# SEQUÊNCIA DE ATIVIDADES DE MATEMÁTICA

**Aluno(a):_____ Data: 18/05/2020**

## ORIENTAÇÕES

*1 – Separe seu livro didático de Matemática. Abra na página 70 e faça a leitura do jogo da trilha, observando um exemplo do que pode acontecer no jogo. Depois sublinhe a regra especial, que está no final da página. Releia várias vezes para entender a estratégia do jogo da trilha.*

*2 – Em seguida, resolva as atividades das páginas 71 (do 1 ao 4) e 72 (1 e 2). A atividade também está digitalizada nesta folha.*

*3 – Na dúvida, busque orientação com sua professora.*

*5 – Ao terminar as atividades, encaminhar para o e-mail de sua professora:*

*Professora Rosana: rosanamc30@gmail.com*

*Professora Helô: helomaingue@yahoo.com.br*

*Professora Ana: anacrislapa3012@hotmail.com*

*Bom trabalho!*

**Objetivo**

Resolver situações-problema levando em conta suas etapas de resolução e, a partir delas, construir os significados:

- das operações de multiplicação, com um algarismo no segundo fator, demonstrando domínio na tabuada.

## HORA DO ESTUDO

➢ Página 70 digitalizada:

**Vamos jogar?**

## Jogo da trilha

Siga as instruções:

LUIZ RUBIO

- Forme dupla com um colega.
- Peguem o tabuleiro que está no *Envelope* (um tabuleiro por dupla) e dois marcadores diferentes (um para cada jogador).
- Cada jogador coloca seu marcador na casa da partida.
- Decidam quem começa. Na sua vez, o jogador lança dois dados e multiplica os números obtidos. O resultado é o número de casas que o jogador deve avançar com seu marcador.

Veja um exemplo do que pode acontecer:

Miranda, que estava na casa 140, lançou os dados:

LUIZ RUBIO

e avançou 8 casas, porque: $2 \times 4 = 8$

LUIZ RUBIO

- Regra especial: quem cai em uma casa ímpar avança mais 25 casas!
- Quem chega primeiro ao número 200 é o vencedor.

➢ Página 71 digitalizada:

Agora, as mesmas duplas que disputaram o *Jogo da trilha* resolvem estes problemas. É importante trocar ideias.

**1.** Eu estava na casa 54, joguei os dados e obtive:

LUIZ RUBIO

Em que casa fui parar?

**2.** Lucimar lançou os dados e obteve:

LUIZ RUBIO

Com isso, foi parar na casa 84.

Onde ela estava antes?

**3.** Veja os números que Luciano obteve nos dados em cada jogada:

LUIZ RUBIO

| Jogada | 1ª | 2ª | 3ª | 4ª |
|---|---|---|---|---|
| Números obtidos | | | | |

Não se esqueça da regra especial e descubra: em que casa Luciano chegou após a 4ª jogada?

**4.** Lidiane estava na casa 46, jogou os dados e foi parar na 58. Quanto ela tirou em cada dado? Para responder, desenhe os pontos nos dados.

LUIZ RUBIO

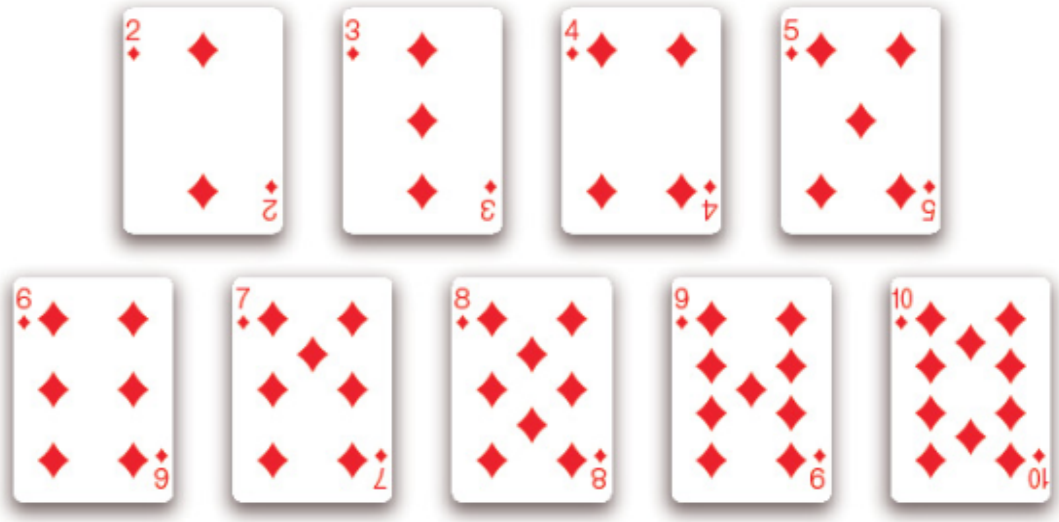
ou

➢ Página 72 digitalizada:

# Problemas

Todos os problemas se referem a um outro *Jogo da trilha* que, no lugar dos dados, usa estas nove cartas de baralho:

ERICSON GUILHERME LUCIANO



As cartas ficam sobre a mesa, embaralhadas, voltadas para baixo. Você sorteia duas e multiplica os pontos. Depois, as cartas voltam à mesa e são novamente embaralhadas.

**1.** Entendeu o jogo? Informe então quantos pontos valem estes sorteios:

ILUSTRAÇÕES: ERICSON GUILHERME LUCIANO

**a.**

_____

**c.**

_____

**b.**

_____

**d.**

_____