

PROPOSTAS DE ATIVIDADES
4º AO 5º ANO
MATEMATICANDO ODS





Queridos alunos,

Preparamos algumas atividades muito divertidas para que você possa aprender matemática brincando! É verdade, brincar e aprender ao mesmo tempo!

Aqui você vai aprender a construir seus próprios jogos com materiais que normalmente são descartados no lixo. Então, além de aprender e brincar, você também irá contribuir para que o nosso planeta possa ser melhor, retirando vários elementos da natureza!



Um abraço e se aproveite!

Equipe de formação 2023 e
Supervisão Pedagógica

ATIVIDADE 1: Bingo Sustentável



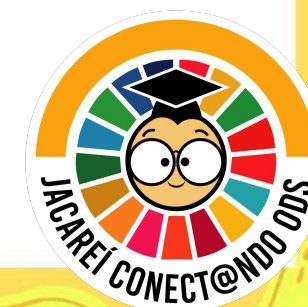
HABILIDADES:

(EF04MA03). Resolver e elaborar situações-problema com números naturais envolvendo adição e subtração, utilizando estratégias diversas, como cálculo mental e algoritmos, além de fazer estimativas e/ou arredondamento do resultado.

(EF04MA05). Utilizar as propriedades das operações para desenvolver estratégias de cálculo.

(EF04MA04A). Calcular o resultado de adições e subtrações, bem como entre multiplicações e divisões de números naturais, para ampliar e desenvolver as estratégias de cálculo.

(EF04HI05) Relacionar os processos de ocupação do campo a intervenções na natureza, avaliando os resultados dessas intervenções.



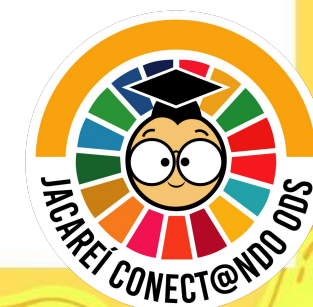
ATIVIDADE 1: Bingo Sustentável



HABILIDADES:

(EF05MA07*) Resolver e elaborar situações-problema de adição e subtração com números naturais e com números racionais, cuja representação decimal seja finita, utilizando estratégias diversas, como cálculo por estimativa, cálculo mental e algoritmos.

(EF05MA08*) Resolver e elaborar situações-problema de multiplicação e divisão envolvendo números naturais e números racionais cuja representação decimal é finita (com multiplicador natural e divisor natural e diferente de zero), utilizando estratégias diversas, como cálculo por estimativa, cálculo mental e algoritmos.



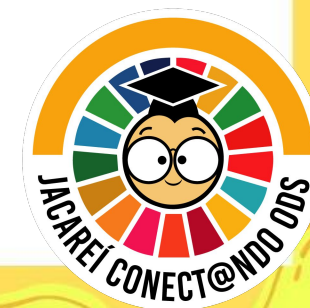
ATIVIDADE 1: BINGO SUSTENTÁVEL

O globo é feito com garrafa pet, as pedras de tampa de lacre, as cartelas podem ser feitas em capa de caderno velho, etc.

O BINGO Sustentável aborda as operações de adição, subtração, multiplicação e divisão no conjunto dos números naturais.

- As cartelas contém expressões simples envolvendo as quatro operações.
- As pedras do globo contém as soluções.

O jogo possui quatro cartelas, e, portanto, deve possuir no máximo quatro jogadores. Pode variar os critérios estabelecidos, vence o jogador obtiver cartela cheia ou diagonal, vertical ou horizontal.

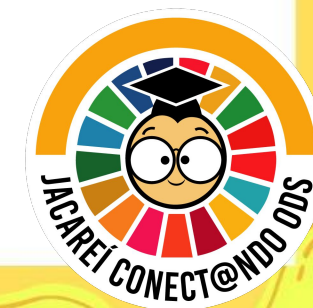


ATIVIDADE 1: Bingo Sustentável

O jogo possui quatro cartelas, e, portanto, deve possuir no máximo quatro jogadores. Pode variar os critérios estabelecidos, vence o jogador obtiver cartela cheia ou diagonal, vertical ou horizontal.



REFERÊNCIA: CARVALHO, Elissandra Rubim de. CAMARGO, Ramina Samoa Silva - JOGOS MATEMÁTICOS SUSTENTÁVEIS: UMA VISÃO FUTURISTA. VII Congresso de Educação – Maceió –AL – 15 a 17 de Outubro de 2020. Disponível em https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2020/TRABALHO_EV140_MD1_SA_ID3527_23062020155808.pdf (acesso em 17/03/2023)



ATIVIDADE 2: Jogo de cartas



HABILIDADES:

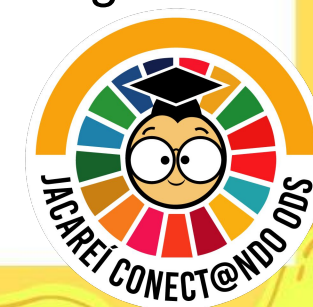
(EF04MA05). Utilizar as propriedades das operações para desenvolver estratégias de cálculo.



