

ROTEIRO DE ESTUDO/ATIVIDADES

UME AVELINO DA PAZ VIERIRA

COMPONENTE CURRICULAR: OFICINA LABORATÓRIO DE
SABERES - MATEMÁTICA

ANOS: **6° ao 9°**

PROFESSORA/EDUCADORA: ROSEMEIRE TEIXEIRA SANTOS

PERÍODO DE 03/07/2020 a 10/07/2020

JOGO DAS QUATRO OPERAÇÕES (+, -, x e :)

O Objetivo deste jogo é contribuir para o desenvolvimento do raciocínio lógico e do cálculo mental usando as quatro operações.

Vamos precisar de um tabuleiro com cinco colunas e dez linhas do número um ao dez, como mostra a figura abaixo (pode ser confeccionado em qualquer papel que tenha em casa, escrito com lápis. Precisaremos também de cinco tampinhas de garrafa ou qualquer objeto para ser o pião representando você no tabuleiro (por exemplo: se for jogar duas pessoas, duas tampinhas) e três dados.



Caso, você não tenha dados, poderá fazê-los com papel, faça 3 grupinhos de cartinhas numeradas de 1 a 6 (que são os valores que temos no dado). Sorteie

uma cartinha de cada montinho (que representa o dado) e com os numerais que aparecerem você realizará os cálculos).



Como jogar: Cada jogador ficará com a tampinha em uma coluna abaixo do número 1, na sua vez joga-se os dados e usará qualquer operação para resolver o cálculo. Lembrando que só podem usar 2 operações por jogada e onde o resultado obrigatoriamente terá que ser um, conseguindo colocará a tampinha na casa 1 e assim por diante, (Se for para a casinha 2, o resultado deverá ser 2, depois 3, de acordo com a casinha que você estará) se não conseguir o resultado esperado passa a vez. Ganha o jogo quem chegar a casa 10, primeiro.

Exemplo: Você joga os três dados e saiu os números 4, 2 e 1 ($4:2=2$ e $2-1=1$).



Bom jogo e não esqueça do desafio: sem fazer conta no papel ou calculadora 😊

