

#ESTUDOEMCASA

AULA N.º 19

DISCIPLINA Matemática

ANO(s) 3.º e 4.º anos

ÁREA(S) DE CONHECIMENTO
APRENDIZAGENS ESSENCIAIS/PERFIL DOS ALUNOS

-Desenvolver persistência, autonomia e à-vontade em lidar com situações que envolvam a Matemática no seu percurso escolar e na vida em sociedade.
-Desenvolver confiança nas suas capacidades e conhecimentos matemáticos, e a capacidade de analisar o próprio trabalho e regular a sua aprendizagem.

Jogos Matemáticos

1. Lê as regras e constrói o teu jogo.

JOGO “ACERTA NO 100”

Jogadores: 1 a 3 jogadores

Material: quatro cartas de cada algarismo, de 0 a 9, e quatro cartas “vale tudo”.



Dica: As cartas podem ser recortadas do cartão de embalagens (cereais, detergentes, etc).

Objetivo do jogo: Obter menos pontos no final de quatro jogadas.

Regras:

- Baralhar as cartas e dar 6 cartas a cada jogador. As restantes são colocadas em cima da mesa com as faces para baixo.
- Cada jogador escolherá 4 cartas das que tem em mão, a fim de construir dois números de 2 algarismos cada, de modo a que a sua soma seja o mais próximo de 100 possível.
- As cartas “vale tudo” poderão “valer” o algarismo que o jogador entender, de modo a atingir o seu objetivo.
- No final de cada jogada, cada jogador ficará com duas cartas, sendo-lhe então distribuídas mais quatro, ficando assim com seis cartas, como inicialmente.
- As cartas jogadas são colocadas de lado e as cartas dadas a cada jogada são retiradas do monte inicial.
- O jogo termina após cada jogador ter efetuado quatro jogadas.
- A pontuação obtida por cada jogador em cada jogada é igual à diferença entre a soma dos números escolhidos e 100.
- Ganhará o jogo o jogador que no final das quatro jogadas obtiver o menor valor no total das mesmas.

1.º Ciclo
3.º e 4.º ano

2. Lê as regras e constrói o teu jogo.

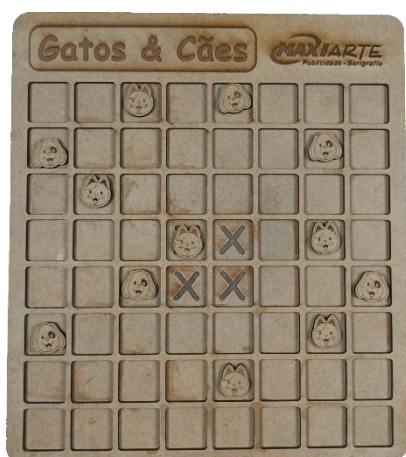
1.º Ciclo
3.º e 4.º ano(s)

JOGO “GATOS & CÃES”

Jogadores: 2 jogadores

Material:

- Um tabuleiro quadrado 8 X 8 (Neste tabuleiro devem estar assinaladas as quadrículas centrais com a letra “X”).
- 28 peças “cão”.
- 28 peças “gato”.



1.º Ciclo
3.º e 4.º ano(s)

Dica: O tabuleiro 8x8 (64 quadradinhos) pode ser feito de cartão ou cartolina. As peças “cão” e “gato” podem ser substituídas por grão e feijão ou por tampas coloridas, escolhendo uma cor diferente para cada animal.

Objetivo do jogo: Ganha o jogador que fizer a última jogada.

Regras:

- a) Cada jogador coloca, alternadamente, uma peça sua, numa casa vazia. Começam os gatos.
- b) Primeiro “gato” deve ser colocado na zona central do tabuleiro (assinalado com “x”) e o primeiro “cão” deve ser colocado fora da zona central.
- c) Quando colocam uma nova peça, se pode colocar um “cão” ao lado de um “gato”, seja na horizontal ou na vertical, nem um “gato” ao lado de um “cão”.

DIVERTE-TE COM ESTES JOGOS. BOAS FÉRIAS!