(EF04MA04A). Calcular o resultado de adições e subtrações, bem como entre multiplicações e divisões de números naturais, para ampliar e desenvolver as estratégias de cálculo.

(EF04HI05) Relacionar os processos de ocupação do campo a intervenções na natureza, avaliando os resultados dessas intervenções.

(EF05MA07*) Resolver e elaborar situações-problema de adição e subtração com números naturais e com números racionais, cuja representação decimal seja finita, utilizando estratégias diversas, como cálculo por estimativa, cálculo mental e algoritmos.



ATIVIDADE 2: Jogo de cartas



Este é um jogo de cálculo mental, onde os integrantes levantam cartas do baralho e juntam os valores. Vence quem tiver o número maior.

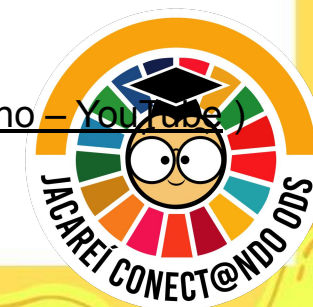
Ex.: Na operação de adição a jogadora 1 formou 67 e a jogadora 2 formou 48, portanto a jogadora 2 ganhou essa etapa.

As etapas podem se repetir quantas vezes quiserem.



MATERIAIS: Baralho ou cartinhas de cartolina, papelão com números.

REFERÊNCIA: 10 brincadeiras que trazem a matemática para o cotidiano do seu filho (Canal Tempo Junto (disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=ttDGgzxgDo&t=183s>) (10 brincadeiras que trazem a matemática para o cotidiano do seu filho – YouTube)



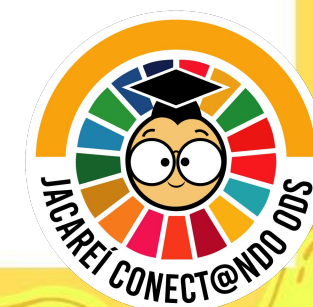
ATIVIDADE 3: Tabuleiro Viva os Objetivos

HABILIDADES:

- Desenvolvem as habilidades de raciocínio lógico, a expressão corporal, a capacidade de socialização e integração, além do bom relacionamento interpessoal.
- Ajudam a estimular os conceitos da alfabetização básica e do raciocínio lógico e numérico. As crianças exercitam esses conceitos de uma forma lúdica e divertida, absorvendo conhecimentos que ajudarão no seu crescimento pessoal.

REFERÊNCIA: Site das Nações Unidas - Disponível em

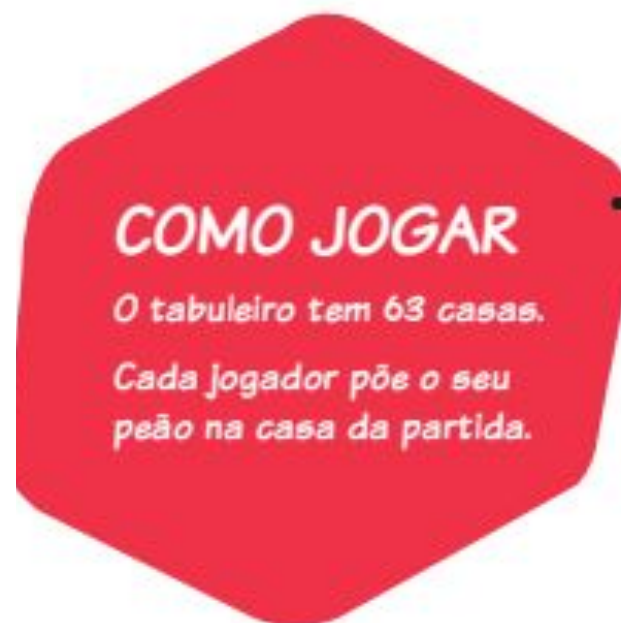
<https://unric.org/pt/viva-os-objetivos-o-jogo-da-onu-que-pode-entreter-os-mais-novos-durante-a-quarentena/>



ATIVIDADE 3: Tabuleiro Viva os Objetivos

O jogo tem como objetivo ensinar as crianças de todo o mundo sobre os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável de maneira simples e fácil.

MATERIAIS: Tabuleiro, dados e pinos



ATIVIDADE 3:

Tabuleiro “Viva os Objetivos”



Se o jogador parar numa casa com escada, ele avança para o topo da casa imediatamente.

Quando o jogador parar no escorregador de água, terá de deslizar até à casa onde ele termina

e o jogador cair numa casa correspondente a um dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) (1-17), deve tirar uma carta correspondente ao número do Objetivo.

