

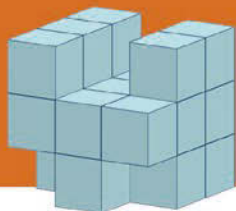
ESCREVE E APAGA AS VEZES QUE QUISERES!

OFERTA
DE CANETA
MÁGICA!
Limpeza
fácil!

APRENDO
com

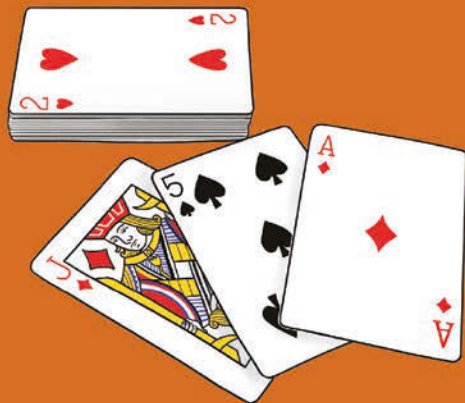
cartas

atividades



QUEBRA-CABEÇAS

56
ATIVIDADES
DIVERTIDAS
+ SOLUÇÕES

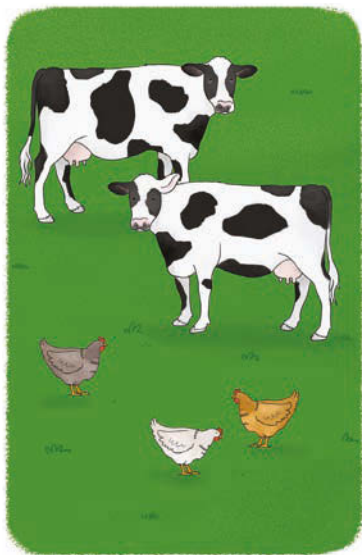


7-10
ANOS

1A

O mistério dos animais

Numa quinta há galinhas e vacas. Ao todo, são 10 cabeças e 28 patas. Quantas galinhas e quantas vacas há na quinta?



Resposta:

O número escondido

Pensei num número. Multipliquei esse número por 3, depois somei 7 e obtive 25.

Em que número pensei?

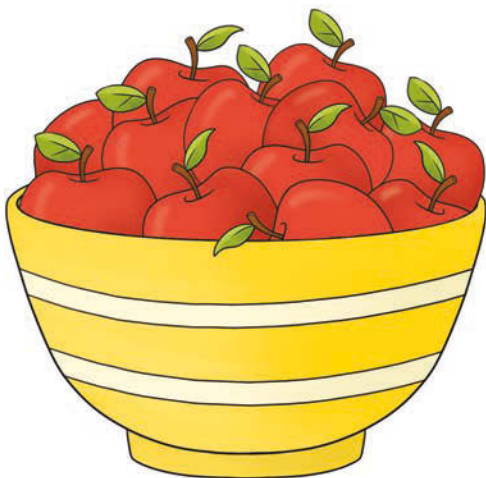


Resposta:

2A

As maçãs

A Joana tem o dobro das maçãs do João.
Juntos, eles têm 18 maçãs.
Quantas maçãs tem cada um?



Resposta:

2B

O relógio avariado

Se um relógio adianta 5 minutos a cada hora, quantos minutos adiantará ao fim de um dia? E quantas horas?



Resposta:

DESCOBRE TAMBÉM:



Penguin
Random House
Grupo Editorial

www.penguineducação.pt

Editamos livros
de apoio escolar para
uma aprendizagem
autónoma e estimulante,
com rigor científico
e garantia de sucesso.

ISBN: 978-989-589-851-0



9 789895 898510

Apoio Escolar / 7-10 Anos

30
cartas



APRENDO COM CARTAS: QUEBRA-CABEÇAS 7-10 ANOS

Edição: Olga Fontão

Conceção: Sónia de Sá Neves

Projeto gráfico: Agata Ventura • Paginação: Pronto a Editar Atelier

Ilustrações: Rita Balixa

1.ª edição: setembro de 2026

ISBN: 978-989-589-851-0

Impresso na China

© 2026, Penguin Random House Grupo Editorial, Unipessoal, Lda.

Fábula Educação é uma chancela de

Penguin Random House Grupo Editorial

Todos os direitos reservados.

Segurança dos produtos:

rgsp.pt@penguinrandomhouse.com

ATENÇÃO: Caneta em conformidade com EN71. Pode manchar tecido.
Pode ser substituída por um marcador de quadro branco.



Aviso de sufocamento. Não aconselhável a crianças
com menos de 3 anos — contém peças pequenas.