



Bem-vindo(a)
à Matemática

Querida Família

Que neste momento de aprendizado virtual vocês possam ser como uma árvore, que juntos possam trocar conhecimentos e semear novos aprendizados.

Para que no final, possam colher os frutos dessa parceria de sucesso!

Esta semana iremos desenvolver com os jogos as habilidades de números e cálculo mental.

Bons estudos!



4^o ANO

01 Jogo do Menor Número

02 Esquentando a Cabeça

03 Link de jogos



Jogo 1 – Menor Número

▪ **Objetivo:** Compreender e utilizar das regras do sistema de numeração decimal. (base e valor posicional)

▪ **Material utilizado:** Régua;
Tesoura sem ponta;
Cartolina ou outro papel;
Três folhas de papel sulfite

Como jogar:

1- Recorte 20 cartões retangulares com 6 centímetros de comprimento por 3 centímetros de largura.

2- Escreva em cada cartão um algarismo: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9. Você terá dois cartões com o mesmo número.



3- Para não haver dúvidas, diferenciem de alguma forma o número 6 do número 9 (escrever o nome do número por extenso).

4- Juntem todos os cartões, embaralhem e arrumem todos eles em um único monte, com a parte escrita voltada para baixo.

5- Cada um dos participantes deverá construir em uma folha de sulfite uma tabela como aparecerá a seguir:

	Dezena de milhar	Unidade de milhar	Centena	Dezena	Unidade
1ª linha					
2ª linha					
3ª linha					
4ª linha					
5ª linha					

6- Cada jogador, na sua vez, pega um cartão, vê o algarismo e o escreve em qualquer um dos quadrinhos da primeira linha da tabela.

7- Os cartões retirados não voltam para o monte.

8- Os outros jogadores realizam o mesmo procedimento, que deve ser repetido até que todos tenham escrito um algarismo em cada quadradinho da primeira linha de sua tabela.

9- Ganhará aquele que formar o menor número.

10- Juntem novamente todos os cartões, embaralhem e iniciem a segunda rodada do jogo, anotando os números na segunda linha da tabela.

11- Será o vencedor do jogo Menor Número, o jogador que conseguir vencer o maior número de rodadas


Jogo 2 – Esquentando a Cabeça

• **Objetivo:** Desenvolvimento do cálculo mental e noções de operações inversas.

• **Material utilizado:** Régua;
Tesoura sem ponta;
Cartolina ou sulfite;

Como Jogar:

1- Com a cartolina ou papel, confeccionar com o auxílio dos familiares um baralho de 40 cartas, numeradas de 1 a 10, sendo quatro cartas de cada número. Exemplo:



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

2- Formar trios: Dois serão jogadores e um será o juiz.

3- O juiz embaralha as cartas e as divide em dois montes, um monte para cada jogador.

4- Os dois jogadores tiram do monte, ao mesmo tempo, uma carta e a segura sobre a testa, de modo que cada jogador possa ver apenas a carta do adversário.

Exemplo:

A operação é de multiplicação e resultado é 20

Já sei minha carta é 4



5- O juiz faz uma operação com os números dessas cartas (a operação de adição (+), subtração (-) e multiplicação (x); deve ser combinada previamente com o grupo) e diz o resultado aos jogadores.

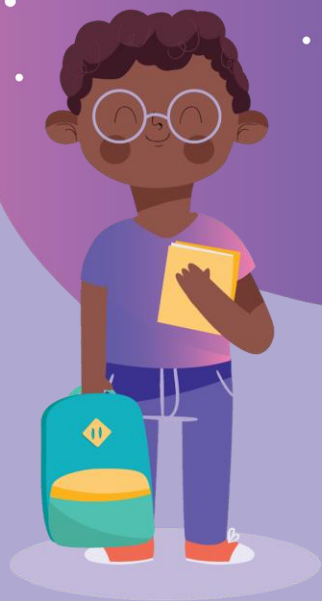
6- Os jogadores tentam deduzir o valor da própria carta, utilizando apenas o cálculo mental.

7- O jogador que conseguir acertar primeiro, fica com as duas cartas da jogada..

8- O vencedor será aquele que, no final do jogo, tiver um número maior de cartas conquistadas.

03- Link de Jogos.

<https://rachacuca.com.br/raciocinio/>



**“Educar não é
ensinar as
respostas.
Educar é ensinar a
pensar,”**

Rubem Alves



Obrigada

EPP –
FUNDAMENTAL 1

Profª Luciane Oliveira