Esta carta deve ser lida por outro jogador. Cada resposta correta permite jogar novamente.

O primeiro jogador a alcançar a casa “2030” é o vencedor! Para terminar, os jogadores terão de conseguir acertar na casa “2030”, numa só jogada.



ATIVIDADE 3: Tabuleiro Viva os Objetivos



COMO CONTRIBUIR PARA OS ODS

A mudança começa conosco. É fundamental garantir que estamos bem informados sobre as causas e as possíveis soluções dos problemas mundiais. Só assim poderemos adotar ações positivas no nosso dia a dia: conversar de forma construtiva com a nossa família, amigos e comunidades, e a convencer os nossos governos a ouvirem os cidadãos.



Para terminar, os jogadores terão de conseguir acertar na casa "2030" numa só jogada. Caso o dado indique um número superior, o jogador terá de voltar o número de casas a mais.



ATIVIDADE 3: Tabuleiro Viva os Objetivos



Folha com perguntas

Folha de perguntas - versão brasileira 1/5

1 ERRADICAÇÃO DA POBREZA

Como você sabe se alguém vive na pobreza?

- a) Quando não tem um smartphone
- b) Quando não tem acesso a necessidades básicas como alimentos, saúde, educação, entre outros
- c) Quando não está bem vestida

2 FOME ZERO E AGRICULTURA SUSTENTÁVEL

Existem alimentos suficientes no mundo para alimentar todas as pessoas?

- a) Não, por isso é que há países em que há fome
- b) São produzidos alimentos saudáveis suficientes mas não existem lojas em todos os países
- c) Há alimentos suficientes mas nem todos têm dinheiro para comprá-los

3 SAÚDE E BEM ESTAR

Qual é a esperança média de vida mundial, ou seja, quanto vivem as pessoas, em média, em todo o mundo?

- a) 50 anos
- b) 60 anos
- c) 70 anos

4 EDUCAÇÃO DE QUALIDADE

Em que continente vive a maior parte das crianças que não frequenta a escola?

- a) Europa
- b) Ásia
- c) América
- d) África

5 IGUALDADE DE GÊNERO

Qual é o único país do mundo que, em 2017, tinha mais mulheres no parlamento do que homens?

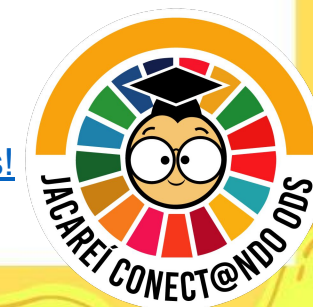
- a) Reino Unido
- b) Noruega
- c) França
- d) Ruanda
- e) Perú

6 ÁGUA POTÁVEL E SANEAMENTO

Como se pode economizar água?

- a) Não há escassez de água onde eu vivo, posso usar a água que eu quiser
- b) Tomando banhos curtos
- c) Bebendo água engarrafada

REFERÊNCIA: Os materiais estão disponíveis para o download gratuito no site da das Nações Unidas em [Faz o download aqui - Go Goals!](https://go-goals.org)
[SDG board game \(go-goals.org\)](https://go-goals.org)



ATIVIDADE 4: Jogo Guardiões do Planeta e os ODS!



HABILIDADES:

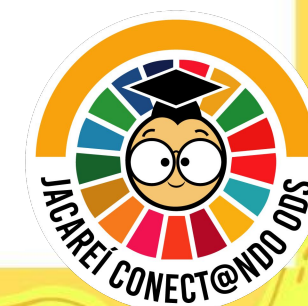
(EF01CI01) Comparar características de diferentes materiais presentes em objetos de uso cotidiano, discutindo sua origem, os modos como são descartados e como podem ser usados de forma mais consciente.

(EF04MA03) Resolver e elaborar problemas com números naturais envolvendo adição e subtração, utilizando estratégias diversas, como cálculo, cálculo mental e algoritmos, além de fazer estimativas do resultado.

(EF03CI10) Identificar os diferentes usos do solo (plantação e extração de materiais, dentre outras possibilidades), reconhecendo a importância do solo para a agricultura e para a vida.

(EF05CI03) Selecionar argumentos que justifiquem a importância da cobertura vegetal para a manutenção do ciclo da água, a conservação dos solos, dos cursos de água e da qualidade do ar atmosférico.

(EF02GE11) Reconhecer a importância do solo e da água para a vida, identificando seus diferentes usos (plantação e extração de materiais, entre outras possibilidades) e os impactos desses usos no cotidiano da cidade e do campo.



ATIVIDADE 4: Jogo Guardiões do Planeta e os ODS!



OBJETIVO: Ensinar os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU aos alunos, de forma colaborativa e lúdica, compartilhando com eles muita diversão e conhecimento.

