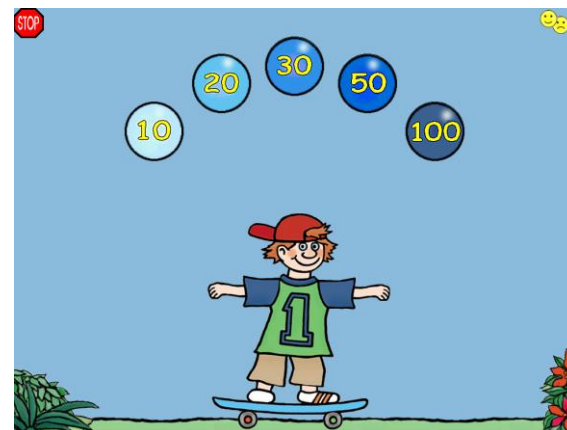


DE 1 A 100



Manual de Utilização

ANDITEC - Tecnologias de Reabilitação, Lda.
Alameda Roentgen, 9C – 1600-757 Lisboa
Tel: 21711 01 70; Fax: 21711 01 79
info@anditec.pt ; <http://www.anditec.pt>

Euro

Assinalando esta opção utilizará Euros em vez de Escudos na actividade de contagem das moedas

De 1 a 100

Instalação

Windows 98/2000/XP/Vista: Vá ao menu **Iniciar**. Escolha a opção **Executar** e escolha a unidade que corresponde ao seu CD-ROM. Clique no **Setup.exe** e OK. Primeiro serão instalados os ficheiros de sistema, depois o programa. Escolha a língua e siga as instruções que aparecem no écran. O programa de instalação irá criar um grupo de programas **Laramera** e um atalho no **Ambiente de Trabalho**.

Requisitos do Sistema

Windows 98/NT/XP/Vista e CD-ROM. Recomendado monitor de 800x600 ou 1024x768 com 256 cores ou mais. O programa instala os ficheiros necessários. Se achar que as imagens ou os sons estão muito lentos, poderá instalá-los directamente do CD para o disco rígido. Escolha os Parâmetros (escondidos na parte superior do écran), e depois as opções “Instalar Imagens” ou “Instalar Sons”.

Parâmetros

Instalar imagens

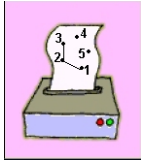
Instalar sons

Assinale se quiser que seja visível o número do “E vai um”.



Ponha os números na ordem correcta.

Pode imprimir muitos dos exercícios e continuá-los utilizando o papel e lápis.



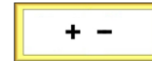
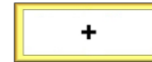
Após um exercício pode imprimir o resultado.



Clique neste símbolo para ver o resultado final

Para Utilizar o Programa

- Comece escolhendo o nível de dificuldade. Escolha do nível 10 a 100.
- Escolha uma das doze actividades.



Algumas das actividades têm submenus com diferentes alternativas.



Clicando nas setas esquerda ou direita irá respectivamente, para a actividade anterior ou próxima.



Clicando neste símbolo repete o exercício.



Se clicar no Stop no écran das actividades, volta ao menu inicial. Carregando novamente no Stop, sai do programa

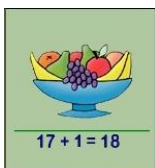
Exercícios



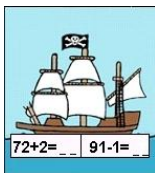
Para praticar a contagem das moedas.



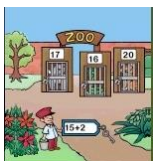
Complete uma sequência de numerais.



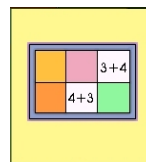
Complete e vá colorindo a imagem.



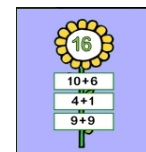
Faça os exercícios e descubra as imagens.



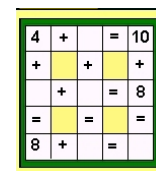
Conte os números para ajudar os animais do jardim zoológico a sair das jaulas.



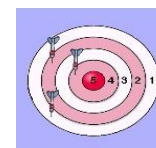
Jogos de memória.



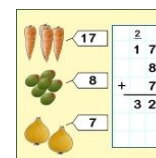
Faça coincidir a operação com o resultado certo.



Pratique o raciocínio lógico.



Jogue aos dados e pratique a adição.



Pratique as contas de somar.