

## 27º ROTEIRO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID 19

ESCOLA MUNICIPAL GERALDA CHAVES TIRADENTES

ALUNO (A): \_\_\_\_\_

PROFESSORA: DAIANA CARLA DE CASTILHO

TURMA: 4º ANO A

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 08 a 10 de setembro de 2021

### Senhores pais e responsáveis

Vocês estão recebendo as **Atividades Complementares de Estudo para o período de isolamento-COVID 19**. Necessito muito de sua participação para que essas atividades sejam realizadas pelo seu filho. Os senhores precisam organizar um tempo, em casa, para a realização das atividades e para que seu filho possa estudar com tranquilidade.

No roteiro a seguir estão as atividades e todas as orientações para sua execução. Tudo está descrito de forma simples. Mas se houver alguma dúvida podem entrar em contato comigo pelo *Whatsapp*, estarei à disposição para ajudar.

Cuidem-se e cuidem de sua família. Em breve tudo estará bem.

Um abraço,  
Professora Daiana

<b>O QUE VAMOS ESTUDAR?</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Língua Portuguesa</li><li>• Matemática</li><li>• História</li><li>• Geografia</li><li>• Ciências</li><li>• Ensino Religioso</li></ul>
<b>PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Língua Portuguesa<ul style="list-style-type: none"><li>- Ler e compreender, com certa autonomia, textos literários de diferentes gêneros e extensões, inclusive aqueles sem ilustrações, estabelecendo preferências por gêneros, temas, autores, para desenvolver o gosto literário.</li></ul></li><li>• Matemática<ul style="list-style-type: none"><li>- 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.</li></ul></li><li>• História<ul style="list-style-type: none"><li>- Reconhecer a história como resultado da ação humana no tempo e no espaço, com base na identificação de mudanças e permanências ao longo do tempo.</li></ul></li><li>• Geografia<ul style="list-style-type: none"><li>- Comparar tipos variados de mapas, bem como os elementos que o compõem, identificando as suas características, elaboradores, finalidades, diferenças e semelhanças.</li></ul></li><li>• Ciências<ul style="list-style-type: none"><li>- Conhecer os estados físicos da água, identificando-os em situações do cotidiano.</li></ul></li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Ensino Religioso</b></li></ul> <p>- Reconhecer o papel exercido por homens e mulheres na estrutura hierárquica das organizações religiosas.</p>
<b>COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?</b>	<p>- Se organize! Coloque a data em que irá realizar as atividades.</p> <p>- Realize as atividades com atenção e capricho.</p> <p>- Nunca se esqueça de colocar, antes de qualquer coisa, o seu nome!! Seu nome garante a identificação em sua atividade e sua validade.</p>
<b>COMO VAMOS REGISTRAR O QUE APRENDEMOS?</b>	<p>- Registrar o que aprendemos é de extrema importância porque só assim você consegue assegurar sua aprendizagem e sua presença! Os registros podem ser realizados na versão impressa dos roteiros disponibilizados.</p>

**SEGUNDA-FEIRA (06/09): RECESSO ESCOLAR PARA OS ALUNOS**

**TERÇA-FEIRA (07/09): FERIADO NACIONAL**

**QUARTA-FEIRA (08/09):**

- **AULAS ESPECÍFICAS (EM ANEXO).**

**QUINTA-FEIRA (09/09):**

- **CIÊNCIAS:**

**LIVRO DIDÁTICO: ENCONTROS: CIÊNCIAS – 4º ano**

**UNIDADE: 6 – Mudanças de estado físico**

**CAPÍTULO: "Mudanças de estado físico de outras substâncias"**

**PÁGINAS: 115 a 117**

Com o livro didático em mãos, você fará a leitura das imagens e das explicações na página 115, realizando as atividades propostas nas páginas 115, 116 e 117.

- **LÍNGUA PORTUGUESA:**

## Conto

O conto caracteriza-se por ser uma narrativa curta, um texto em prosa que dá o seu recado em reduzido número de páginas ou linhas.

Apresenta como sua maior qualidade os fatores **concisão** e **brevidade**. Deve produzir, em quem o lê, um efeito de impacto. Esse efeito tanto pode resultar da natureza **insólita** do que foi contado, da feição surpreendente do episódio ou do modo como foi contado.

Esta brevidade, porém, não pode comprometer a qualidade do texto, que deve cumprir o seu papel junto ao leitor com a mesma competência dos contos mais longos.

O conto constitui uma unidade dramática. Portanto, contém um só conflito, um só drama, uma só ação.

## TIPOS DE CONTOS

- Contos são histórias curtas, menores que novelas.
- **Contos-de-fadas** - são contos de fadas, onde aparece o sobrenatural, o maravilhoso;
  - **Contos-de-encantamento** são histórias que apresentam metamorfoses, ou transformações, por encantamento, a maioria;
  - **Contos maravilhosos** são histórias que apresentam o elemento mágico, sobrenatural, integrado naturalmente nas situações apresentadas;
  - **Contos de enigma ou mistério** são histórias que têm como eixo um enigma a ser desvendado;
  - **Contos jocosos** são histórias humorísticas ou divertidas.