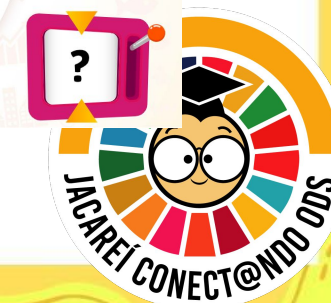
A grande jogada do Guardiões do Planeta e os ODS é aprender sobre os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), definidos na Agenda 2030 da ONU, de forma motivadora, com o uso de diferentes linguagens para responder os desafios propostos sobre cada um dos 17 ODS, além de levar os alunos a refletir sobre as atitudes sustentáveis dos 5 erres: reduzir, repensar, reaproveitar, reciclar e recusar.



ATIVIDADE 4: Jogo Guardiões do Planeta e os ODS!

É um jogo *online*, que pode ser jogado em equipes, ou grupos de 02 a 06 jogadores.

O Guardiões do Planeta e os ODS estimula a cooperação, a busca de conhecimento e a criatividade, pois os desafios que se sucedem devem ser cumpridos de formas variadas, por meio de desenho, música, teatro ou bate-papo.



ATIVIDADE 4: Jogo Guardiões do Planeta e os ODS!



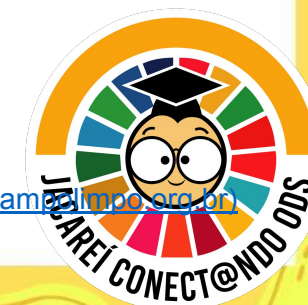
É um jogo on line, que pode ser jogado em equipes, ou grupos de dois a seis jogadores.

O Guardiões do Planeta e os ODS estimula a cooperação, a busca de conhecimento e a criatividade, pois os desafios que se sucedem devem ser cumpridos de formas variadas, por meio de desenho, música, teatro ou bate-papo.

Ganha quem lançar o maior número de escudos disponíveis no tabuleiro, cumprindo as tarefas propostas a cada questão sorteada.

LINK PARA ACESSAR O JOGO: [Jogo dos ODS | PEA 2022 \(inpevcampolimpo.org.br\)](https://inpevcampolimpo.org.br)

REFERÊNCIA: Programa de Educação Ambiental (PEA) do Sistema Campo Limpo - DISPONÍVE EM [O que é o PEA | PEA 2022 \(inpevcampolimpo.org.br\)](https://inpevcampolimpo.org.br)

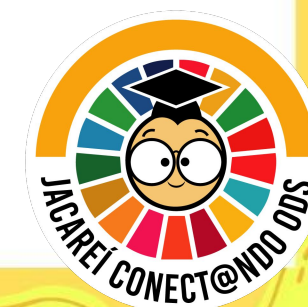


ATIVIDADE 5: Dominó das operações com números naturais



$8 : b = 4 \bullet b = 0$	$y : 2 = 3 \bullet 25 : x = 5$	$y - 3 = 0 \bullet y = 6$	$a = 4 \bullet m = 1$
$6 : n = 1 \bullet n = 12$	$5 \cdot b = 12 \bullet b - 2 = 0$	$20 : n = 5 \bullet n = 5$	$2 \cdot a = 2 \bullet a = 2$
$30 : c = 6 \bullet c = 3$	$c = 5 \bullet b = 3$	$x = 3 \bullet x = 3$	$6 - n = 1 \bullet n = 7$
$5 - a = 3 \bullet a = 5$	$y + 5 = 7 \bullet y = 3$	$c = 0 \bullet n = 6$	$3 \cdot n = 21 \bullet 2 \cdot m = 6$
$b + 5 = 5 \bullet m + 4 = 12$	$n + 3 = 15 \bullet n = 4$	$n = 3 \bullet y = 5$	$5 - m = 4 \bullet 6 : m = 2$

HABILIDADES: Obter o domínio do cálculo mental usando as quatro operações fundamentais com números naturais.



ATIVIDADE 5: Dominó das operações com números naturais



OBJETIVO: Levar o aluno a obter o dominó no cálculo mental usando as quatro operações fundamentais com números naturais.

MATERIAL: Dominó com operações.

