ESCOLA MUNICIPAL PROFESSORA LAVÍNIA DE FIGUEIREDO ARNONI.		
Nome do aluno:	**Data:** 30/10/2020	**Semana**:
Professora: Patrícia M. do Nascimento/ Carolina T. Merino	Turma: 3º anos A/B	**9**
Componente Curricular: Língua Portuguesa	**Entregar**: **06/11/2020**	

Para fechar essa semana, que tal viajar em uma leitura maravilhosa?

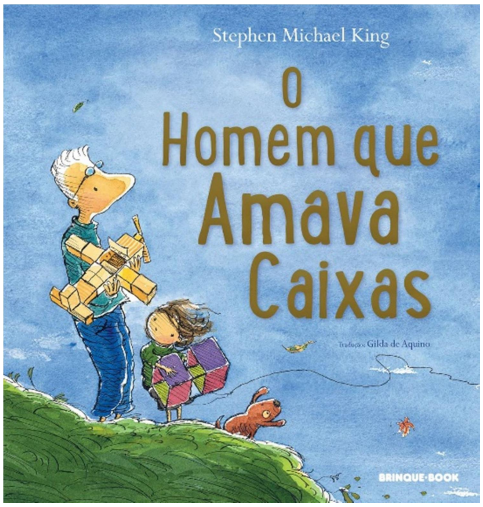
Acesse o link e se encante com essa história...

"O homem que amava caixas"

https://drive.google.com/file/d/1MgR8ncb8wqlztMqLH9g7hBevGFlbbSfq/view?usp=sharing

A obra:

A história "O homem que amava caixas" nos fala sobre o relacionamento entre um pai e seu filho. Muito calado, pai e filho pareciam não ter assuntos, cada um no seu mundo, vivendo seus próprios interesses. O filho sentia um enorme amor pelo pai, mas parecia que este só se interessava pelas caixas que encontrava, descobria ou construía. Mas, na verdade, aquele homem também amava muito seu filho, mas... como dizer que o amava? Como demonstrar o amor?



Sobre o autor:

"O homem que amava caixas", de Stephen Michael King, é uma história delicada. O autor e ilustrador australiano, nascido em 1963, sempre desenhou e pintou e, ao ficar parcialmente surdo quando criança, se refugiou entre seus desenhos e desenvolveu uma forma própria e sensível de se comunicar. A carreira de autor e ilustrador infantil começaria anos mais tarde quando foi trabalhar numa biblioteca infantil e desenvolveu ali, com as crianças, sua habilidade.

Exercite sua postura leitor, leia e releia para conhecer a história e compreender seu contexto. Depois, leia em voz alta para você mesmo em frente ao espelho e quando se sentir preparado, grave um áudio de sua leitura e envie para a professora. Faça uso da pontuação e entonação necessária.

Curtam este momento!

ESCOLA MUNICIPAL PROFESSORA LAVÍNIA DE FIGUEIREDO ARNONI.		
Nome do aluno:	**Data:** 30/10/2020	**Semana**:
Professora: Patrícia M. do Nascimento/ Carolina T. Merino	Turma: 3º anos A/B	**9**
Componente Curricular: Matemática	**Entregar**: **06/11/2020**	

Jogo da velha – Soma 15

Você já conhece bem o jogo da velha não? No jogo da velha temos 2 participantes, um dos participantes marca com “x” e outro marca com “o”, e ganha o jogo quem alinhar na diagonal, vertical ou horizontal o mesmo símbolo.

Esse jogo é parecido com o jogo da velha, mas vamos usar o cálculo mental, e vence quem conseguir somar 15 na diagonal, vertical ou horizontal. Que tal juntar o pessoal em casa e fazer um campeonato?

Materiais:

Folha de caderno ou sulfite

Canetas coloridas ou lápis de cor

Como jogar:

Em uma folha de sulfite faça a tabela a seguir

Joguem “Par ou Ímpar” para escolher quem iniciará o jogo.

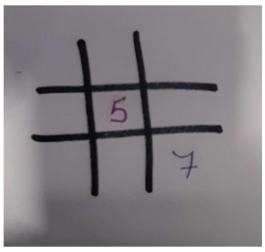
Cada jogador deve escolher a caneta ou lápis de cores diferentes.

Decidido quem irá começar, o primeiro jogador deverá escolher um número de 0 à 9, e posicionar esse número na tabela. Na vez do outro jogador, deve fazer o mesmo, lembrando que nenhum número pode ser repetido. Ganha quem somar 15 na vertical, horizontal ou diagonal primeiro – lembrando que só vale somar os números da mesma cor.

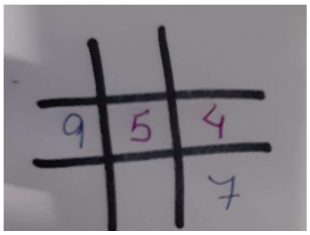
Observe o jogo a seguir:

Jogador 1 (começou o jogo): caneta rosa Jogador 2: caneta azul

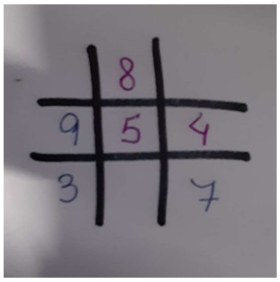
1ª jogada:



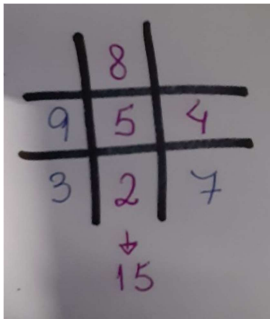
2ª jogada:



3ª jogada:



4ª jogada:



Nesse jogo, venceu o jogador com a caneta rosa.

*Dica: vocês podem mudar a soma para fazer desafios diferentes, exemplo: ganha quem somar 10.

Agora é a vez de vocês! Divirtam-se!