Você já esteve numa casa abandonada. Se já esteve, tudo bem. Caso contrário, leia o texto abaixo e sentirás a sensação e o medo ao entrar em algum lugar abandonado.

### O MISTÉRIO DA CASA ABANDONADA

FERNANDO SABINO

Quando chegamos em frente à casa abandonada, ouvimos o sino da igreja de Lourdes dar pausadamente doze badaladas, meia-noite! (...). Fazia frio e vi que Anairan tremia tanto quanto eu, mas ainda assim levamos em frente a nossa aventura.

Não foi difícil transpor o portão: um ligeiro empurrão e ele se abriu, devagar, rinchando nas dobradiças. Fomos avançando por entre o mato do jardim. Alguma coisa deslizou junto a meus pés – um rato, certamente, ou mesmo um lagarto. Engoli em seco e prossegui a caminhada ao lado de minha companheira, seguido dos outros dois agentes.

Ao chegar à varanda, ordenei a ambos que ficassem ali e nos esperassem. Não convinha entrarmos todos ao mesmo tempo. Alguém tinha de ficar de sentinela do lado de fora.

Subimos os degraus de pedra em plena escuridão e tateamos pela parede à procura da porta. Tínhamos trazido conosco uma caixa de fósforos e uma vela, mas não era prudente acendê-la ali: poderíamos chamar a atenção de alguém na rua, algum guarda-noturno rondando por lá.

Encontramos a porta e forçamos o trinco. Estava trancada por dentro, não houve jeito de abrir. Era tão fraca, a madeira parecia podre, e eu seria capaz de arrombá-la com um pontapé, só que faria muito barulho. Preferimos forçar a janela que dava também para a varanda. Era só quebrar o vidro, meter a mão e puxar o trinco.

Tirei o sapato e bati fortemente com o salto no vidro, que se espatifou num tremendo ruído. Assustado, Hindemburgo latiu no jardim, por sua vez nos assustando tanto, que nosso primeiro impulso foi fugir correndo.

Como não acontecesse nada, ao fim de algum tempo resolvemos continuar a nossa missão. Aberta a janela, fui o primeiro a pular. Depois ajudei Anairam a entrar também. Só então, já dentro de casa, nos arriscamos a acender a vela.

Era uma sala grande, onde não tinha nada, a não ser poeira e manchas de mofo pelas paredes forradas de papel estampado. A chama da vela, trêmula, projetava sombras que se mexiam, pelos cantos, ameaçadoras, enquanto avançávamos.



Em pouco vimos que ali embaixo só havia uma cozinha, onde várias baratas fugiram correndo pelo chão de ladrilhos encardidos, um quatinho e com janelões dando para a rua. Mais nada.

Restava subir as escadas e investigar o que havia nos quartos lá em cima.

Subimos devagarzinho, eu na frente, conduzindo a vela, a agente Anairam se agarrando na minha blusa. Procurava não fazer barulho, mas os degraus de madeira da escada, já meio podres, rinchavam, dando estalinhos debaixo de nossos pés.

No segundo andar, empurramos a porta do primeiro quarto no corredor e entramos. Era um quarto grande, mas a vela não dava para ver nada, a não ser a nossa própria sombra, projetada na parede. Foi quando, de súbito, a luz acendeu e tudo se iluminou.



No primeiro instante ficamos deslumbrados com aquela daridade e nós voltamos para ver quem tinha acendido a luz. Soltamos junto um grito de pavor – parado junto à porta estava um velho horrendo, alto, barba suja, cabelos desgrenhados, a nos olhar, mãos na cintura:  
- Que é que vocês dois estão fazendo aqui? Quem são vocês?

Após a leitura do texto "o mistério da casa abandonada", de Fernando Sabino, responda às questões:

1-) Quais as diferenças entre este texto e os outros já lidos por você?  
Resp.: \_\_\_\_\_

2-) Na sua opinião, este texto é alegre, poético, triste ou de suspense?  
Justifique: \_\_\_\_\_

3-) Quem você acha que era aquele homem que estava dentro do quarto?  
Resp.: \_\_\_\_\_

4-) Por que ele estava lá?  
Resp.: \_\_\_\_\_

5-) Como você acha que esta história poderia terminar?  
Resp.: \_\_\_\_\_

6-) Quem são os personagens da história? Explique os tipos de personagens:  
Resp.: \_\_\_\_\_

7-) Onde acontece a história?  
Resp.: \_\_\_\_\_

8-) A que horas ocorre a história?  
Resp.: \_\_\_\_\_



• **ENSINO RELIGIOSO: “O sagrado feminino”**

O som das vozes que têm transmitido o Dharma do Buda às gerações e gerações de praticantes tem sido um som predominantemente masculino. No budismo tibetano, até à diáspora, monjas não tinham treinamento filosófico, muitas delas sequer eram letradas, e suas práticas religiosas eram restritas a rituais e performance de cerimônias. No budismo japonês, ainda hoje em muitos templos e centros de prática, praticantes repetem solenemente todos os dias o nome daqueles que sustentaram a linhagem desde o tempo do Buda: sempre homens. Até recentemente, uma monja ordenada tinha que obedecer a oito preceitos a mais que um monge – sendo que o primeiro afirma que ainda que ela tenha cem anos de ordenação e um monge um dia, ela deve se curvar diante dele e considerá-lo superior.