$8 : b = 4 \bullet b = 0$	$y : 2 = 3 \bullet 25 : x = 5$	$y - 3 = 0 \bullet y = 6$	$a = 4 \bullet m = 1$
$6 : n = 1 \bullet n = 12$	$5 \cdot b = 12 \bullet b - 2 = 0$	$20 : n = 5 \bullet n = 5$	$2 \cdot a = 2 \bullet a = 2$
$30 : c = 6 \bullet c = 3$	$c = 5 \bullet b = 3$	$x = 3 \bullet x = 3$	$6 - n = 1 \bullet n = 7$
$5 - a = 3 \bullet a = 5$	$y + 5 = 7 \bullet y = 3$	$c = 0 \bullet n = 6$	$3 \cdot n = 21 \bullet 2 \cdot m = 6$
$b + 5 = 5 \bullet m + 4 = 12$	$n + 3 = 15 \bullet n = 4$	$n = 3 \bullet y = 5$	$5 - m = 4 \bullet 6 : m = 2$

REFERÊNCIA: <https://www.ibilce.unesp.br/#!/departamentos/matematica/extensao/lab-mat/jogos-no-ensino-de-matematica/1-ao-5-ano>
/ LINK PARA BAIXAR OS MATERIAIS:
https://www.ibilce.unesp.br/Home/Departamentos/Matematica/labmat/domino_das_operacoes.pdf



ATIVIDADE 5: Dominó das operações com números naturais

REGRAS:

1. Os participantes do jogo deverão estar em grupos de quatro pessoas.
2. Cada participante receberá sete peças. Um estudante inicia a partida.
3. O segundo participante a jogar será o imediatamente à direita daquele que inicia a partida; caso este não tenha a pedra, "passará a vez" ao próximo e, assim sucessivamente.
5. Será vencedor aquele que primeiro conseguir encaixar, no dominó exposto à mesa, todas as suas peças.
6. Caso não haja opções de jogada para nenhum dos participantes (fechamento do jogo), o vencedor será aquele que tiver a menor quantidade de peças nas mãos; persistindo o empate, o vencedor será o que tiver a peça de menor valor.



ATIVIDADE 6: Gincana Matemática



HABILIDADES: Desenvolver cálculo mental envolvendo as operações de adição, subtração, multiplicação e divisão.



OBJETIVO: Obter mais pontos.

MATERIAL: Cartões com expressões numéricas.

$20 + 5 \times 2 - 3 \times 2$	$4 \times 5 - 16 \div 2$	$6 + 12 \div 4 \times 8$	$7 \times 2 - 8 \div 4$	$9 - 4 \times 4 \div 8$
$30 \div 3 + 2 + 5 \times 2$	$6 \times 6 - 10 \div 2 \times 4$	$3 \times 5 + 20 \div 5 \times 2$	$50 \div 10 \times 2 - 2 \times 4$	$60 \div 6 + 3 \times 8$
$8 \div 2 \times 5 - 3 \times 2$	$3 \times 7 + 8 \div 2 - 10$	$4 + 10 \times 2 - 10$	$9 \times 4 \div 6 + 2$	$2 \times 12 \div 3 - 6 \div 2$
$5 \times 5 + 7 - 10$	$9 \times 2 \div 6 + 7 - 5$	$20 - 10 \div 2 \times 3$	$4 \times 10 - 6 \times 3 \times 2$	$15 \times 2 \div 6 + 3 \times 5$
$8 \times 5 \div 2 + 3 \times 5$	$2 \times 18 \div 9 + 4 \times 3$	$8 - 3 \times 2 + 7$	$5 \times 6 \div 2 - 3 \times 4$	$4 \times 3 + 7 \times 1 - 4$

REFERÊNCIA: <https://www.ibilce.unesp.br/#!/departamentos/matematica/extensao/lab-mat/jogos-no-ensino-de-matematica/1-ao-5-ano/>

LINK PARA BAIXAR OS MATERIAIS: https://www.ibilce.unesp.br/Home/Departamentos/Matematica/labmat/gincana_fichas.pdf

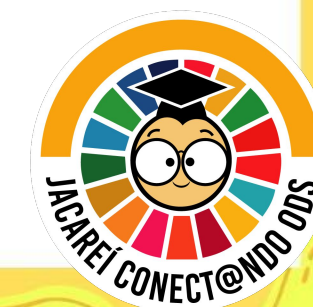


ATIVIDADE 6: Gincana Matemática



REGRAS:

1. Dividir a turma em dois times.
2. Os cartões devem ficar embaralhados, dispostos em duas pilhas sobre uma mesa, sendo 15 em cada pilha.
3. Os jogadores (1 de cada time por vez) devem ir até a mesa, pegar um cartão da pilha e, ir ao quadro, colocar e resolver a expressão matemática.
4. Ganhará 2 pontos da rodada o jogador que retornar primeiro à mesa com a resposta correta e 1 ponto o jogador que retornar depois com a resposta correta.

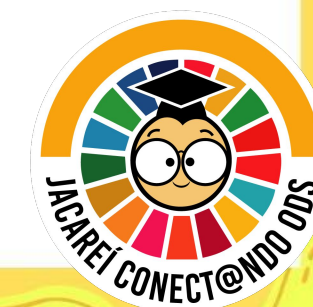


ATIVIDADE 6: Gincana Matemática



REGRAS:

5. Se o jogador chegar primeiro mas a resposta estiver errada, não leva ponto. Se o adversário estiver com a resposta correta, leva o ponto mesmo tendo chegado por último.
6. Se os dois jogadores chegarem juntos, e ambos estiverem com a resposta correta, ambos levam 2 pontos. Se ambos errarem, ninguém leva o ponto.
7. A equipe que soprar perderá um ponto.
8. Vence o time que tiver mais pontos.



