalam os **100 anos de nascimento do autor**, surge como uma excelente ocasião para análise e reinterpretação de várias das suas obras.



PROPOSTAS DE ATIVIDADE

1. LABIRINTO DE NÚMEROS: DE 1 A 20

Conheces os números de 1 a 20?

Segue a seta, pintando os números
sequencialmente até o número 20.



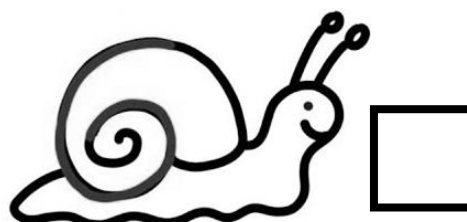
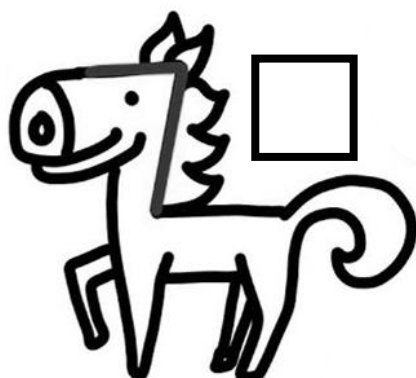
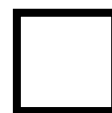
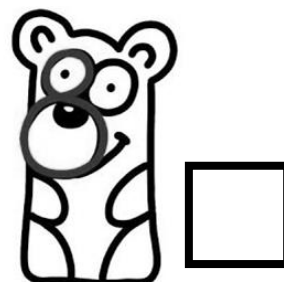
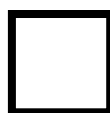
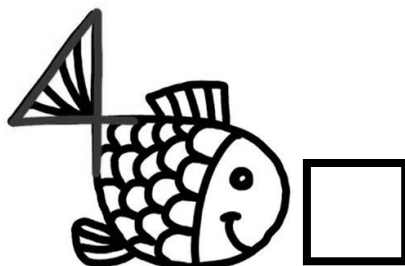
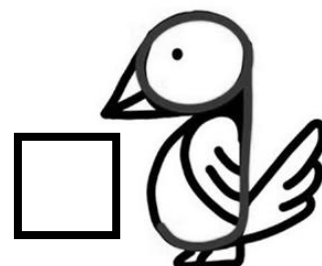
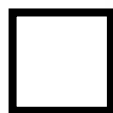
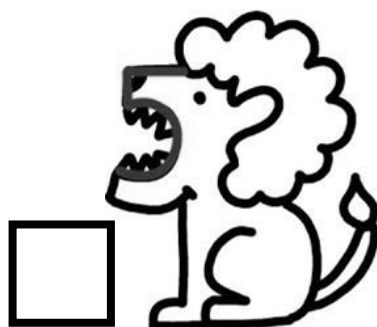
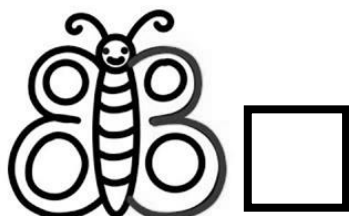
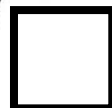
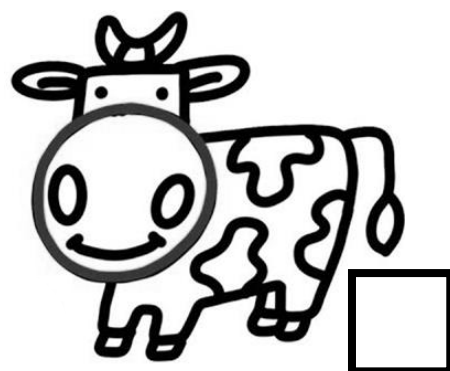
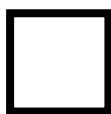
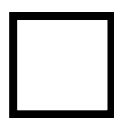
➔	1	1	1	9	6	8	1	5	2	8	11	1	5	5	9	0	4	18	1	20	6
	5	9	1	4	5	5	9	0	4	1	4	9	0	6	8	1	5	2	8	11	8
	6	8	1	5	6	6	8	1	5	2	5	8	1	9	2	8	0	11	5	3	1
	2	2	2	0	9	9	2	8	0	7	11	2	8	4	9	4	5	15	7	8	6
	2	6	7	4	9	3	16	7	9	2	8	0	5	8	6	1	9	10	10	1	4
	2	8	11	1	8	6	8	1	5	4	5	9	0	4	3	2	9	1	10	2	5
	3	1	9	3	2	1	10	4	5	5	6	8	1	5	7	20	9	2	10	7	0
