



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!



5^o ANO

01 Jogo do Número Alvo

02 Um Exato

03 Link de jogos



Jogo 1 – Número Alvo

• **Objetivo:** Compreender e seguir as regras do jogo, podendo escolher qual operação irá utilizar (adição, subtração, multiplicação e divisão) para atingir o resultado desejado.

• **Material utilizado:** Régua;
Tesoura sem ponta;
• Cartolina ou outro papel;
• Canetinha ou lápis

Como jogar:

1- Recorte quatro conjuntos de 16 cartas cada um, com os números de 0 a 15.

2- Exemplo:



| | | | | | | | |
|---|---|----|----|----|----|----|----|
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |

| | | | | | | | |
|---|---|----|----|----|----|----|----|
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |

| | | | | | | | |
|---|---|----|----|----|----|----|----|
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |

| | | | | | | | |
|---|---|----|----|----|----|----|----|
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |

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

4- Embaralhar as cartas e distribuir 4 cartas para cada jogador.

5- As cartas que sobram ficam viradas para baixo em um monte.

6- A primeira carta do monte é virada para cima, no centro da mesa, indicando qual é o número alvo naquela rodada. (Número Alvo – é o resultado que precisa alcançar após, realizar a operação matemática utilizando no mínimo duas, das quatro cartas que possui..

7- Cada jogador tenta obter o número alvo combinando os números das cartas que possui com as operações da adição, ou subtração, ou multiplicação, ou divisão.

8- O jogador que encontrar o número alvo na operação realizada, leva a carta do monte, ficando com mais uma carta para jogar.

9- Em cada nova rodada, cada jogador receberá mais 1 carta, ficando com 5 cartas e o vencedor da 1ª rodada com 6 cartas.

10- Vence quem conseguir juntar mais cartas ao final do jogo (ou quando não há cartas suficientes para realizar uma nova rodada).

Jogo 2 – Um Exato

- **Objetivo:** Reconhecer e nomear os números naturais, a justificar respostas e processo de resolução de um problema e a efetuar adições e subtrações mentalmente.
- **Material utilizada:** Quadro da centena numerado (construir modelo abaixo);
 - Três dados (tesoura, cola e papel);
 - Marcadores de cores diferentes para cada jogador. (tampinhas coloridas).

Construção do Quadro

1-Vamos construir o quadro da centena, como este.

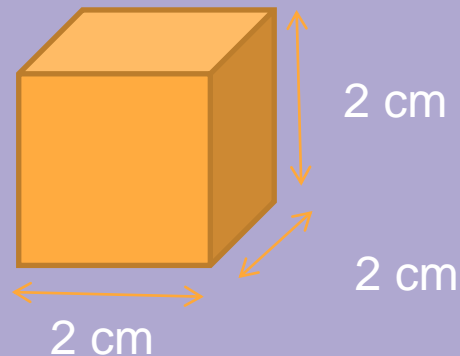
| | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 |
| 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 |
| 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 |
| 61 | 62 | 63 | 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70 |
| 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 |
| 81 | 82 | 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 |
| 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 | 100 |

Construção dos dados

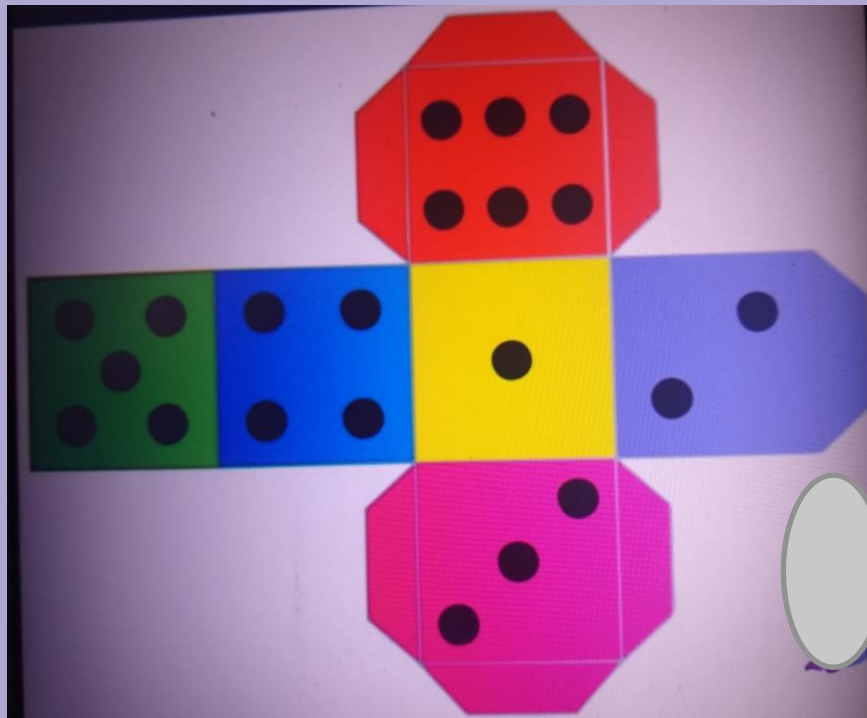
2- Vamos construir os dados.

