

**Resolução das atividades complementares - MAT2\_01NUM05****ATIVIDADE COMPLEMENTAR 01**

**1. DESCUBRA DENTRE OS NÚMEROS ABAIXO AQUELE QUE TEM AO MESMO TEMPO:**

- A MAIOR CENTENA
- A MENOR DEZENA
- A MAIOR UNIDADE

|            |            |            |            |
|------------|------------|------------|------------|
|            | <b>325</b> | <b>804</b> | <b>703</b> |
| <b>451</b> | <b>602</b> | <b>400</b> |            |
|            | <b>806</b> | <b>101</b> | <b>674</b> |
| <b>572</b> | <b>282</b> | <b>174</b> | <b>401</b> |

Orientações :

1. Entregar uma cópia para cada aluno.
2. Ler a comanda coletivamente.
3. O número a ser identificado deve dar conta das três dicas, ou seja, o número que tem a maior centena, a menor dezena e a maior unidade.

**ATIVIDADE COMPLEMENTAR 02****2. VAMOS JOGAR?****JOGO DO DISCO MÁGICO**

1. 4 JOGADORES
2. 1 TABULEIRO COM 3 CORES: AZUL REPRESENTANDO A CENTENA, AMARELO A DEZENA E VERMELHO A UNIDADE.
3. 20 PEÇAS : CÍRCULOS PEQUENOS
4. 1 TABELA PARA REGISTROS

**COMO JOGAR?**

**UM JOGADOR DE CADA VEZ JOGA AS PEÇAS PARA O ALTO EM CIMA DO**

**TABULEIRO E DEPOIS REGISTRA A QUANTIDADE DE PEÇAS QUE CAIU EM CADA COR. POR EXEMPLO : 4 PEÇAS NO AZUL, 5 PEÇAS NO AMARELO E 1 PEÇA NO VERMELHO FORMANDO O NÚMERO 451  
CADA JOGADOR PODERÁ TER 5 JOGADAS.  
GANHA QUEM TIVER CONSEGUIDO FORMAR O MAIOR NÚMERO.**

MODELO DE UMA POSSÍVEL TABELA DE UM DOS JOGADORES:

| CENTENA  | DEZENA   | UNIDADE  | RESPOSTA   |
|----------|----------|----------|------------|
| <b>5</b> | <b>9</b> | <b>3</b> | <b>593</b> |
| <b>2</b> | <b>7</b> | <b>1</b> | <b>271</b> |
| <b>7</b> | <b>2</b> | <b>9</b> | <b>729</b> |
| <b>3</b> | <b>0</b> | <b>5</b> | <b>305</b> |
| <b>6</b> | <b>6</b> | <b>0</b> | <b>660</b> |

O MAIOR NÚMERO FORMADO POR ESSE JOGADOR É O 729

Orientações:

1. Você pode confeccionar o tabuleiro usando pratinhos de papelão ( festa de aniversário) no tamanho grande. Para pintar você pode usar tinta guache. Você pode também fazer um tabuleiro usando papel cartão nas cores indicadas.
2. Não há um tamanho definido de área a ser pintada em cada cor.
3. Os círculos podem ser confeccionados com E.V.A ou papel tipo color-set. Pode-se optar por objetos desde que eles caibam nas mãos dos alunos para o lançamento.
4. Cada jogador tem direito a 5 rodadas de forma alternada.
5. As peças precisam ser jogadas pra cima e em cima do tabuleiro. Algumas cairão dentro do tabuleiro e outras fora, Com o tempo os alunos vão percebendo as melhores estratégias de lançamento.
6. Este jogo foi baseado na proposta do PINAIC ( Caderno de Jogos - páginas 18 a 20). MEC/2014

**ATIVIDADE COMPLEMENTAR 03**

**3. VOCÊ RECEBERÁ VÁRIOS NÚMEROS DE 0 A 9 E DEVERÁ FORMAR NÚMEROS COM 3 ALGARISMOS USANDO TODOS OS NÚMEROS QUE RECEBER.**

**ATENÇÃO: NÃO PODE SOBRRAR NENHUM! E CADA NÚMERO SÓ PODE SER USADO UMA VEZ!**

**DOS NÚMEROS QUE VOCÊ IRÁ FORMAR UM DELES PRECISA SER UMA CENTENA CHEIA , UM OUTRO PRECISA SER O MENOR NÚMERO QUE VOCÊ CONSEGUIR FORMAR E O OUTRO PRECISA SER UM NÚMERO QUE TENHA O MESMO VALOR NA CENTENA E NA UNIDADE. DEPOIS FORME OUTROS 3 NÚMEROS A SEU CRITÉRIO.**

POSSÍVEIS RESPOSTAS:

PARA A CENTENA CHEIA : **DE 100 A 900**

MENOR NÚMERO QUE CONSEGUIR FORMAR: **101**

CENTENA E UNIDADE COM O MESMO VALOR : **QUALQUER NÚMERO FORMADO COM 2,4,5,7,8**

Orientações:

1. Entregar uma cópia da tabela com os algarismos para cada aluno e pedir que recortem.
2. Caso seja realizada em sala de aula ler a comanda individualmente. Como é uma comanda grande pode poderá repetí-la.
3. Também pode ser uma atividade para ser realizada em casa e trazer para discussão na aula seguinte.
4. As respostas serão diferentes pois dependerão dos algarismos escolhidos pelos alunos. Você poderá oportunizar uma apresentação das respostas, comparações das estratégias bem como expor as diferentes respostas num painel.