	3	6	16	8	9	0	12	1	2	0	9	2	8	0	11	2	9	5	10	11	11
	3	3	3	4	18	6	8	1	5	10	4	9	10	5	1	4	9	3	4	1	11
	8	7	9	4	9	2	13	9	9	12	1	7	1	8	8	8	8	12	1	8	11
	1	5	1	4	7	4	5	7	3	2	4	5	11	8	3	1	2	8	12	12	11
	9	6	2	4	15	5	6	1	4	3	7	7	7	7	2	3	11	5	12	1	9
	6	12	1	4	11	0	9	2	5	10	7	1	3	11	12	13	8	4	12	2	6
	3	6	7	5	5	1	2	4	17	9	6	2	5	6	8	1	5	13	12	7	3
	7	9	2	1	5	5	5	6	6	6	6	2	4	3	9	19	9	13	4	3	7
	5	2	12	8	1	3	8	10	4	1	4	12	8	1	5	13	13	13	2	8	11
	6	5	9	0	4	7	9	12	1	7	5	1	3	7	1	14	1	5	9	0	4
	9	6	8	1	5	2	8	11	5	2	0	2	9	1	9	14	2	6	8	1	5
	9	9	2	8	0	4	1	16	16	16	16	16	15	2	8	14	7	9	2	8	0
	8	4	10	4	7	9	2	17	14	1	8	10	15	7	2	14	11	9	15	2	5
	2	11	17	6	9	0	4	17	6	8	1	5	15	15	15	14	2	8	1	4	1
	5	9	0	4	9	1	8	17	4	8	1	5	2	8	11	4	7	2	2	5	9
	6	8	1	5	6	4	9	17	3	7	10	13	1	2	8	11	6	8	1	5	8
	9	2	8	0	3	8	18	17	5	4	12	5	4	10	4	5	9	1	4	9	2
	8	1	0	1	7	7	18	1	9	5	6	6	6	12	1	6	8	1	5	8	11
	1	6	8	1	5	2	18	2	8	11	9	9	3	6	7	2	2	2	0	2	9
	4	11	5	9	0	4	18	5	7	8	6	2	7	9	2	8	0	1	13	10	6
	2	19	6	8	1	5	18	19	19	19	19	19	3	6	5	7	8	9	5	12	3
	6	4	9	2	8	0	1	4	13	8	1	20	7	9	1	4	1	8	6	6	7
	9	3	6	8	2	1	2	5	7	9	10	20	9	2	2	5	14	2	9	9	12
	8	7	9	1	14	9	4	5	9	0	4	20	6	5	1	7	9	2	8	0	9
	7	9	2	8	0	8	2	6	8	1	5	20	1	4	10	4	5	9	9	0	4
	1	6	8	1	5	2	0	9	2	8	0	20	2	5	12	1	6	8	8	1	5

