

**ESCOLA MUNICIPAL PROFESSORA LAVÍNIA DE FIGUEIREDO ARNONI**

|                                                      |                     |                   |
|------------------------------------------------------|---------------------|-------------------|
| Nome do aluno:                                       |                     | <b>Semana: 10</b> |
| Professoras: Patrícia Mendes/ Kika                   | Data: 10/05/2020    | Turmas: 4º A/B    |
| Componente Curricular: Língua Portuguesa/ Matemática | Entrega: 17/05/2020 |                   |

(EF15LP01) Identificar a função social de textos que circulam em campos da vida social dos quais participa cotidianamente (a casa, a rua, a comunidade, a escola) e nas mídias impressa, de massa e digital, reconhecendo para que foram produzidos, onde circulam, quem os produziu e a quem se destinam.

(EF04MA04) Utilizar as relações entre adição e subtração, bem como entre multiplicação e divisão, para ampliar as estratégias de cálculo.

Leia com atenção o texto instrucional:

**JOGOS E BRINCADEIRAS**

**Quatro em Linha**

Material necessário:

- 3 dados
- 1 tabuleiro (em anexo)
- 20 marcadores para cada jogador  
(pode ser papéis coloridos, feijões,  
Milho, botões, tampinhas)

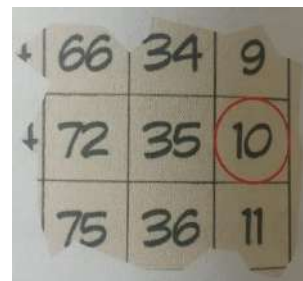
**COMO JOGAR:**

- A) Os jogadores escolhem uma ordem para jogar
- B) Na sua vez, o jogador lança os dados e faz as operações que quiser usando os números sorteados. O objetivo é obter um resultado que seja um número do tabuleiro. O jogador deve cobrir esse número com um de seus marcadores.
- C) O jogador pode fazer com os números sorteados qualquer uma das quatro operações: adição, subtração, multiplicação e divisão. Porém, o número sorteado em cada um dos

dados só poderá ser usado uma única vez no cálculo. O resultado deverá ser marcado no tabuleiro. Veja o exemplo:



$$2 \times 3 = 6 \text{ e } 6 + 4 = 10$$



|    |    |    |
|----|----|----|
| 66 | 34 | 9  |
| 72 | 35 | 10 |
| 75 | 36 | 11 |

- D) Se um jogador não conseguir formar um dos números livres do tabuleiro com as operações, passa a vez. Nesse caso, o próximo jogador pode usar os números do jogador que passou a vez ou jogar os dados novamente. Não tem uma ordem sequencial para as operações e utilização dos dados. Veja outro exemplo com os mesmos dados:

