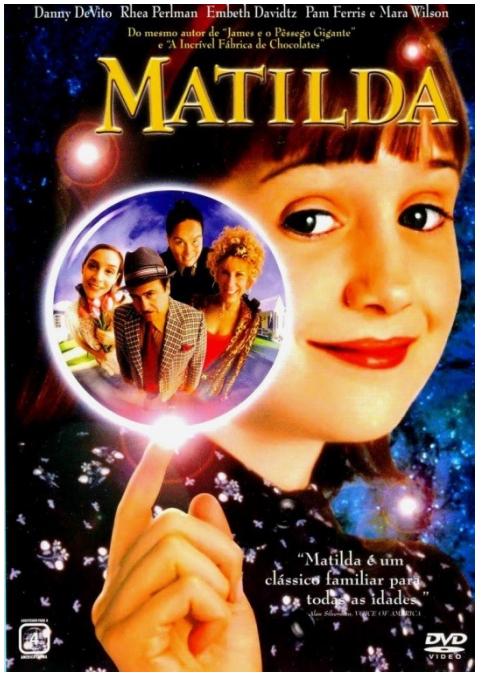
ESCOLA MUNICIPAL PROFESSORA LAVÍNIA DE FIGUEIREDO ARNONI.		
Nome do aluno:	Data: 16/10/2020	Semana: 7
Professor: Patrícia M. do Nascimento/ Carolina T. Merino	Turma: **3º anos A/B**	
Componentes Curriculares: Língua Portuguesa		

Semana da criança!

Hoje é dia de cinema em casa!
Prepare a pipoca e guloseimas!
Hoje vamos assistir a um filme chamado “Matilda”

Sobre o filme:

Matilda Wormwood (Mara Wilson) é uma criança brilhante de apenas seis anos, que cresceu em meio a pais grosseiros e ignorantes. Seu pai Harry (Danny DeVito) trabalha como vendedor de carros, enquanto que sua mãe Zinnia (Rhea Perlman) é dona de casa. Ambos ignoram a filha, a ponto de esquecerem de matriculá-la na escola. Desta forma Matilda fica sempre em casa ou na livraria, onde costuma estimular sua imaginação. Após uma série de estranhos eventos ocorridos em casa, quando Matilda descobre que possui poderes mágicos, Harry resolve enviá-la à escola. O local é controlado com mão de ferro pela diretora Agatha Trunchbull (Pam Ferris), o que faz com que Matilda apenas se sinta bem ao lado da professora Honey (Embeth Davidtz), que tenta ajudá-la o máximo possível.



Informações:

Lançamento: 11 de outubro de 1996
Gênero: comédia, fantasia
Duração: 1h 38 min.
Direção: Danny DeVito
Nacionalidade: EUA

Link para o filme: https://www.youtube.com/watch?v=C4ul2X3NGlM

ESCOLA MUNICIPAL PROFESSORA LAVÍNIA DE FIGUEIREDO ARNONI.

Nome do aluno:	Data: **16/10/2020**	**Semana: 7**
Professor: Patrícia M. do Nascimento/ Carolina T. Merino	Turma: **3º anos A/B**	
Componentes Curriculares: **Matemática**		

