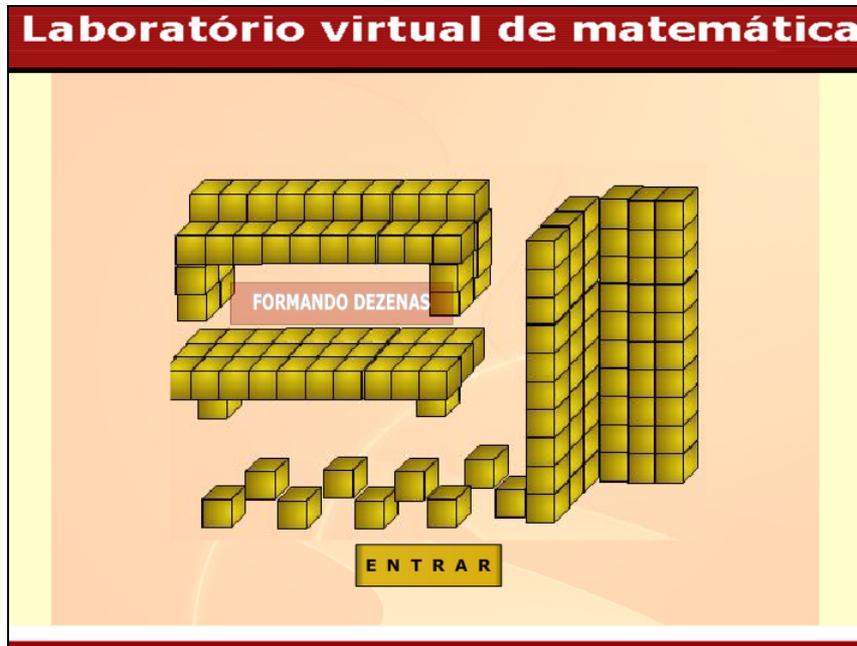


# Formando dezenas

Clique sobre o botão **ENTRAR** para iniciar as atividades.



Clique sobre as peças e arraste-as formando figuras. Depois de montar figuras com as peças clique em **Pronto**.



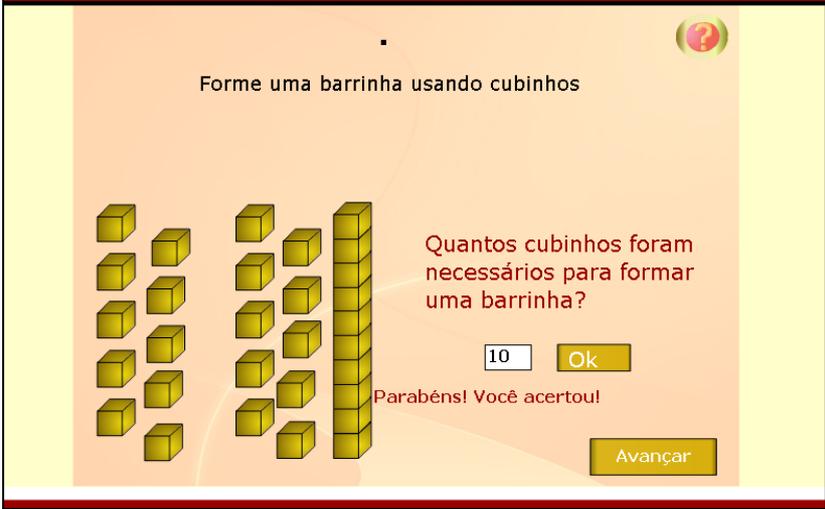
Clique em  .

Clique sobre os cubinhos e arraste-os formando barrinhas. Observe quantos cubinhos são necessários para formar uma barrinha e digite este valor em . Clique em  para conferir a resposta.

Clique em **Avançar** caso tenha acertado a resposta.

**Laboratório virtual de matemática**

Forme uma barrinha usando cubinhos



Quantos cubinhos foram necessários para formar uma barrinha?

10 **Ok**

Parabéns! Você acertou!

