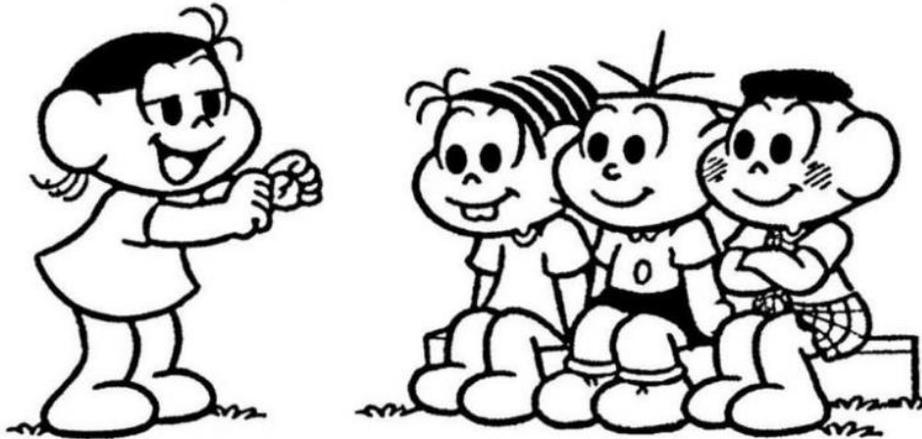


Escola Municipal Professora Maria Elza Arrais Iwasse. E.F.

Atividades domiciliares



Sala de Recursos Multifuncional – Tipo I

Professora: Sandra Aparecida de Oliveira Costa.

Aluno(a): _____

Data da entrega: ____ / ____ /2020.

Atividade de Língua Portuguesa referente ao dia 03/11/2020

Objetivos: Identificar as sílabas; Formar palavras; Desenvolver a leitura e escrita; Criar novas hipóteses de escrita.

Atividade: Jogo Quebra- cabeça das sílabas

Organize e monte corretamente as peças do quebra- cabeça das sílabas no espaço abaixo:

Atenção: “As peças do quebra-cabeça estão no envelope que acompanha a atividade”

 @Atividades Suzano	BO	CA	 @Atividades Suzano	PA	TO
 @Atividades Suzano	CA	MA	 @Atividades Suzano	LA	TA
 @Atividades Suzano	BO	LA	 @Atividades Suzano	MA	ÇÃ
 @Atividades Suzano	MA	LA	 @Atividades Suzano	MA	TO

Atividade de Língua Portuguesa referente ao dia 03/11/2020

Objetivos: Identificar as sílabas; Formar palavras; Desenvolver a leitura e escrita; Criar novas hipóteses de escrita.

Atividade: Jogo Quebra- cabeça das sílabas

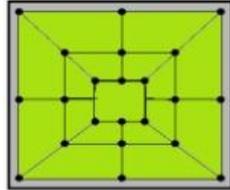
Organize e monte corretamente as peças do quebra- cabeça das sílabas no espaço abaixo:



Atividade de Matemática referente ao dia 04/11/2020

Objetivos: Desenvolvimento do pensamento estratégico; Colabora para o desenvolvimento de habilidades sociais e intelectuais; Exercita habilidades de atenção e percepção.

Atividade: **Jogo A trilha**



O jogo de Trilha participam dois jogadores, que usam um tabuleiro para jogar.

São 18 peças sendo 9 vermelhas e 9 amarelas.

O tabuleiro com 24 casas interligadas horizontalmente e verticalmente.

Objetivo do jogo: Deixar o adversário com 2 peças no tabuleiro ou deixá-lo sem movimentos.

O Jogo Trilha

O jogo consiste em três partes principais:

- **Colocando as peças:** Esta é a fase inicial do jogo onde cada jogador coloca uma peça de cada vez alternando entre jogadores, caso um dos jogadores forme uma linha horizontal ou vertical com três peças, ele terá o direito de remover uma peça de seu adversário do tabuleiro.
- **Movendo as peças:** Esta fase se inicia quando ambos os jogadores colocarem suas nove peças em jogo. Consiste em mover suas peças ao longo de uma das linhas do tabuleiro para uma outra casa adjacente. Caso um dos jogadores tenha somente 3 peças em jogo, ele pode "voar" com suas peças, podendo mover para qualquer casa que não esteja ocupada por uma peça do adversário.
- **Removendo peças adversárias:** Em qualquer uma das fases acima quando um jogador forma uma linha horizontal ou vertical com 3 peças ele fará um "moinho", isso lhe dá o direito de remover uma peça de seu adversário, contudo você não poderá remover uma peça do seu adversário que faz parte de um moinho dele, a não ser que não exista outra peça para remover.

Fim da Partida

O jogo termina quando 3 situações são alcançadas:

- Se um jogador reduzir as peças de seu adversário para 2.
- Se um jogador deixar seu adversário sem nenhuma jogada válida. Caso seu adversário tenha somente 3 peças em jogo, ele não poderá ser "trancado".
- Se ambos jogadores estiverem com 3 peças em jogo e, a partir deste momento, se em 10 jogadas não houver vencedor, o jogo terminará e será declarado um empate

