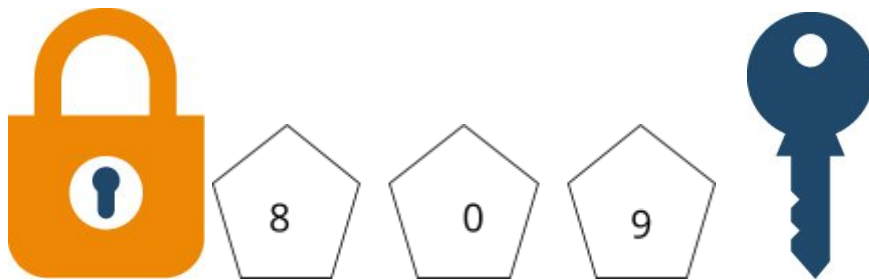


Resolução da Atividade Complementar 01 - MAT2_01NUM02

Como se trata de um bingo não há solução.

Resolução da atividade complementar 02

Que tal levar uma atividade pra casa e envolver a sua família ou amigos? Para abrimos o cadeado abaixo precisamos descobrir o código com 3 números. desvende 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

(Dois números serão utilizados e a dica é que um deles é o número da casa da dezena ou seja o 0)

123

TUDO ERRADO POR AQUI!!!!

(Nenhum desses números serão utilizados o que já ajuda a descobrir o segundo número na pista de cima: o 8 já que o 2 não será utilizado)

891

O NÚMERO QUE SE ENCONTRA NA ORDEM DA CENTENA ESTÁ CORRETO!
(Aqui os alunos deverão identificar e confirmar que o número na casa da centena é o 8.)

326

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

(Os alunos deverão saber que não precisam do 2 e do 3 por conta da segunda pista. Sobra o 6 e a esse número deverão somar + 3. O número é o 9.)

Resolução da atividade complementar 03

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?

580

590

600

680

690

700

780

790

800