Como fazer um dado de papel.

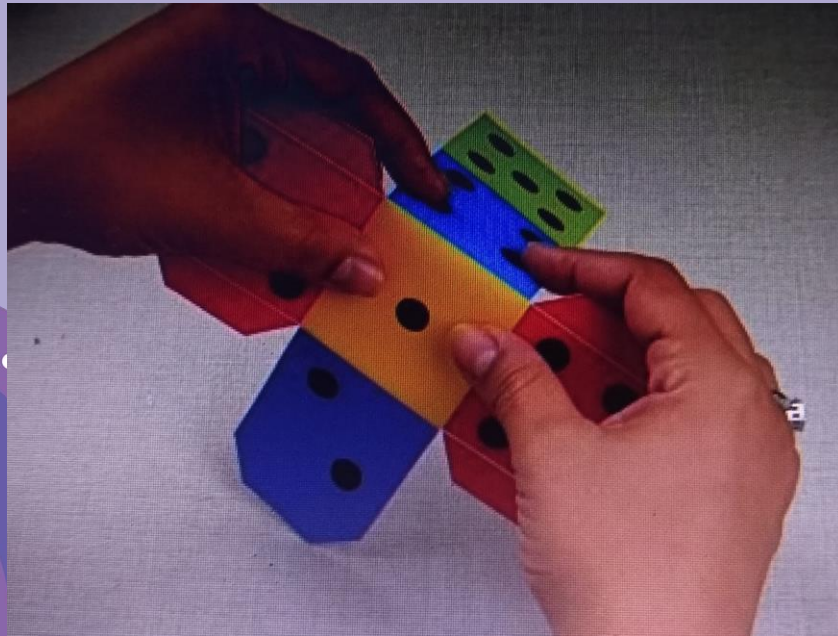
- O seu quadrado com medida de 2 cm de cada lado.



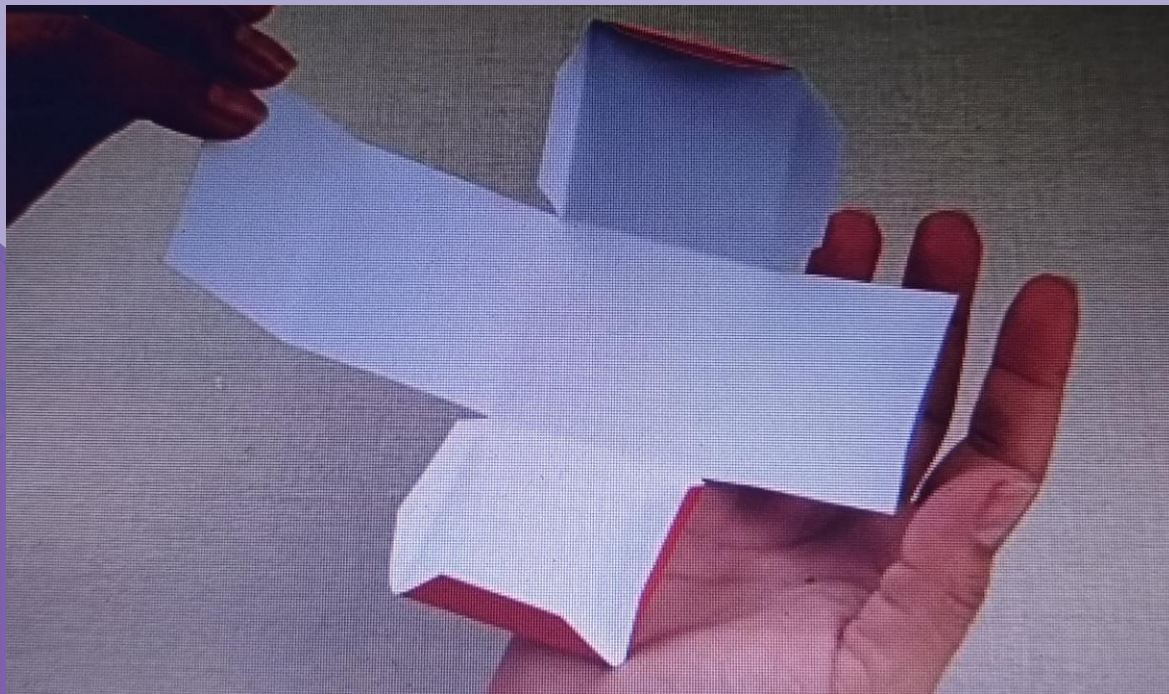
- Nos números 3, 6 e 2 fazer abas de 0,7 cm