ATIVIDADE 7: Jogo dos pontinhos



HABILIDADES: Desenvolver estratégias, cálculo mental envolvendo as quatro operações e frações.

NÚMERO DE JOGADORES: DOIS

MATERIAL: Cartela com os pontinhos

Jogo dos Pontinhos

•	$\frac{3}{4}$	•	$\frac{5}{4}$	•	$\frac{2}{7}$	•	$\frac{6}{8}$	•	$\frac{1}{2}$	•
•	$\frac{1}{8}$	•	$\frac{6}{2}$	•	$\frac{10}{8}$	•	$\frac{1}{10}$	•	$\frac{2}{2}$	•
•	$\frac{0}{9}$	•	$\frac{5}{5}$	•	$\frac{9}{2}$	•	$\frac{3}{9}$	•	$\frac{6}{8}$	•
•		•		•		•		•		•

REFERÊNCIA: <https://www.ibilce.unesp.br/#!/departamentos/matematica/extensao/lab-mat/jogos-no-ensino-de-matematica/1-ao-5-ano/> /
LINK PARA BAIXAR OS MATERIAIS: https://www.ibilce.unesp.br/Home/Departamentos/Matematica/labmat/gincana_fichas.pdf



ATIVIDADE 7: Jogo dos pontinhos

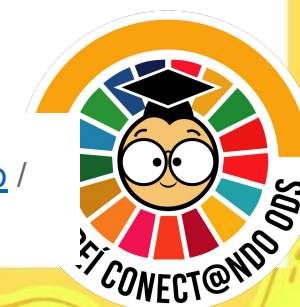


REGRAS:

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.



REFERÊNCIA: <https://www.ibilce.unesp.br/#!/departamentos/matematica/extensao/lab-mat/jogos-no-ensino-de-matematica/1-ao-5-ano/>
LINK PARA BAIXAR OS MATERIAIS: https://www.ibilce.unesp.br/Home/Departamentos/Matematica/labmat/jogo_dos_pontinhos.pdf

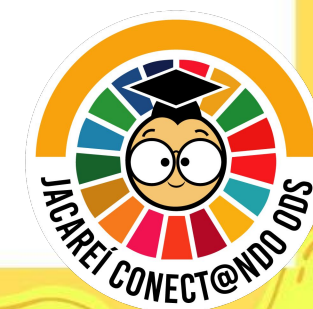


ATIVIDADE 8: Jogo Shisima



Habilidades:

- Localização e movimentação: pontos de referência, direção e sentido
- Resolver problemas de lógica, contendo dados numéricos e não numéricos.

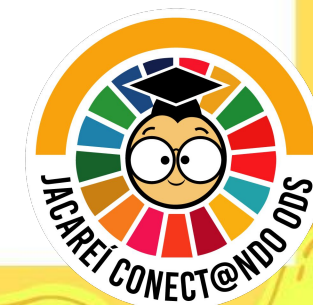
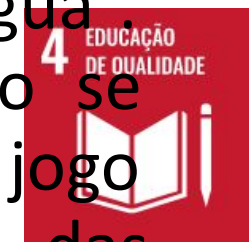


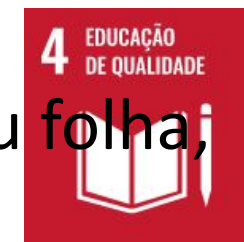
ATIVIDADE 8: Jogo Shisima

Começaremos com o jogo “shisima”. o jogo shisima, é originário do quênia, na língua tiriki, a palavra shisima quer dizer “extensão de água”, eles chamam as peças de imbalavali ou pulgas-d’água. este jogo se assemelha as estratégias utilizadas no “jogo da velha”, mas no jogo tenta-se impedir que o adversário alinhe suas peças em uma das diagonais do tabuleiro octogonal.

Materiais necessários:

