

Resoluções das atividades complementares -MAT2_01NUM09

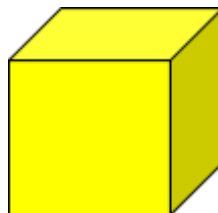
ATIVIDADE 01 JOGO DO DADO

PARA ESTE JOGO VOCÊS PODEM FORMAR DUPLAS OU QUARTETOS. VOCÊS TERÃO DOIS DADOS : UM COM NÚMEROS DE 1 A 6 E OUTRO COM AS CORES AMARELA, VERMELHA E AZUL. A COR AMARELA REPRESENTA A CENTENA, A COR VERMELHA A DEZENA E A COR AZUL A UNIDADE. GANHA A RODADA QUEM TIVER FORMADO O MAIOR NÚMERO. COMBINE COM SEUS GRUPO QUANTAS RODADAS FARÃO. BOM JOGO!

As tabelas dependerão dos números tirados no dado.

ORIENTAÇÕES:

1. Antes de propor o jogo confeccione o dado com as cores ou utilize dados convencionais pintando-os ou colando etiquetas nas respectivas cores.
2. Após a formação dos grupos para o jogo entregue os dados e as tabelas.
3. Como jogar:
 - O primeiro jogador lança os dados e observa o resultado. Vamos imaginar que ele tenha tirado "1" e a cor amarela:



- Então nessa jogada ele marca o 1 na cor amarela, ou seja, o 1 representará a centena.
- Vale trabalhar com os alunos o valor posicional, por exemplo esse 1 representa 1 centena ou 100.

- Depois que todos do grupo realizarem a primeira jogada inicia-se a segunda. A partir dessa jogada se o aluno tirar uma cor que ele já marcou ele passa a vez.
- Quando um jogador formar um número de 3 ordens ele passará automaticamente para a formação do segundo número mesmo que os outros jogadores ainda estejam formando os números da primeira rodada.
- Quando todos formarem os números de todas as rodadas deverão marcar o maior número formado por rodada.
- O professor ainda pode discutir:

Quem formou o maior número?

Quem formou o menor número?

Quem formou mais números maiores em todas as rodadas?

Por que ninguém formou o número 708? (por exemplo)

ATIVIDADE 02

VAMOS JOGAR BINGO!

VOCÊS RECEBERÃO UMA CARTELA E PODERÃO ESCOLHER OS NÚMEROS QUE QUEREM COLOCAR .

MAS ESTES NÚMEROS SÓ PODEM SER ENTRE 500 E 550.

Ganha o aluno que marcar os nove números primeiro.

ORIENTAÇÕES

1. Imprima e entregue as cartelas para os alunos.
2. Como marcadores pode-se usar lápis, lápis de cor, tampinhas.
3. Recorte os números para o sorteio do bingo no intervalo determinado.
4. Sorteie um número de cada vez . Faça suspenses e deixe a atividade bem lúdica.
5. Enquanto sorteia vá observando as cartelas dos alunos percebendo a escrita numérica.
6. O bingo pode ser realizado outras vezes com diferentes intervalos.

ATIVIDADE 03 DESAFIO

QUAIS OS NÚMEROS DE 3 ORDENS QUE VOCÊ CONSEGUE FORMAR USANDO OS ALGARISMOS 2, 8,5,3 ? MAS ATENÇÃO ELES NÃO PODEM SER MENORES QUE 330 E NEM MAIORES QUE 850 :

DEPOIS QUE FORMAR COLOQUE OS 10 MAIORES EM ORDEM CRESCENTE.

352-358-382-385-523-
528-532-538-582 -
583-823-825-832-835

Os 10 maiores em ordem crescente:

523-528-532-538-582 -583-823-825-832-835

ORIENTAÇÕES:

1. Entregue uma cópia da atividade para cada aluno.
2. Apresente os 3 algarismos que deverão ser utilizados: 2, 5, 8, 3.
3. Peça aos alunos que formem números de 3 ordens usando somente estes algarismos.
4. Um algarismo não pode ser repetido no mesmo número, por exemplo 225.
5. Os alunos podem contar como resolveram a atividade para os demais.
6. Verificar coletivamente a resolução da ordem decrescente.