

**AULA PRÁTICA DE MATEMÁTICA.**

**DIA 14 DE DEZEMBRO.**

**JOGO DA MEMÓRIA.**

O JOGO DA MEMÓRIA PODE SER JOGADO POR UM ÚNICO JOGADOR OU VÁRIOS JOGADORES.

COMECE O JOGO COLOCANDO TODAS AS CARTAS VIRADAS PARA BAIXO SOBRE UMA SUPERFÍCIE.

A PRIMEIRA JOGADA É QUANDO UM JOGADOR VIRA DUAS CARTAS E COLOCA-AS PARA CIMA, PARA QUE TODOS OS JOGADORES POSSAM VER.

SE O JOGADOR VIRAR DUAS CARTAS QUE NÃO CORRESPONDEM, AMBAS AS CARTAS DEVEM SER VIRADAS PARA BAIXO NOVAMENTE NO MESMO LOCAL.

SE O JOGADOR VIRAR UM PAR DE CARTAS QUE COINCIDEM EM UMA JOGADA, O JOGADOR GANHA O PAR DE CARTAS E RECEBE OUTRA CHANCE DE JOGAR.

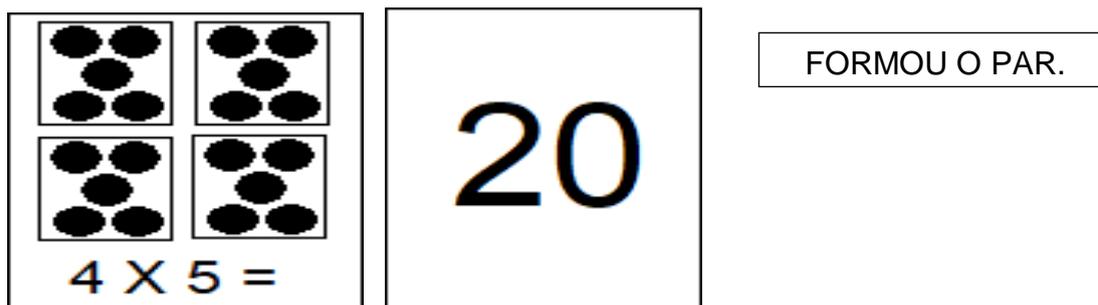
O OBJETIVO DO JOGO É VIRAR O MAIOR NÚMERO DE PARES DE CARTAS POSSÍVEL.

O VENCEDOR É O JOGADOR QUE REÚNE O MAIOR NÚMERO DE PARES.

NO MODO DE ÚNICO JOGADOR, O OBJETIVO É IDENTIFICAR TODOS OS PARES NO MENOR PERÍODO DE TEMPO POSSÍVEL.

NO JOGO DA MEMÓRIA DE MULTIPLICAÇÃO O OBJETIVO É ENCONTRAR O RESULTADO CORRETO DA OPERAÇÃO.

POR EXEMPLO, VIROU A CARTA  $4 \times 5$  PRECISA ENCONTRAR O RESULTADO CORRESPONDENTE QUE É 20.

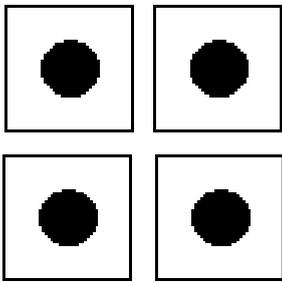


**PARA AS CARTAS DO JOGO TEREM MAIS DURABILIDADE.**

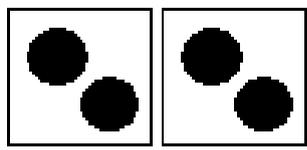
COLAR AS FOLHAS EM UM PAPEL DURO (CARTOLINA, UMA CAPA DE LIVRO QUE É UTILIZADO PARA RECORTE)

**QUEM NÃO PODE IMPRIMIR, SEGUIR OS EXEMPLOS DAS FICHAS E FAZER O SEU JOGO.**

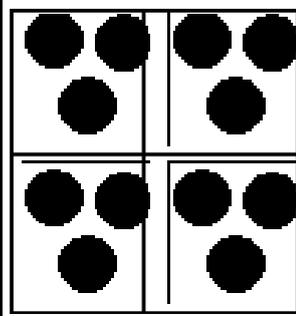
- ✓ NO INÍCIO JOGAR COM AS MULTIPLICAÇÕES SEPARADAS.  
PRIMEIRO POR 4. DEPOIS COM O 5.
- ✓ QUANDO PERCEBER QUE O ALUNO CONSEGUIE JOGAR COM FACILIDADE, MISTURAR AS CARTELAS DAS DUAS MULTIPLICAÇÕES. **E USAR AS CARTELAS DAS MULTIPLICAÇÕES POR 2 E POR 3 TAMBÉM.**