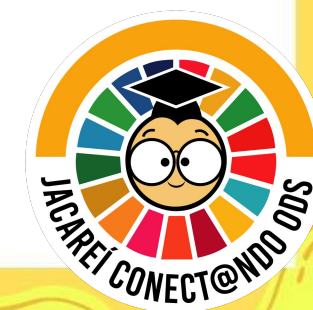
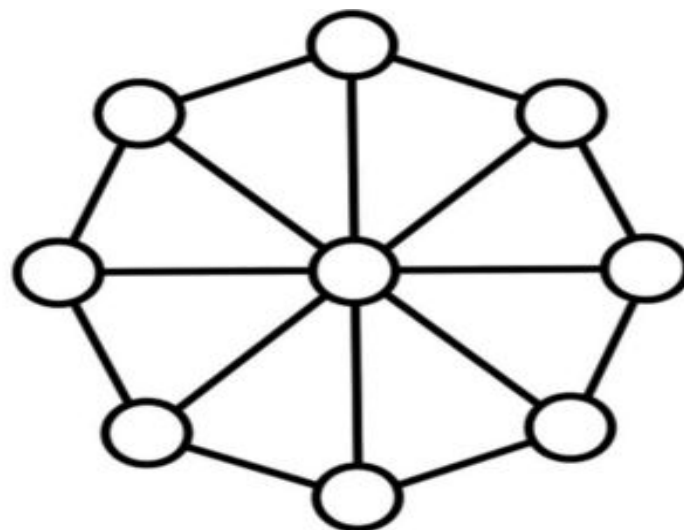
- Quadrado de papelão ou folha para desenhar o tabuleiro;
- 6 tampinhas de garrafa (3 de cada cor).
- Lápis ou canetinha.



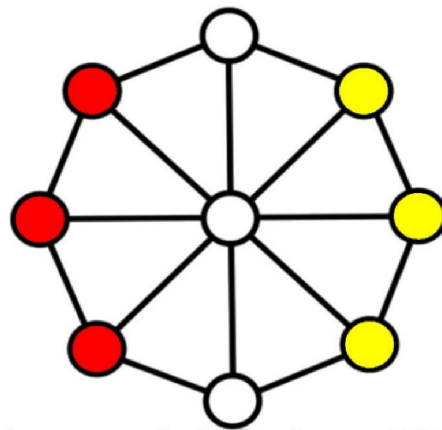


Instruções para realização:

Inicie preparando a base do jogo, em um quadrado de papelão ou folha, utilizando tampinhas ou outro material redondo e uma régua, faça as marcações das 9 casas do tabuleiro e ligue-as conforme a imagem:



ATIVIDADE 8:

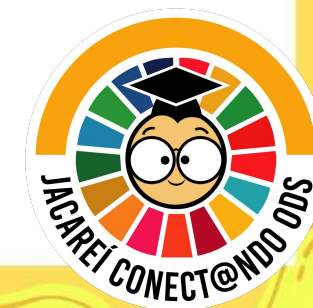


Regras do jogo

Organize colocando as peças no tabuleiro, três de cada lado, conforme imagem acima. o início do jogo se dá com um dos jogadores mexendo uma de suas peças até uma das casas vazias, por cima das linhas, sem pular por cima de outras peças. o próximo jogador deverá fazer o mesmo e assim vão se revezando. ganha o jogo quem conseguir alinhar três peças de mesma cor em cima de uma linha.

Se puder assista ao vídeo a seguir caso fique alguma dúvida sobre o jogo:

<https://www.youtube.com/watch?v=g9o118BWoYM>



ATIVIDADE 9: Losango ímpar

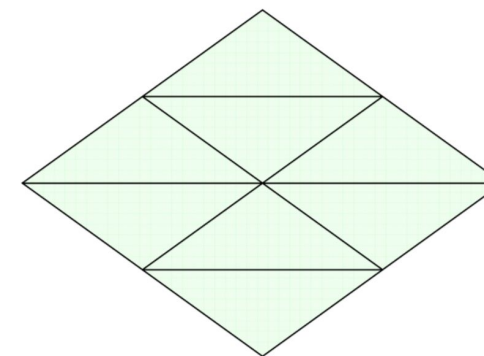


OBJETIVO: Obter um número ímpar através da soma. 2 (dois) participantes.

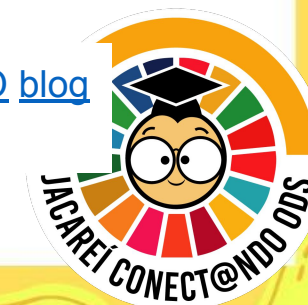
HABILIDADES: (EF05MA16) Associar figuras espaciais a suas planificações (prismas, pirâmides, cilindros e cones) e analisar, nomear e comparar seus atributos. (EF05MA17) Reconhecer, nomear e comparar polígonos, considerando lados, vértices e ângulos, e desenhá-los, utilizando material de desenho ou tecnologias digitais.



MATERIAL: Tabuleiro e marcadores numerados de 1 a 8.



REFERÊNCIA: [Baixe e confeccione 26 jogos matemáticos para o Ensino Fundamental I: 1º ao 5º Ano | Prof. Edigley Alexandre - O blog para professores e estudantes de Matemática \(prof-edigleyalexandre.com\)](https://prof-edigleyalexandre.com) Acesso: 20 março 2023.



ATIVIDADE 9: Losango ímpar

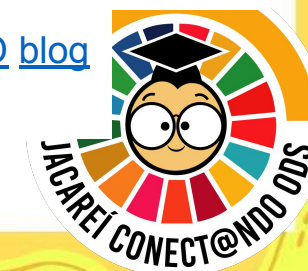
MATERIAL: Tabuleiro e marcadores numerados de 1 a 8.

