

3. Para saber se um número é par ou ímpar, o que deve ser feito:



ATIVIDADE 1

P. 193

P. 193

1. Escreva os dez primeiros números pares.

0 - 2 - 4 - 6 - 8 - 10 - 12 - 14 - 16 - 18

2. Escreva os dez primeiros números ímpares.

1 - 3 - 5 - 7 - 9 - 11 - 13 - 15 - 17 - 19



ATIVIDADE 2

P. 196

1. Preencha a tabela abaixo enquanto joga com seus colegas.

Nome do jogador	1ª jogada	2ª jogada	3ª jogada	4ª jogada	5ª jogada	Total de "sim"

*Tabela pessoal.
Cada aluno anotou o seu
resultado e de 4 amigos.*

2. Escreva os nomes dos colegas de seu grupo, de acordo com o total de "sim" que cada um obteve. Use a ordem crescente.

P. 196

*Tabela pessoal. Depende do resul-
tado final na tabela acima.*



RESOLVENDO PROBLEMAS

1. Observe como estava o jogo Vira-vira na última jogada de cada jogador da turma de Luan. Em seguida, responda às perguntas.

Nome do jogador	1ª jogada	2ª jogada	3ª jogada	4ª jogada	5ª jogada	Total de "sim"
Edgar	Sim	Não	Sim	Sim		
Theresa	Não	Não	Sim	Sim		
Maria	Sim	Não	Sim	Não		
Vitória	Não	Não	Não	Sim		

*não preencher!
só analisar!*

P. 197
a) Quem tem mais chance de vencer o jogo? Edgar

Por quê? Ele tem a maior quantidade de "sim" até o momento.

b) Se Theresa virar a ficha vermelha "número maior que 9", ela precisará virar uma ficha amarela? não.

Por quê? A maior ficha é a do nº 09.

Nesse caso, o que ela deve registrar na coluna da 5ª jogada? Não.

2. Retome as fichas com as frases e responda:

a) Qual é a frase da ficha vermelha em que o jogador tem mais chance de virar uma ficha amarela e ganhar um "sim"? número 7 que zero.

Por quê? Porque todos os números do jogo são maiores do que zero.

b) Há fichas em que o jogador não tem nenhuma chance de ganhar um "sim"?

Se houver, quais são? Sim

Por quê? A ficha nº 09 pois todos os números do jogo são menores do que 9.

3. Após realizar o jogo Vira-vira, você deve ter percebido que alguns números podem sair sempre; outros, podem sair algumas vezes e outros, nunca sairão. Assinale com um **X** a coluna que traz o termo mais adequado para a ocorrência das frases das fichas vermelhas.

Ficha vermelha	Certo	Possível	Impossível
Número par		X	
Número ímpar		X	
Número igual a 1		X	
Número menor que 5		X	
Número maior que 0	X		
Número maior que 9			X



ATIVIDADE 3

1. Complete as duas últimas colunas da tabela a seguir para obter a quantidade total de "sim" e de "não" de cada jogador no jogo Vira-vira que a turma de Luan jogou.