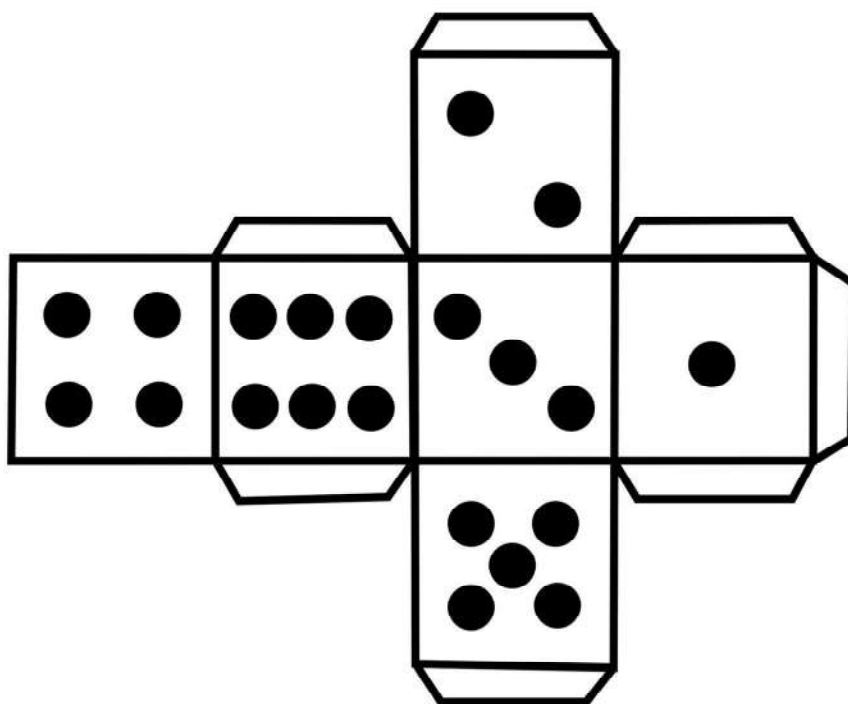
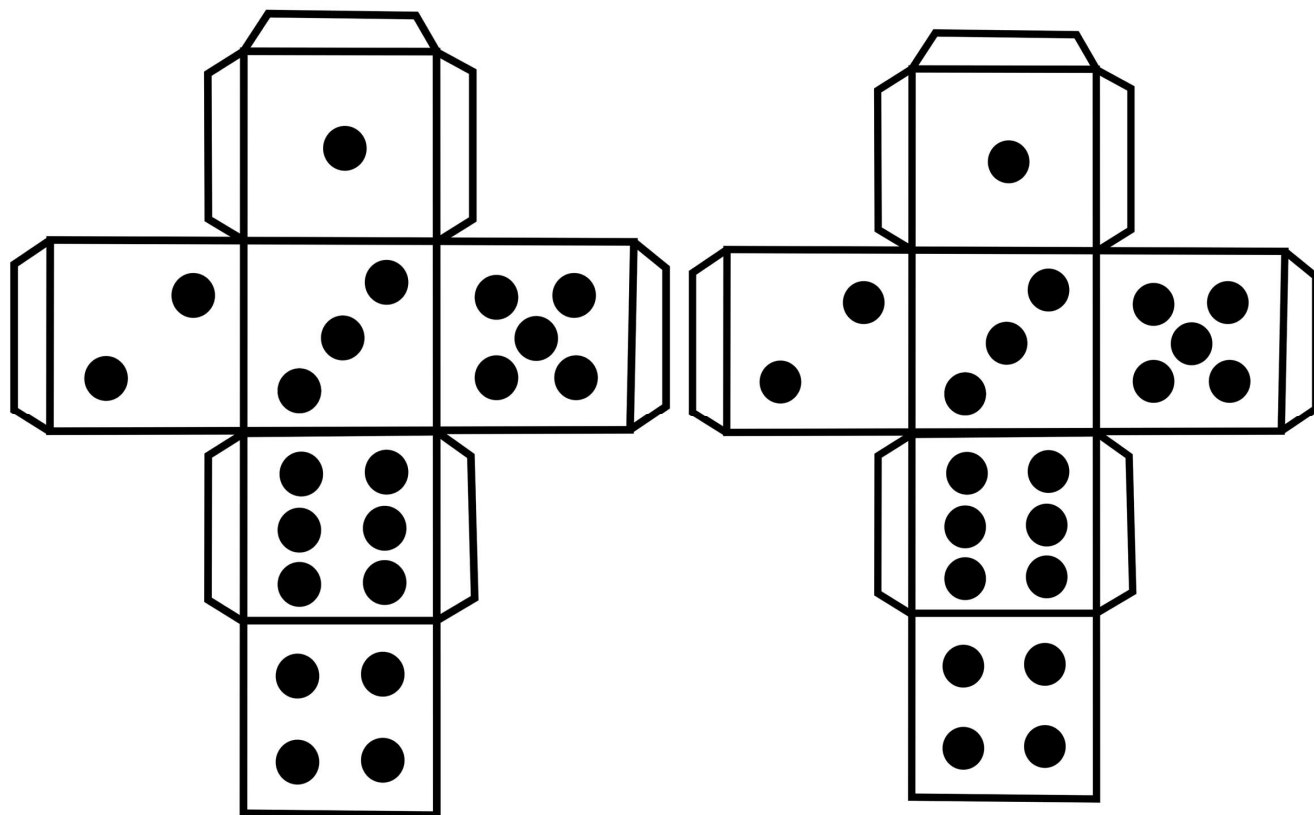


$$4 + 2 = 6 \text{ e } 6 \times 3 = 18$$

- E) Ganha o jogo quem conseguir colocar 4 fichas em linha, sem nenhuma ficha do adversário no meio. As fichas podem formar uma linha horizontal, vertical ou diagonal. (Como no jogo da velha.)
- F) Se acabarem as fichas de algum jogador (antes que formem a linha), ganha o jogo quem tiver colocado sua ficha no número zero.

Agora, confeccionem os dados que serão utilizados nas próximas atividades. Segue modelo anexo na próxima página:

Recorte o tabuleiro e guarde para as próximas atividades. (Se preferir, cole- o num papel durinho.)



|    |    |     |     |     |    |    |    |
|----|----|-----|-----|-----|----|----|----|
| 0  | 1  | 2   | 3   | 4   | 5  | 6  | 7  |
| 27 | 28 | 29  | 30  | 31  | 32 | 33 | 8  |
| 26 | 54 | 55  | 60  | 64  | 66 | 34 | 9  |
| 25 | 50 | 120 | 125 | 144 | 72 | 35 | 10 |
| 24 | 48 | 108 | 180 | 150 | 75 | 36 | 11 |
| 23 | 45 | 100 | 96  | 90  | 80 | 37 | 12 |
| 22 | 44 | 42  | 41  | 40  | 39 | 38 | 13 |
| 21 | 20 | 19  | 18  | 17  | 16 | 15 | 14 |