

Atividade complementar 01 - MAT2_01NUM02

ORIENTAÇÕES

1. Cada aluno receberá uma folha de sulfite e deverá dobrá-la 4 vezes, de modo que quando aberta novamente, ela tenha 16 espaços quadriculados.
2. Os alunos deverão escolher 16 números entre 100 e 500 (iguais ao da tabela do jogo "10 a mais, 10 a menos. 100 a mais, 100 a menos") - deixar a tabela a vista para a escolha dos números. Mas quando iniciar o bingo, retirá-la.
3. O professor deverá ter todos os números (desse intervalo) num saquinho para o sorteio.
4. Iniciar o jogo sorteando um número: por exemplo **280**. Só marcará em sua cartela quem tiver os números: **270-290-180-380**. O número sorteado não pode ser marcado na tabela.
5. Ganha quem marcar todos os números.

Atividade complementar 02 - MAT2_01NUM02

ORIENTAÇÕES

1. Cada aluno levará uma cópia da atividade para casa.
2. A ideia é que ele possa resolver o enigma com apoio de sua família ou de seus amigos.
3. Mas deixe claro que eles deverão contar aos colegas da classe como descobriram o segredo. Esse momento garantirá explicitação do conhecimento.
4. Os enigmas estão em sequência, ou seja, a resolução anterior contribui com a próxima.
5. Os alunos colocarão em jogo o que sabem sobre ordens .

Atividade complementar 03 - MAT2_01NUM02

DESAFIO

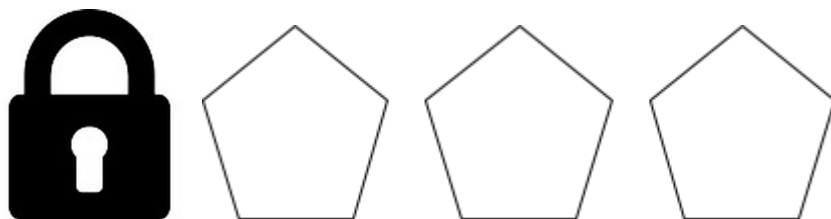
ORIENTAÇÕES :

1. Entregar uma atividade para cada aluno para que eles façam individualmente.
2. Depois que eles terminarem você pode propor que, em duplas, eles vejam e discutam sobre os resultados.
3. Em duplas onde haja conflito de resultados será interessante seu olhar e intervenção com questões norteadoras: como você pensou para chegar neste resultado? E você como fez? Como podemos saber quem acertou?
4. Selecione uma dupla para que apresente para todo o grupo como chegaram nos resultados e depois pergunte se alguma dupla pensou de uma maneira diferentes. assim você poderá explorar diferentes estratégias.

CARTÕES DE SORTEIO PARA O BINGO

100	110	120	130	140	150
160	170	180	190	200	210
220	230	240	250	260	270
280	290	300	310	320	330
340	350	360	370	380	390
400	410	420	430	440	450
460	470	480	490	500	

QUE TAL LEVAR UMA ATIVIDADE PRA CASA E ENVOLVER A SUA FAMÍLIA OU AMIGOS? PARA ABRIRMOS O CADEADO ABAIXO PRECISAMOS DESCOBRIR O CÓDIGO COM 3 NÚMEROS. DESVENE AS PISTAS E BOA SORTE!



208

DOIS NÚMEROS VOCÊ USARÁ SÓ QUE UM DELES NA POSIÇÃO ERRADA ESTÁ! A POSIÇÃO ERRADA NÃO É A DEZENA

123

TUDO ERRADO POR AQUI!!!!

891

O NÚMERO QUE SE ENCONTRA NA ORDEM DA CENTENA ESTÁ CORRETO!

326

DE DOIS NÚMEROS VOCÊ NÃO PRECISA! AO NÚMERO QUE SOBRAR SOME MAIS 3 UNIDADES E O ÚLTIMO NÚMERO DO CÓDIGO VOCÊ TERÁ

DESAFIO: PENSANDO NA TABELA DO JOGO "10 A MAIS, 10 A MENOS. 100 A MAIS, 100 A MENOS" QUAIS OS NÚMEROS QUE VOCÊ USARIA PARA COMPLETAR OS ESPAÇOS ABAIXO?

--	--	--

	690	
--	-----	--

--	--	--

DESAFIO: PENSANDO NA TABELA DO JOGO "10 A MAIS, 10 A MENOS. 100 A MAIS, 100 A MENOS" QUAIS OS NÚMEROS QUE VOCÊ USARIA PARA COMPLETAR OS ESPAÇOS ABAIXO?

--	--	--

	690	
--	-----	--

--	--	--