



Prof^a. Conceição Longo



Matemática

Semana 9 - 2º semestre

9º EF2

**Neste Guia você vai se divertir
enquanto aprende!**

HOJE É DIA DE JOGOS E BRINCADEIRAS!

Os jogos educativos de Matemática não servem apenas para o divertimento ou para passar o tempo, eles também contribuem com os desenvolvimentos físico, cognitivo, social e afetivo de quem os pratica.

Além disso, têm como objetivos aproximar os alunos da disciplina, mudar a rotina da classe e despertar o interesse pela Matemática.

Então, hoje, espero que você se divirta enquanto aprende!

JOGO DOS PONTINHOS MATEMÁTICOS

Nº DE JOGADORES: 2 (ou escolha duas cores de caneta e jogue sozinho)

REGRAS:

1. Faça uma linha reta na horizontal ou vertical, unindo dois pontos vizinhos no tabuleiro. Em seguida, seu adversário fará outra linha no mesmo tabuleiro.
2. O jogo continua dessa forma, até que um dos jogadores consiga fechar um quadrado. Quando fechá-lo, deve escrever a letra inicial de seu nome dentro do quadrado, e jogar mais vez.
3. Quando todos os quadrados do tabuleiro estiverem fechados, cada jogador soma os pontos dos quadrados que formou.
4. O vencedor é aquele que somar mais pontos.

A seguir, dois modelos de tabuleiro, mas sinta-se livre para criar o seu!

matemática

8	3	2	6	-5	6	-2	0
6	-3	8	5	4	-5	5	8
4	3	6	2	-1	9	-3	2
3	8	-2	3	4	1	0	6
5	6	2	-3	7	3	5	7
1	5	7	0	-9	2	-7	4
7	-2	1	3	4	6	-1	5
0	8	2	-3	-4	1	0	3

7	2	-2	5	-4	7	-3	0
5	-5	7	0	4	5	3	7
5	4	7	3	-2	8	-4	3
3	-8	-3	5	5	9	0	-6
4	5	1	-4	6	4	-5	6
1	5	7	0	9	-2	7	-4
7	2	1	-3	0	9	-1	5
2	3	2	-3	4	-1	6	3

QUADRADO MÁGICO

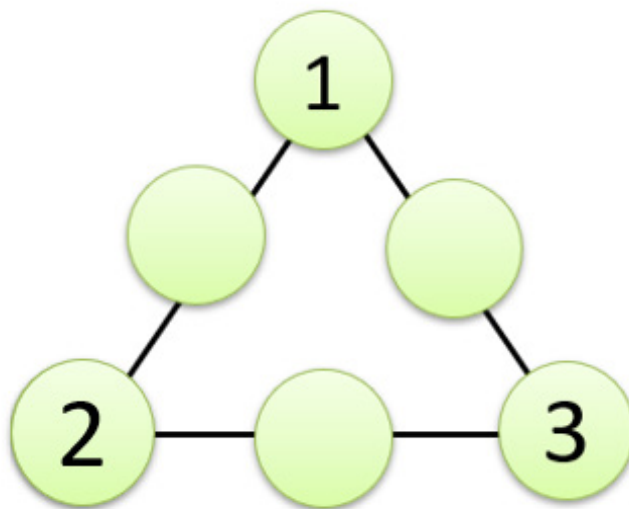
Complete o quadrado com os números em destaque, de modo que a soma de cada linha na horizontal e na vertical seja igual a 45.

17	9	10	20	15	22	1
14	3	11	8	18		

5		12	
			4
	6		

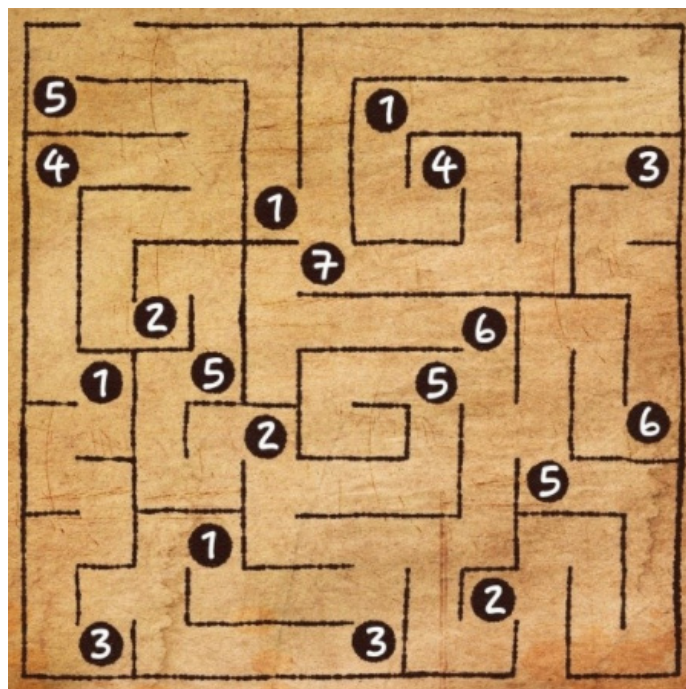
CERCA TRIANGULAR

A soma de cada lado da cerca triangular deve ser 8.



SOMA 20

O desafio é muito simples: chegar ao final, somando 20 pontos. A entrada está na parte superior do labirinto, enquanto a saída está lá embaixo. É importante não cruzar as linhas.



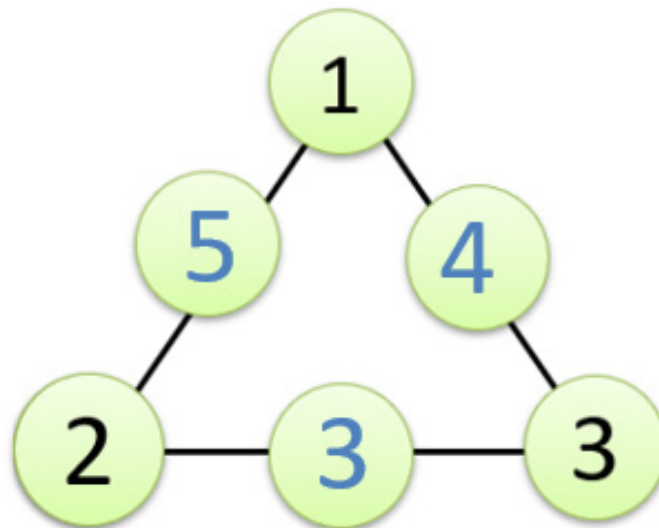
NÚMERO SEQUENCIAL

Comece na parte superior e termine na inferior, seguindo uma lógica sequencial: 1-2-3-4-5-6-1-2-3-etc. Aqui vale quase tudo: andar na horizontal, na vertical e na diagonal. Só não pode passar duas vezes no mesmo espaço.

1	2	3	4	1	2
5	4	3	5	6	3
6	2	4	3	4	5
1	6	5	2	1	6
1	2	1	2	4	5
3	4	5	6	3	6

SOLUÇÕES

9	8	10	18
5	8	12	20
17	23	1	4
14	6	22	3



matemática