2. NÚMEROS OU ANIMAIS?

Os números estão por todo o lado! São essenciais no nosso dia-a-dia mas também são extremamente divertidos.

Em cada um destes animais há um número escondido, do 0 ao 9.

Consegues encontrá-los? Escreve os números nos quadrados e pinta as imagens com as tuas cores favoritas.

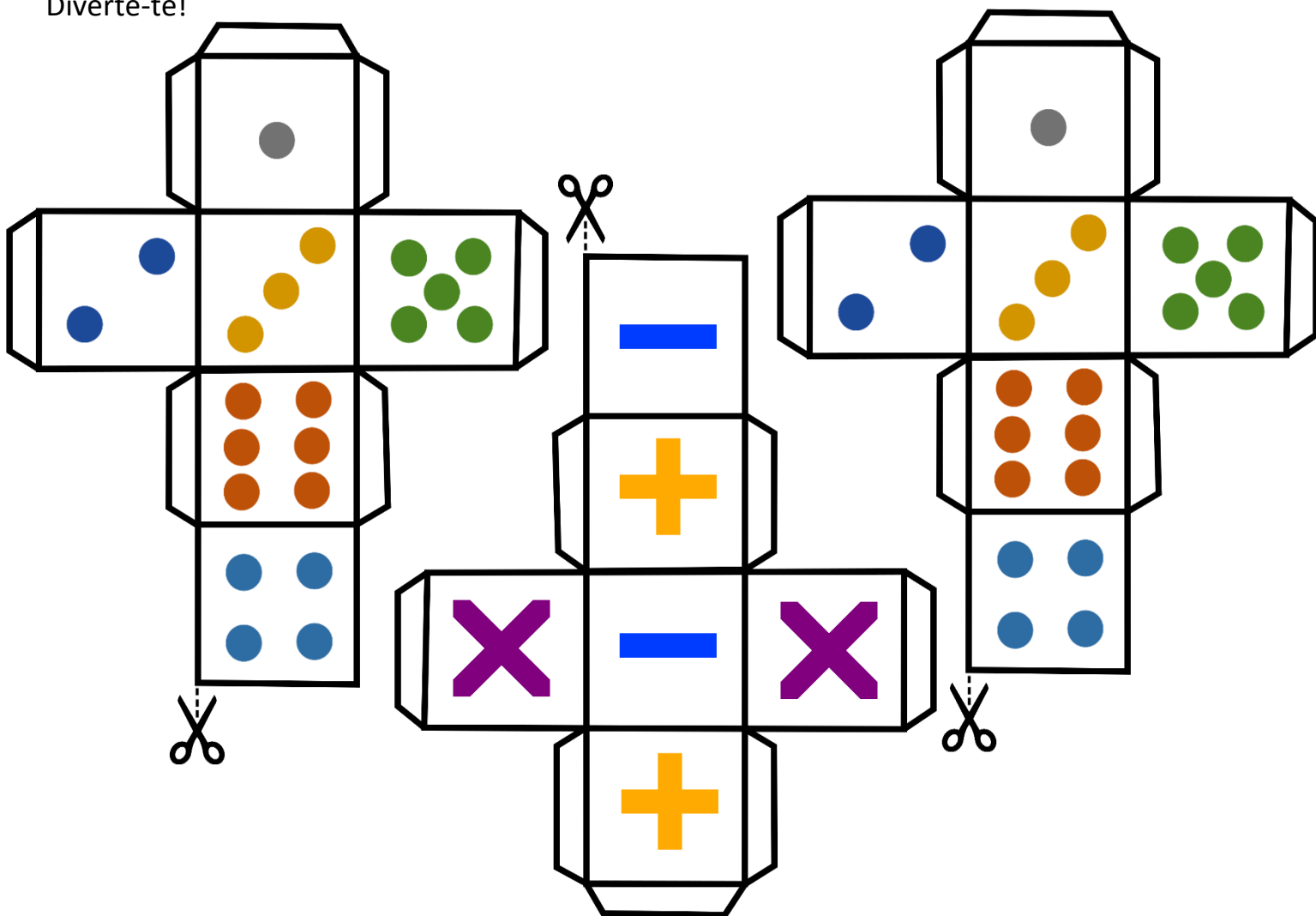


3. VAMOS FAZER CONTAS?

Fazer contas é muito divertido. Para o tornares ainda melhor só tens de montar os 3 dados abaixo e fazê-los rodar.

Depois basta fazeres a **SOMA**, **SUBTRAÇÃO** ou **MULTIPLICAÇÃO** que te sair e ver a quantidade de diferentes resultados que irás obter.

Podes jogar sozinho ou em família. Após 10 jogadas, quem tiver o número mais alto, ganha! Diverte-te!



JOGADORES	1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	6ª	7ª	8ª	9ª	10ª	TOTAL

4. CURIOSIDADES



Sabes o que é um **CENTILHÃO**? Não é da família das centopeias...

O centilhão é o maior número aceite no sistema de potências sucessivas de dez.

É a centésima potência de um milhão, ou o número 1 seguido de 600 zeros.

Espreita lá como se escreve...

1 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000



Sabias que...

Se alguém contasse em voz alta até um milhão, 24 horas por dia, sem parar, dizendo um número por segundo, demorava 12 dias para acabar de contar?

Seria o jogo das escondidas mais longo de sempre...

5. ADIVINHA...

No jardim da Maria existem 3 pés de alface, 1 pé de feijão e 5 de cenoura.

Quantos pés tem a Maria?

Soluções Números ou Animais:
 Ouriço - 1
 Pinguim - 9
 Cavalo - 7
 Cisne - 2
 Vaca - 0
 Peixe - 4
 Borboleta - 3
 Urso - 8
 Leão - 5
 Caracol - 6
 Pinguim - 9

Resposta Adivinha: A Maria tem 2 pés,
 o direito e o esquerdo.

As propostas de trabalho apresentadas constituem apenas sugestões para a exploração das obras.
 Não são fichas de trabalho nem pretendem substituir a consulta integral da obra. Boas leituras!