REGRAS:

1. Embaralham-se as peças com as faces numeradas para baixo;
2. Cada participante escolhe quatro peças;
3. Decide-se quem começa e este coloca uma de suas peças em um dos triângulos;
4. O próximo coloca uma de suas peças em uma “casa” adjacente de modo a obter soma ímpar;
5. A cada jogada anota-se o número de pontos obtido (soma dos números das 2 últimas casa);
6. O jogo acaba quando um dos jogadores não puder colocar mais peças;
7. Ganha o jogo quem obtiver a maior soma.



REFERÊNCIA: [Baixe e confeccione 26 jogos matemáticos para o Ensino Fundamental I: 1º ao 5º Ano | Prof. Edigley Alexandre - O blog para professores e estudantes de Matemática \(prof-edigleyalexandre.com\)](https://prof-edigleyalexandre.com) Acesso: 20 março 2023.



ATIVIDADE 10: Lulu do Hawaii



1. OBJETIVO:

Obter a soma mais elevada no final de um número convencional de rodadas.

2. HISTÓRICO:

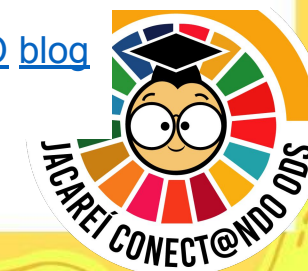
Lu-lu é um jogo praticado pelos povos que primeiro chegaram ao arquipélago do Havaí. Stewart Culin, famoso antropólogo e colecionador de jogos, escreveu sobre esse jogo em um artigo publicado em 1899. Os Polinésios navegaram por grandes distâncias através do Oceano Pacífico, para ir da Ásia até o arquipélago do Havaí. As ilhas são de origem vulcânica, e mesmo hoje alguns vulcões emitem lava. As crianças havaianas jogam lu-lu com discos de pedra vulcânica.



3. MATERIAL: Discos.



REFERÊNCIA: [Baixe e confeccione 26 jogos matemáticos para o Ensino Fundamental I: 1º ao 5º Ano | Prof. Edigley Alexandre - O blog para professores e estudantes de Matemática \(prof-edigleyalexandre.com\)](https://prof-edigleyalexandre.com) Acesso: 20 março 2023.



ATIVIDADE 10: Lulu do Hawaii

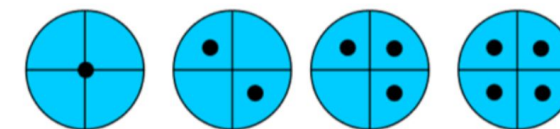


REGRAS:

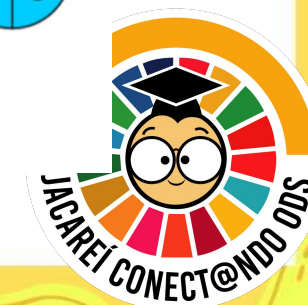
1. Os jogadores decidem de antemão quantas rodadas irão jogar.
2. Eles se revezam no lançamento dos discos.
3. Cada jogador tem dois lances antes de passar os discos para o próximo jogador.
4. Para lançar os discos, o jogador segura os quatro discos com as mãos juntas e deixa-os cair na mesa ou no chão.
5. Se todos os discos caírem com a face voltada para cima, o jogador fará 10 pontos e lançará todos os discos outra vez.



Lulu do Havaí



REFERÊNCIA: **FONTE:** Zalavsky, Cláudia – Jogos e atividades Matemáticas do Mundo Inteiro – Artmed Editora, 2000. Acesso: 20 março 2023. Link para baixar o material: [lulu_do_havai.pdf - Google Drive](#)



ATIVIDADE 10: Lulu do Hawaii



REGRAS:

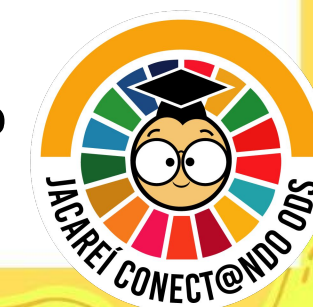
6. Se todos os discos caírem com a face voltada para cima, o jogador fará 10 pontos e lançará todos os discos outra vez.

7. O número de pontos que aparece no segundo lance é adicionado aos 10 do primeiro lance para obter o total.

8. Se um ou dois discos caírem com as faces para baixo no primeiro arremesso, o jogador pegará somente estes discos e arrefecer de novo.

9. O total é a soma de todos os pontos dos quatro discos após o segundo arremesso.

10. Vence o jogador que tiver a soma mais elevada no final do número convencional de rodadas.



ATIVIDADE 8: Losango impar

