

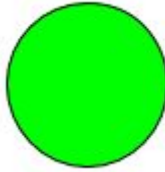




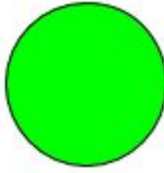






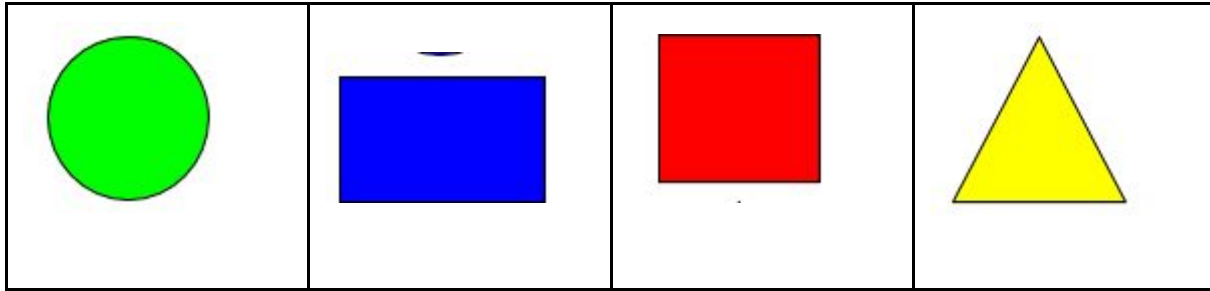
## Resolução da atividade principal -MAT03\_15GEO 09

### JOGO DAS CORES, FORMAS E LINHAS.

- 1- JOGO EM DUPLA.
- 2- UTILIZAR O CONJUNTO DE 16 CARTAS E O TABULEIRO (PÁGINA 2)
- 3- EMBARALHE AS CARTAS E COLOQUE VIRADAS PARA BAIXO DE MODO QUE NÃO VISUALIZE AS IMAGENS.
- 4- TIRE PAR OU ÍMPAR PARA VER QUEM INICIA O JOGO.
- 5- COMEÇA O JOGO, JOGA UM DE CADA VEZ. PEGA A CARTA NO MONTE E COLOQUE EM UM ESPAÇO DO TABULEIRO.
- 6- NENHUMA COLUNA OU LINHA PODE TER UMA FORMA DA MESMA FORMA E COR.
- 7- CASO O JOGADOR TIRE UMA CARTA QUE NÃO DÁ PARA COLOCAR NO TABULEIRO, ELE PERDE A VEZ DE JOGAR E DEVE DAR A CARTA AO ADVERSÁRIO.
- 8- O JOGO TERMINA QUANDO AS CARTAS ACABAM.
- 9- GANHA O JOGO QUEM TIVER MAIS CARTAS NA MÃO.

Exemplo de possível tabuleiro:



**Escolha um dos jogos e faça o registro por meio de desenho em seu caderno.**

Os registros serão de acordo com cada criança, porém é importante que as crianças desenhem as formas presentes nas brincadeiras.