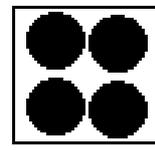
$4 \times 1 =$



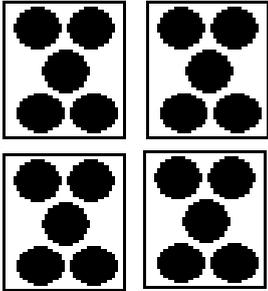
$4 \times 2 =$



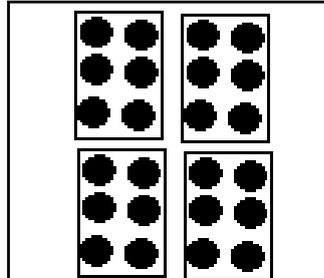
$4 \times 3 =$



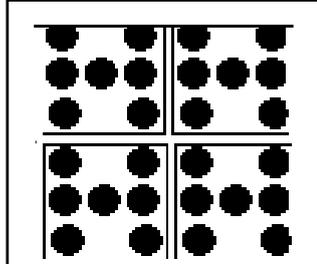
$4 \times 4 =$



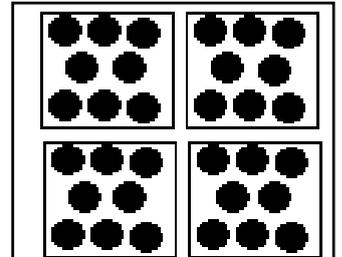
$4 \times 5 =$



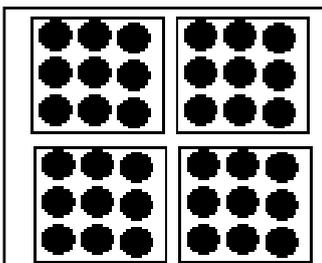
$4 \times 6 =$



$4 \times 7 =$



$4 \times 8 =$



$4 \times 9 =$

4

8

12

16

20

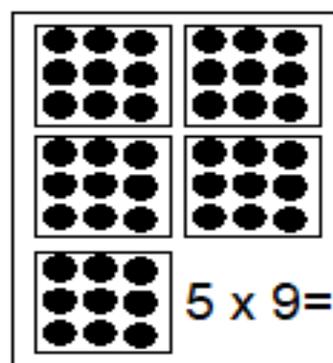
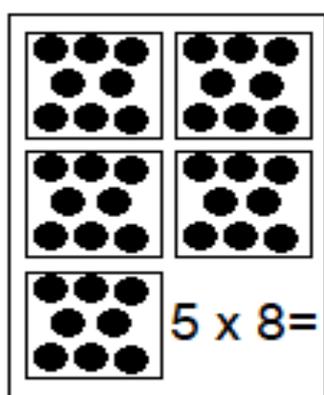
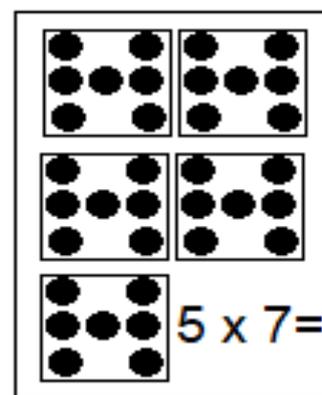
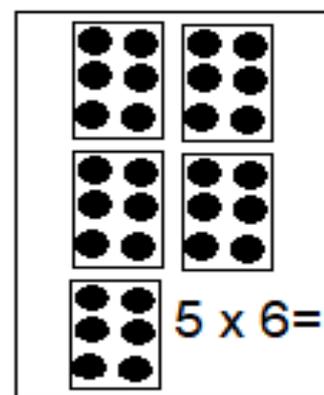
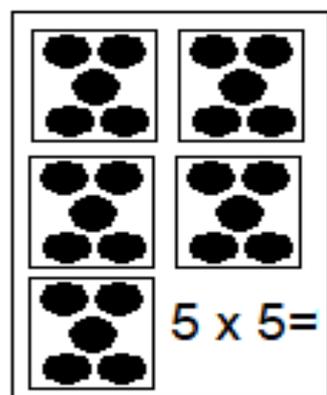
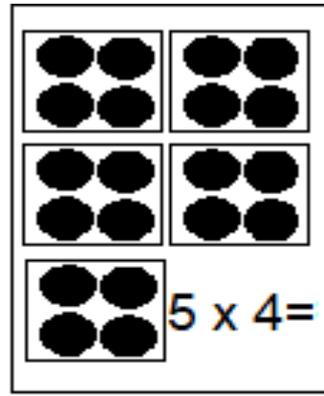
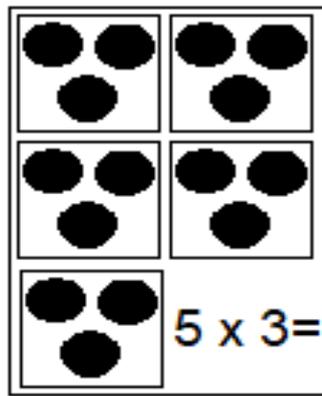
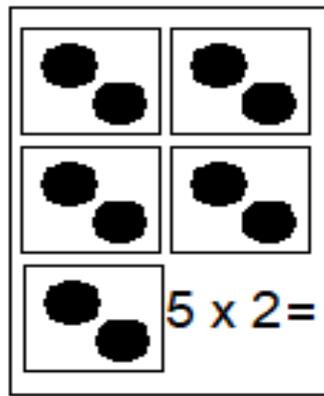
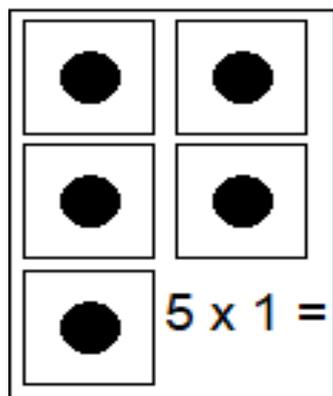
24

