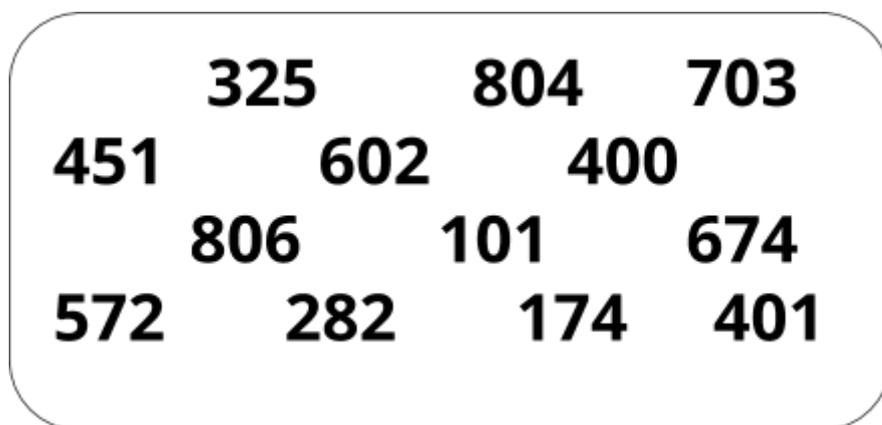


Atividades Complementares - MAT2_01NUM05

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

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



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

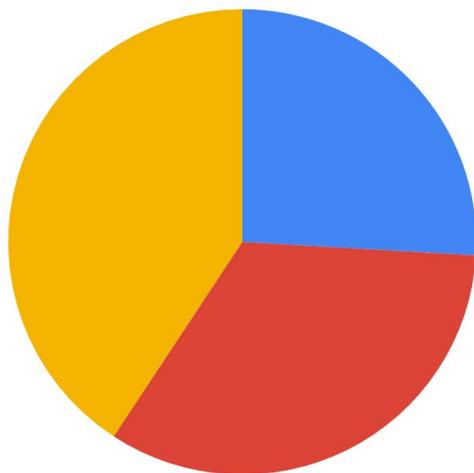
COMO JOGAR?

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 TABULEIRO:



MODELO DA TABELA PARA REGISTROS

JOGADOR:

CENTENA	DEZENA	UNIDADE	RESPOSTA

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.

2	5	8	0	3	0
7	2	9	7	1	0
4	6	1	5	4	8