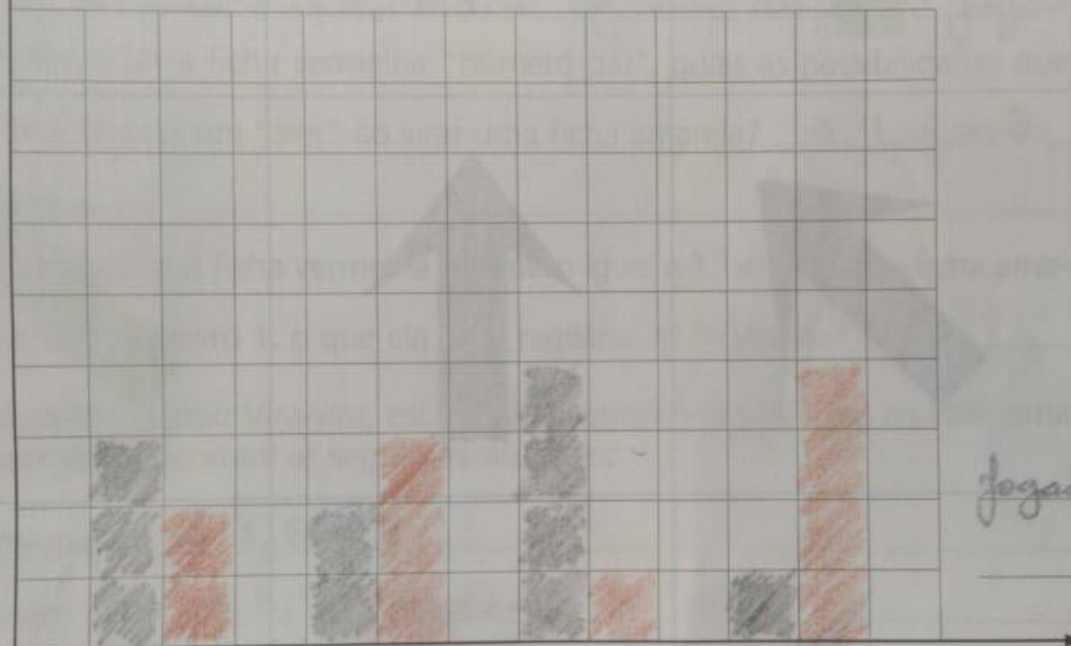
Nome do jogador	1ª jogada	2ª jogada	3ª jogada	4ª jogada	5ª jogada	Total de "sim"	Total de "não"
Luan	Sim	Sim	Sim	Não	Não	3	2
Felipe	Não	Não	Sim	Não	Sim	2	3
Maria	Sim	Sim	Sim	Sim	Não	4	1
Theresa	Não	Não	Sim	Não	Não	1	4

e) Escreva o nome de cada jogador abaixo das colunas correspondentes.

P. 199

Resultado do jogo Vira-vira

Total de
pontes



Jogadores

Luana

Felipe

Maria

Theresia

LEGENDA



Sim



Não


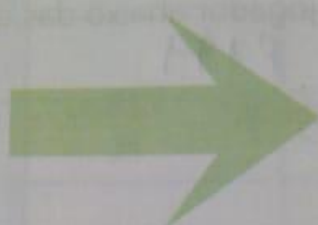
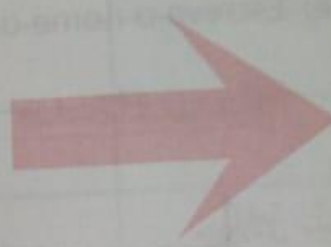








DESAFIO

Observe as setas no quadro abaixo e descubra a que está faltando. Depois desenhe-a no quadro.

Dica: observe as cores e a direção das setas.

P. 200



1. Veja como estava o jogo Vira-vira, na última jogada do grupo de Felipe, e responda às perguntas.

Nome do jogador	1ª jogada	2ª jogada	3ª jogada	4ª jogada	5ª jogada	Total de "sim"
Felipe	Sim	Não	Não	Sim		
Theresa	Não	Não	Sim	Sim		
Edgar	Sim	Não	Sim	Não		
Vitória	Sim	Não	Sim	Sim		

- a) Quem tem mais chance de vencer o jogo? Vitória Por quê?

Tem a maior quantidade de "sim" até a 4ª jogada.

- b) Se Felipe virar a ficha vermelha "número par", quais as possibilidades que ele terá de tirar um "sim" ao virar uma ficha amarela? 2, 4, 6 ou 8.

- c) Se Vitória virar a ficha vermelha "número igual a 1" e virar uma ficha amarela com o número 1, o que ela deve registrar na 5ª jogada? 1

2. Considerando o jogo Vira-vira, escreva as possibilidades de que, ao virar uma ficha vermelha, ocorram as seguintes situações:

- a) Número par: 2, 4, 6 ou 8

- b) Número ímpar: 1, 3, 5, 7 ou 9

- c) Número menor que 5: 1, 2, 3 ou 4

- d) Número maior que 0: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 ou 9.

- e) Número igual a 1: 1

- f) Número maior que 9: Não existe nas fichas do jogo.



a) Que esporte recebeu o maior número de votos de meninas? Natação

E de meninos? Corrida

b) Que esporte recebeu o menor número de votos de meninas? Futebol

E de meninos? Natação

c) Houve empate na preferência de meninos e meninas pelo mesmo tipo de

esporte? Sim Em qual? Houve empate entre meninos

e meninas na preferência pelo vôlei.