28

32

36

40



5

10

15

20

25

30

35

40

45

50



## AULA DIA 16 DE DEZEMBRO

✓ PINTAR CONFORME O NÚMERO E A COR;

1. AMARELO

2. LARANJA

3. VERMELHO

4. AZUL CLARO

5- AZUL ESCURO

6- VERDE

7- MARROM

8- CINZA



APÓS COLORIR O DESENHO, FAÇA UMA LINDA FRASE SOBRE O NATAL

## AULA DIA 17 DE DEZEMBRO

- ✓ LER SOBRE A HISTÓRIA DAS RENAS NATALINAS,
- ✓ REALIZAR A ATIVIDADE PROPOSTA.

### AS RENAS DO PAPAÍ NOEL

VOCÊ SABE QUE O PAPAÍ NOEL NÃO TRABALHA SOZINHO. PARA AJUDÁ-LO A ENTREGAR OS PRESENTES DE MILHARES DE CRIANÇAS AO REDOR DO MUNDO, O BOM VELHINHO TEM A AJUDA DE NOVE RENAS MÁGICAS.

AS RENAS DO PAPAÍ NOEL SÃO AS ÚNICAS RENAS QUE SABEM VOAR, AJUNDANDO-O A ENTREGAR OS PRESENTES PARA AS CRIANÇAS DO MUNDO TODO NA NOITE DE NATAL.

QUANDO O PAPAÍ NOEL PEDE PARA QUE AS RENAS VOEM RÁPIDO, ELAS VOAM SUPER-RÁPIDO, E QUANDO PAPAÍ NOEL PEDE PARA QUE VOEM MAIS DEVAGAR, ELAS ASSIM O FAZEM. AS RENAS SÃO MÁGICAS, POIS ELAS VOAM E TRABALHAM INTENSAMENTE PARA AJUDAR O BOM VELHINHO A LEVAR O PRESENTE PARA TODAS AS CRIANÇAS NESTA DATA TÃO QUERIDA.

AS RENAS DO PAPAÍ NOEL SÃO: **RODOLFO, CORREDORA, DANÇARINA, EMPINADORA, RAPOSA, COMETA, CUPIDO, TROVÃO E RELÂMPAGO.**

RODOLFO É UMA DAS RENAS QUE AJUDA A PUXAR O TRENÓ E POSSUI UM NARIZ VERMELHO QUE AJUDA A GUIAR O PAPAÍ NOEL NA NOITE DE NATAL.

#### **ATIVIDADE:**

PINTE AS RENAS DO PAPAÍ NOEL E DEPOIS RECORTE PARA QUE FIQUEM BEM LINDAS NA NOITE DE NATAL!