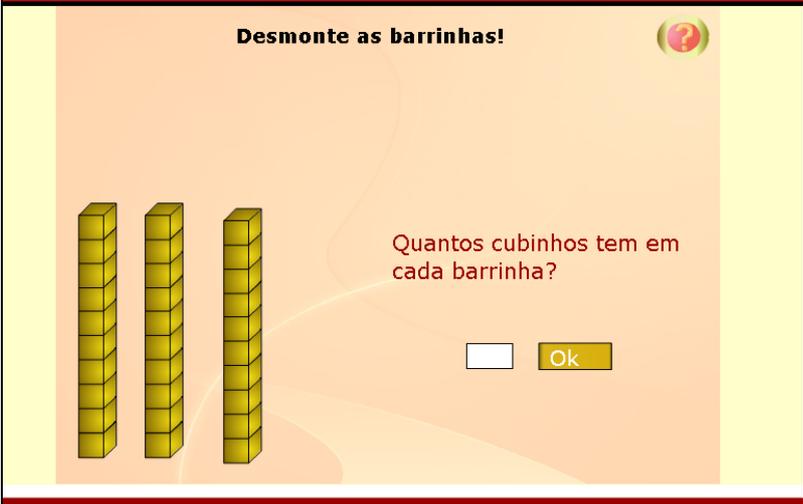
**Avançar**

Clique sobre os cubinhos e arraste-os, desmontando as barrinhas. Observe quantos cubinhos são necessários para montar uma barrinha e digite este valor em .

Clique em **Ok** para conferir a resposta.

**Laboratório virtual de matemática**

Desmonte as barrinhas!



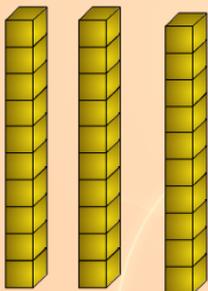
Quantos cubinhos tem em cada barrinha?

**Ok**

Clique em **Avançar** caso tenha acertado a resposta.

**Laboratório virtual de matemática**

**Desmonte as barrinhas!**



Quantos cubinhos tem em cada barrinha?

**Ok**

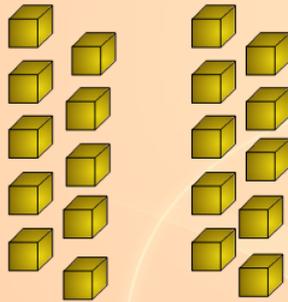
Parabéns! Você acertou!

**Avançar**

Clique sobre os cubinhos e arraste-os formando barrinhas. Observe quantas barrinhas com 10 cubinhos cada é possível formar tendo 20 cubinhos. Digite a resposta em  e clique em **Ok** para conferir a resposta.

**Laboratório virtual de matemática**

**Forme barrinhas!**



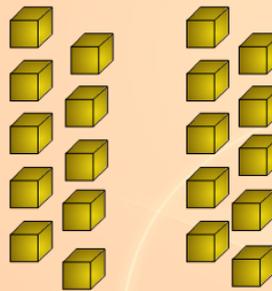
Quantas barrinhas com 10 cubinhos, você pode formar com 20 cubinhos?

**Ok**

Clique em  caso tenha acertado a resposta.

**Laboratório virtual de matemática**

**Forme barrinhas!**



Quantos barrinhas com 10 cubinhos, você pode formar com 20 cubinhos?

Parabéns! Você acertou!

Digite o nome dos jogadores em  e depois clique em .

**Laboratório virtual de matemática**

**Chegamos no jogo:**

**Digite o nome dos jogadores:**

Jogador 1:

Jogador 2:

Bom jogo para vocês!

Leia as regras do jogo e depois clique em .

## Laboratório virtual de matemática

### Regras do jogo:

CADA JOGADOR DEVE JOGAR O DADO E TRAZER PARA SEU CAMPO O NÚMERO DE CUBINHOS SORTEADOS NO DADO.

NUNCA PODEMOS FICAR COM MAIS DE NOVE PEÇAS IGUAIS, SEMPRE QUE JUNTAR DEZ CUBINHOS TEM QUE TROCAR POR UMA BARRINHA.

NO SEU CAMPO, O JOGADOR DEVE CONFERIR QUANTOS CUBINHOS POSSUI E SE NECESSÁRIO TROCAR POR BARRINHAS.

GANHA O JOGO QUEM PRIMEIRO CONSEGUIR JUNTAR NOVE BARRINHAS.



O jogador 1 (JULIANE) deve clicar sobre . A quantidade sorteada no dado será disponibilizada em cubinhos para este jogador.