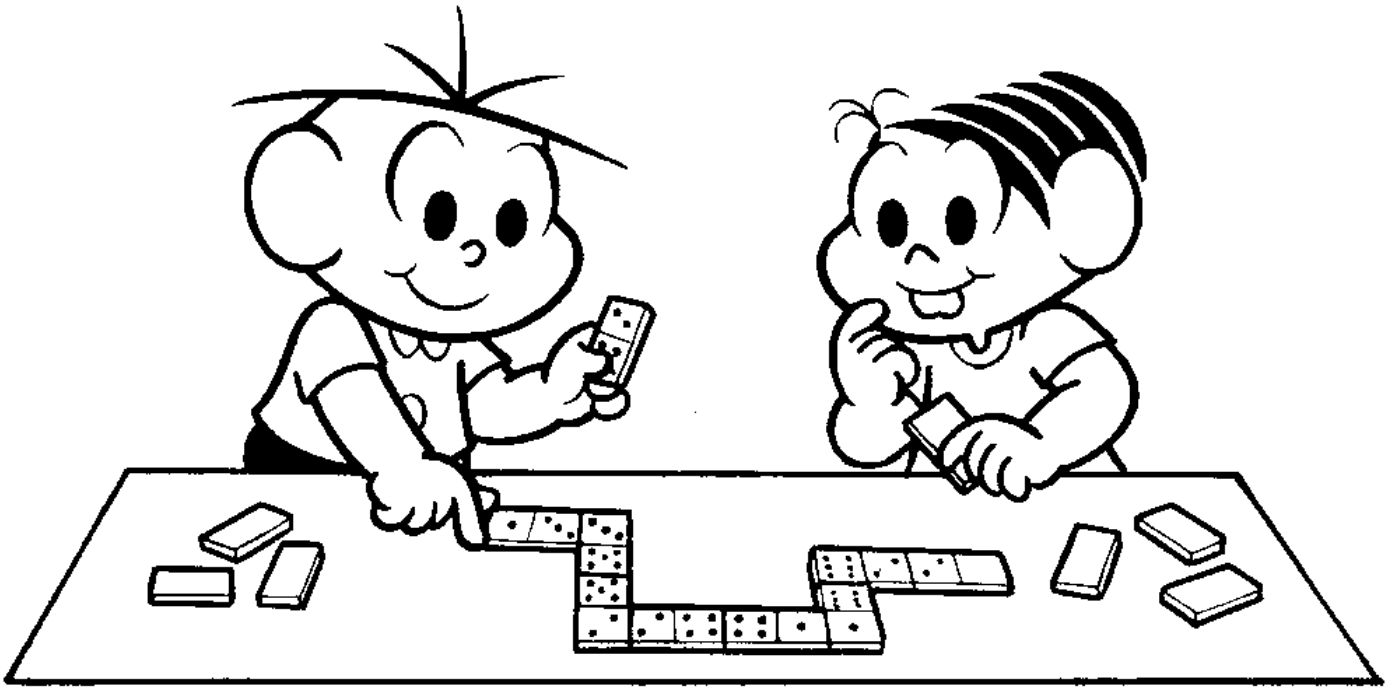
Dominó

Você conhece a história do dominó?

O **dominó** é um jogo de mesa que pode ser considerado como uma extensão dos **dados**. Imagina-se que sua origem é oriental e antiquíssima, até chegar na Europa aproximadamente da metade do século XVIII (por volta do ano 1750) e finalmente a nós no ano 2020.

Objetivo do jogo

O **objetivo** do jogo é colocar todas as suas pedras na mesa antes dos adversários, ganha quem tiver menos peças na mão ao fim do jogo.



Características das peças:

Av. Prefeito Valdírio Prisco, 193- Centro
sec@ribeiraopires.sp.gov.br
Telefone: (11) 4828-9600

Para jogar dominó precisamos de **28 pedras** retangulares. Cada pedra está dividida ao meio e nesses espaços são distribuídos os números de 0 até 6. As pedras abrangem todas as combinações possíveis com estes números.

