

## Resolução do aquecimento - MAT1\_02NUM06

AGORA VAMOS ESCOLHER OS NÚMEROS DE CADA CARTELA; PARA ISSO VOCÊS DEVEM SEGUIR ALGUMAS REGRAS.

LEMBRE-SE: OS NÚMEROS DEVEM SER TODOS ENTRE 1 E 100!

- 1) UM NÚMERO QUE DEVE SER MAIOR DO QUE 90
- 2) UM NÚMERO QUE DEVE ESTAR ENTRE O 30 E O 50
- 3) UM NÚMERO QUE DEVE SER MENOR DO QUE 20
- 4) UM NÚMERO QUE DEVE SER MAIOR DO QUE 20 , MAS NÃO PODE SER MAIOR DO QUE 60
- 5) UM QUE NÚMERO QUE SEJA IGUAL À SUA IDADE
- 6) UM QUE NÚMERO QUE SEJA IGUAL AO NÚMERO DO SEU SAPATO.

Exemplo de cartela possível:

93	45	12
34	Idade da criança Exemplo: 6	Número do sapato: Exemplo: 30

Verifique as estratégias utilizadas pelos alunos para a montagem das cartelas. Possibilite discussões de dúvidas e dos erros das crianças. É muito importante quando uma criança comete um equívoco, compreender qual foi a lógica que a levou a cometer esse equívoco. Dessa maneira, você poderá saber mais a respeito das hipóteses que ela possui e ajudar, através de boas questões, a compreender o seu erro e a avançar em seu conhecimento.

Se você tiver na sala um quadro numérico até 100, deixe que as crianças o utilizem para a montagem da tabela em caso de dúvidas. Certifique-se de que todos conseguiram fazer suas cartelas antes do início do jogo.