## Laboratório virtual de matemática

 **Clique sobre o dado!** 

Jogador 1: JULIANE	Jogador 2: ANDRÉ
Número de pontos   [ ] [ ] + [ ] [ ] [0] [0]	Número de pontos   [ ] [ ] + [ ] [ ] [0] [0]
Total [0]	[0] Total

Observe que a quantidade sorteada no dado é a quantidade de cubinhos do



jogador 1. Agora o jogador 2 (ANDRÉ), deve clicar sobre

**Laboratório virtual de matemática**

3 Clique sobre o dado!

Jogador 1: JULIANE	Jogador 2: ANDRÉ
Número de pontos	Número de pontos
 <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="0"/>	 <input type="text" value=""/> <input type="text" value=""/>
+ <input type="text" value="3"/>	+ <input type="text" value=""/>
<input type="text" value="0"/> <input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="0"/> <input type="text" value="0"/>
Total <input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="0"/> Total
	

Observe que a quantidade sorteada no dado é a quantidade de cubinhos do



jogador 2. Agora o jogador 1 (JULIANE), deve clicar sobre

**Laboratório virtual de matemática**

3 Clique sobre o dado!

Jogador 1: JULIANE	Jogador 2: ANDRÉ
Número de pontos	Número de pontos
 <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="0"/>	 <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="0"/>
+ <input type="text" value="3"/>	+ <input type="text" value="3"/>
<input type="text" value="0"/> <input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="0"/> <input type="text" value="3"/>
Total <input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="3"/> Total
	

A quantidade de cubinhos do jogador 1 é a quantidade sorteada na rodada 1 mais a quantidade sorteada na rodada 2. Agora o jogador 2 (ANDRÉ), deve clicar sobre



**Laboratório virtual de matemática**

4 Clique sobre o dado!

Jogador 1: JULIANE	Jogador 2: ANDRÉ
Número de pontos	Número de pontos
$\begin{array}{r} 0 \\ + \\ 0 \\ \hline 0 \end{array}$	$\begin{array}{r} 0 \\ + \\ 0 \\ \hline 0 \end{array}$
$\begin{array}{r} 3 \\ + \\ 4 \\ \hline 7 \end{array}$	$\begin{array}{r} 0 \\ + \\ 3 \\ \hline 3 \end{array}$
Total 7	3 Total

A quantidade de cubinhos do jogador 2 é a quantidade sorteada na rodada 1 mais a quantidade sorteada na rodada 2. Agora o jogador 1 (JULIANE), deve clicar sobre



**Laboratório virtual de matemática**

4 Clique sobre o dado!

Jogador 1: JULIANE	Jogador 2: ANDRÉ
Número de pontos	Número de pontos
$\begin{array}{r} 0 \\ + \\ 0 \\ \hline 0 \end{array}$	$\begin{array}{r} 0 \\ + \\ 0 \\ \hline 0 \end{array}$
$\begin{array}{r} 3 \\ + \\ 4 \\ \hline 7 \end{array}$	$\begin{array}{r} 0 \\ + \\ 3 \\ \hline 3 \end{array}$
Total 7	3 Total



Os jogadores devem alternadamente clicar sobre . O jogador que deve clicar sobre o dado é o com a tela rosa.

**Laboratório virtual de matemática**

**4** Clique sobre o dado!

Jogador 1: JULIANE	Jogador 2: ANDRÉ
Número de pontos  0 3 + 4 0 7 Total 7	Número de pontos  0 0 + 3 0 3 Total 3

Visual representation of points: 7 cubes for Juliane, 3 cubes for André.

Observe que ao completar 10 cubinhos é formada uma barrinha.

**Laboratório virtual de matemática**

**2** Clique sobre o dado!

Jogador 1: JULIANE	Jogador 2: ANDRÉ
Número de pontos  2 9 + 2 3 1 Total 31	Número de pontos  1 9 + 5 2 4 Total 24

Visual representation of points: 31 cubes for Juliane (3 bars of 10 and 1 cube), 24 cubes for André (2 bars of 10 and 4 cubes).

O jogador que alcançar 9 barras primeiro vence o jogo. Clique em **Avançar**.



Clicando em **Jogar** o jogo é recomeçado. Clicando em **Sair** é demonstrada a equipe que desenvolveu este objeto de aprendizagem.