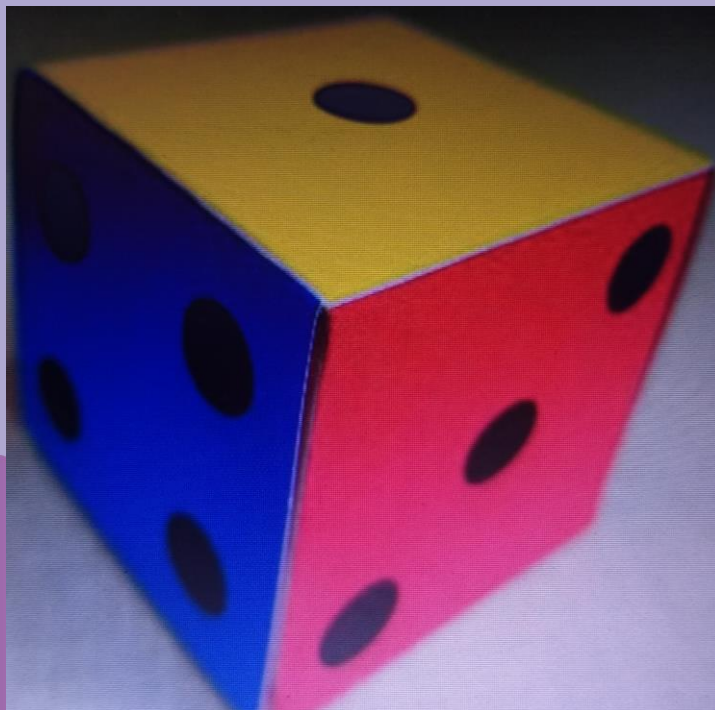
- Recorte, com a tesoura, o molde do papel sob as linhas dos contornos. Vá dobrando nas linhas de dentro, conforme a imagem abaixo.



- Dobre cuidadosamente as pontas, para a confecção e a montagem do dado. Cole as extremidades em seguida.



- Se você seguir o passo a passo direitinho, seu resultado será este:



Video: Construção passo a passo do dado

<https://youtu.be/QFmagC0PTpk>

Como Jogar

1- Cada jogador coloca o seu marcador (tampinha colorida) na casa de número 100 do quadro da centena.

2- Os jogadores revezam-se lançando os três dados e somando ou subtraindo os resultados, conforme acharem melhor.

3- Se um jogador obtém 20, por exemplo, com a soma dos três dados, subtrai esse valor mentalmente de 100, coloca um de seus marcadores no 80 e não tira mais o seu marcador deste número da tabela.

4- O mesmo procedimento é realizado pelo próximo jogador, mas se ele também obtiver o valor 20, não poderá colocar o seu marcador no 80, pois lá já tem o marcador do oponente. Nesse caso, o jogador passará à vez e continua onde estava antes dessa jogada. Isso significa que o jogador antes de dizer o resultado precisa analisar a operação que realizará e se o resultado estará livre na tabela.

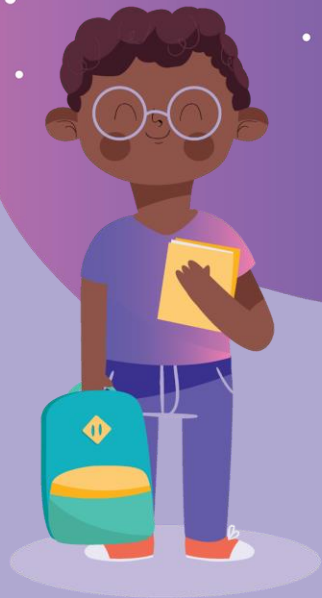
5- Se o jogador avaliar que não é possível chegar a uma casa de menor valor que aquela que ele estava, e que não esteja marcada, passa a vez.

6- O objetivo do jogo é seguir até o número 1, exatamente. Se o jogador não conseguir chegar ao número 1, a partida continua até que algum jogador o atinja.

7- Vence o jogador que conseguir chegar exatamente ao 1.

03- Link de Jogos

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



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

Rubem Alves



Obrigada

EPP –
FUNDAMENTAL 1

Profª Luciane Oliveira