**1ª ESTAÇÃO
QUANTAS NOTAS DE DEZ REAIS**

Agora, vamos ao supermercado do Sr. Nestor comprar alguns artigos que precisamos levar. Temos várias notas de R$ 10 para ir ao mercado. Escreva quantas notas são necessárias para pagar cada uma das compras e, depois, calcule quantas notas de R$ 10 precisamos levar para comprar todos esses produtos.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Compra 1** | **Preço** | **Quantas notas de R$ 10,00?** |
|  **Chinelo** | R$ 25,00 |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Compra 2** | **Preço** | **Quantas notas de R$ 10,00?** |
|  **Panela de pressão** | R$ 48,00 |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Compra 3** | **Preço** | **Quantas notas de R$ 10,00?** |
| **Escova de cabelo com espelho** | R$ 18,00 |  |
| **Xampu** | R$ 6,00 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Compra 4** | **Preço** | **Quantas notas de R$ 10,00?** |
| **12 caixas de creme de leite** | R$ 24,00 |  |
| **Iogurte** | R$ 5,00 |
| **Caixa de bombom** | R$ 7,00 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Compra 5** | **Preço** | **Quantas notas de R$ 10,00?** |
| **Jarra** | R$ 17,00 |  |
| **Garrafa térmica** | R$ 55,00 |
| **Conjunto de copos** | R$ 32,00 |

Para realizar todas as compras, serão necessárias \_\_\_\_\_\_\_\_ notas de R$ 10,00.

**2ª ESTAÇÃO**

**ALUGUEL DE BICICLETA**

Iniciando nossa preparação para as férias, vamos alugar uma bicicleta. O preço cobrado pela loja “Sol e mar” é de 4 reais por hora, e mais uma taxa fixa de 12 reais. Para fazer uma estimativa de quantos iremos gastar, construímos uma tabela como esta:

|  |  |
| --- | --- |
| **Tempo** | **Valor do Aluguel** |
| **1 hora**  | 1 X 4 + 12 reais = |
| **2 horas** | 2 x 4 + 12 reais = |
| **3 horas** |  |
| **4 horas** |  |
| **5 horas** |  |

**Complete a tabela**

**a)** Qual seria o aluguel da bicicleta por 10 horas? E por 20 horas?

|  |
| --- |
|  |

**b)** É verdade que, quando dobra o número de horas do aluguel, o valor a ser pago

também dobra? Explique.

|  |
| --- |
|  |

**c)** Se tivermos 40 reais, poderemos alugar uma bicicleta por quantas horas, no máximo?

|  |
| --- |
|  |

**3ª ESTAÇÃO**

**REGRAS DO STOP DAS OPERAÇÕES**

* *Cada aluno deverá receber uma ficha com os espaços e operações para serem realizadas;*
* *O (a) professor (a) deve ditar um número e o mesmo deverá ser anotado pelos alunos na ficha;*
* *Em seguida os alunos deverão realizar as operações propostas;*
* *O aluno que preencher a linha primeiro grita “stop” e todos os outros alunos devem parar;*
* *O professor faz as correções junto aos alunos;*
* *Cada acerto vale dez pontos. Os alunos devem somar seus pontos e o total deverá ser registrado na última coluna e ao final do jogo estes pontos deverão ser somados e registrado no “total geral”;*
* *Ganha o jogo o aluno que fizer maior número de pontos.*

**4ª ESTAÇÃO**

**REGRAS DO STOP DAS OPERAÇÕES**

* *Cada aluno deverá receber uma ficha com os espaços e operações para serem realizadas;*
* *O (a) professor (a) deve ditar um número e o mesmo deverá ser anotado pelos alunos na ficha na coluna “número”;*
* *Em seguida os alunos deverão realizar as operações propostas;*
* *O aluno que preencher a linha primeiro grita “stop” e todos os outros alunos devem parar;*
* *O professor faz as correções junto aos alunos.*
* *Cada acerto vale dez pontos. Os alunos devem somar seus pontos e o total deverá ser registrado na última coluna e ao final do jogo estes pontos deverão ser somados e registrado no “total geral”;*
* *Ganha o jogo o aluno que fizer maior número de pontos.*

**Orientações para o professor**

Tome cuidado ao formar os grupos para que os alunos estejam em níveis de aprendizagem semelhantes, pois não haverá desafio se um aluno for muito rápido e outro muito lento.

Pode-se fazer folhas envolvendo as quatro operações, ou somente adição, ou multiplicação, tudo conforme o conteúdo trabalhado. Em turmas com maiores dificuldades podem ser feitas fichas com menos operações para serem realizadas.7

Veja na próxima página um exemplo de ficha:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Número** | **+10** | **-5** | **x2** | **Antecessor** | **+15** | **-9** | **Sucessor** | **x5** | **Total** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**5ª ESTAÇÃO**

**REGRAS JOGO DA VELHA**

* *Cada jogador deve escolher, no par ou ímpar, quem irá começar.*
* *Escolha dois números que estão na linha vermelha.*
* *Diga em voz alta o valor da multiplicação entre ambos. Se estiver correto, poderá fazer a marcação. Por exemplo, se você escolher 10 e 12, o resultado será 120. Se acertar, pode marcar 120 em sua cartela.*
* *Vence quem marcar a linha na horizontal, vertical ou diagonal.*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **42** | **21** | **6** |
| **10** | **15** | **12** |
| **30** | **14** | **18** |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **2** | **3** | **5** | **6** | **7** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **165** | **108** | **180** |
| **135** | **150** | **99** |
| **90** | **132** | **120** |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **9** | **10** | **11** | **12** | **15** |