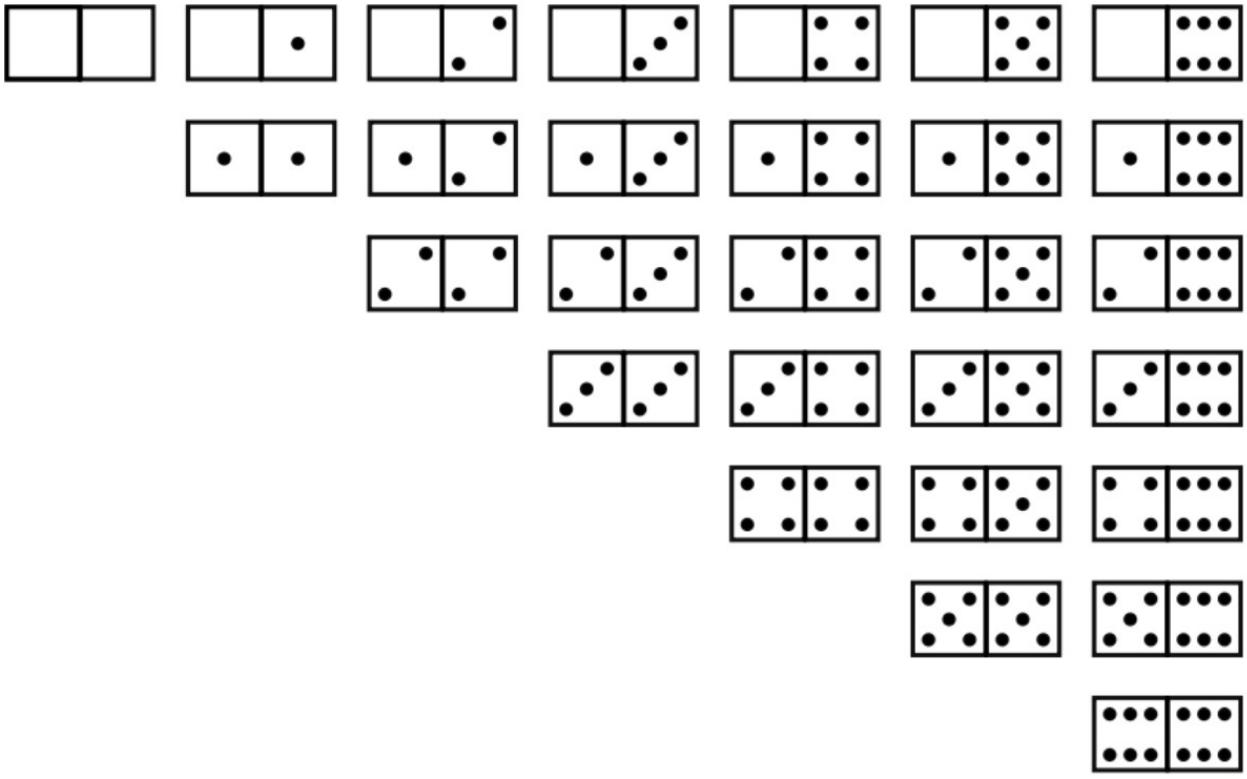
Na forma clássica do jogo, são sete números (de zero a seis), combinados entre si, em alguns casos os números são substituídos por imagens.

Cada peça do dominó chamamos de pedras e são denominadas de acordo com os números em suas pontas. Assim, uma pedra com um 3 de um lado e um 4 do outro, é chamada de *três-quatro*, por exemplo. Peças com números iguais nas duas pontas são chamadas "duplos" ou "carroças". **No dominó nenhuma peça é igual a outra**.

Que tal fazer nosso jogo de dominó?

Com ajuda de um adulto, em um papelão ou papel grosso (pode fazer até em caixa de leite!), com uma régua e lápis, desenhe 28 retângulos de 2cm de altura por 5cm de comprimento. Depois de desenhados os retângulos, recorte.

Trace uma linha no meio de cada retângulo e enumere os lados como na imagem abaixo.



Dominó pronto, hora de se divertir!

Pode-se jogar com 2, 3 ou 4 jogadores ou em duplas**.**

Cada jogador recebe **7 pedras** quando começa a rodada. Se houver menos de 4 jogadores, as pedras restantes ficam no **dorme** para serem compradas.

Para iniciar o jogo, cada jogador sorteia uma peça e começa quem tiver uma peça “dupla” de número maior, caso nenhum dos jogadores tenha peça “dupla”, inicia quem tiver a peça que a soma dos lados seja mais alta.

Cada jogador, no seu turno, deve colocar uma das suas pedras em uma das 2 extremidades da primeira peça colocada, a peça deve ter o mesmo número de uma das extremidades. Lembrando que as peças duplas devem ser colocadas na transversal para facilitar a localização.

Quando o jogador coloca sua pedra sobre a mesa, seu turno se acaba e passa-se ao seguinte jogador.

Se um jogador não tiver peça para jogar, deverá **“comprar”** do dorme peças até retirar uma que possa utilizar. Se não houver pedras no dorme, passará o turno ao seguinte jogador. Ganha quem ficar colocar todas as peças primeiro.