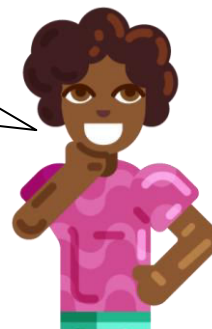


1) Siga as instruções do quadro, fazendo os cálculos como preferir (por escrito ou mentalmente), tentando descobrir o número que apareceria no visor de sua calculadora caso a estivesse usando:

O que devo fazer para colocar o número 129 867 no visor da calculadora?	O que devo digitar	O que aparecerá no visor
	129 867	129 867
Retirar uma unidade de milhar		
Adicionar 4 dezenas		
Subtrair 3 dezenas de milhar		
Dobrar o valor		

2) Veja como a Ana resolveu a multiplicação  $4 \times 1\,234$

Decompondo o número 1 234 eu consigo fazer os cálculos bem mais rápido!



$$\begin{aligned}4 \times 1\,234 &= 4 \times (1\,000 + 200 + 30 + 4) = \\ &4 \times 1\,000 + 4 \times 200 + 4 \times 30 + 4 \times 4 = \\ &4\,000 + 800 + 120 + 16 = 4\,936\end{aligned}$$

Faça como Ana e calcule os produtos a seguir:

a)  $4\ 325 \times 2 =$

b)  $4 \times 3\ 586 =$

### 3) [DESAFIO] Jogando com a CALCULADORA

**Material:** Uma calculadora para cada dupla de alunos.

**Meta:** Conseguir atingir primeiro o resultado solicitado pelo professor.

**Regras:**

**1-** O professor dirá o número que deverá ser digitado pelo primeiro jogador na calculadora, para assim iniciar o jogo.

**2-** Cada aluno só pode digitar uma dezena ou uma centena exata por vez, sendo assim, os múltiplos de 10, compreendidos entre 10 e 990 (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 120, 130, 140... e assim por diante).

**3-** O primeiro jogador liga a calculadora, e, de imediato, digita o valor que será solicitado pelo professor como o primeiro valor a ser utilizado na operação seguinte. Em seguida passa a calculadora para o outro jogador.

**4-** O segundo jogador deve realizar uma operação com esse número acrescentando o sinal da operação desejada (+, -, x ou ÷), o novo valor e o sinal de igual (=).

**5-** Esse jogador então devolve a calculadora para o primeiro, que, sem apagar o que já está no visor da calculadora, digitará o sinal que deseja seguido do número escolhido por ele e, conseqüentemente, o sinal de igual. E passará novamente a calculadora para seu parceiro da dupla.

**6-** O jogo prossegue até que um dos jogadores da dupla consiga atingir o resultado solicitado pelo professor, para assim vencer o jogo.

**Dica:** Esse jogo pode ser adaptado para anos anteriores, utilizando números menores como meta.

**Variações do jogo:** Escolher outros números para resultado.