SEXTA-FEIRA (10/09):

• LÍNGUA PORTUGUESA:

a  
a  
a  
a  
a  
a  
a  
a  
a  
a  
a  
a  
a  
a  
a  
a  
a  
a  
a  
a

## CONTOS DE MISTÉRIO

A galáxia mal-assombrada

Era um dia de domingo e o sol brilhava radiante diante na Terra. Mas eu estava viajando com meu fiel foguete pelo espaço sideral. Há quantos anos eu iria viajar ? Há quanto tempo eu iria esperar ansiosa pra atravessar a galáxia 2.000(dois mil) e entrar no planeta Júpiter? Há quanto tempo eu iria guardar aquela mágoa de viver sempre sonhando com um mundo desconhecido ? Aliás, um mundo desconhecido que eu conhecia sem conhecer...ou iria ainda descobrir...

Era um objetivo a alcançar, um objetivo meu e do mundo inteiro a perseguir. Como iriam estar hoje meu pai, minha mãe, minha irmã e minha cachorrinha Piccola ? Ao pensar em tudo isso, liguei o piloto automático e adormeci.

Acordei com uma luz vermelha que tinha no computador central da nave. Aquela luz indicava que seres desconhecidos tentavam a penetrar na nave. Mas, como ? Ela ainda estava voando ! Liguei o ultra-raio-espião-externo e logo apareceu na tela do computador a imagem de uma super fantasma verde.

Foi ai que eu descobri que estava atravessando a galáxia 2.000(dois mil), rumo à Júpiter. Os fantasmas ainda insistiam em penetrar por dentro da nave, mas eu não podia esquecer o meu objetivo de chegar à Júpiter. Dei força total à nave e fui me aproximando do planeta . Quase chegando, fui interrompida por uma super teia elástica de aranha, que me mandou direto à Terra na cidade de Ur.

As tentativas de chegar à Júpiter ainda continuavam, mas, pensando bem, eu não queria ir mesmo conhecer a aranha que fez aquela teia !

Chiara Ferro (aluna da 6ª série da Escola de Aplicação da Feusp)

1) Leitura e interpretação. Responda de forma completa:

a- Por onde a personagem da história viajava?

---

---

b- Qual a mágoa que ela guardava?

---

---

c- Com o quê a personagem acordou?

---

---

d- O que a luz vermelha indicava?

---

---

e- O que interrompeu a nave, quando ela se aproximou do planeta?

---

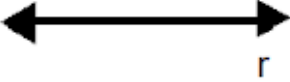

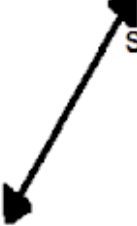
---



• MATEMÁTICA:

66 Retas

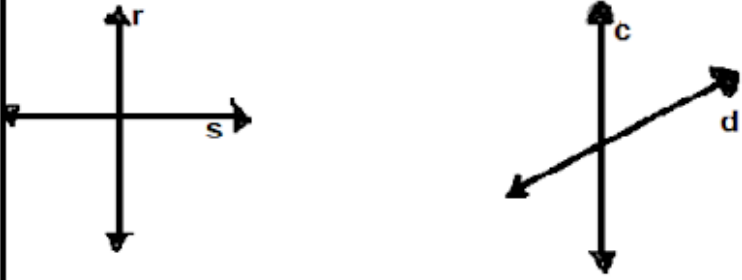
As retas podem ser feitas em três posições;

<p>HORIZONTAL</p>  <p>r</p>	<p>VERTICAL</p>  <p>s</p>	<p>INCLINADA</p>  <p>s</p>
--	--	---

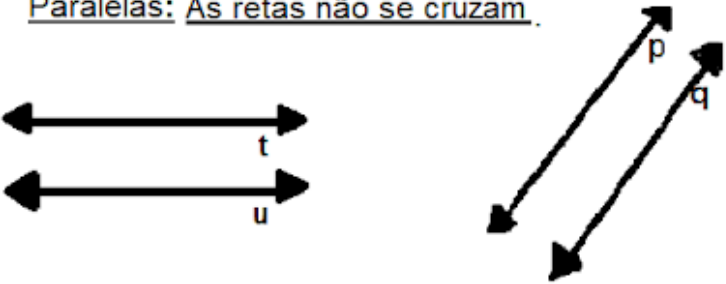
Devemos utilizar letras minúsculas para representá-las 66

Vamos estudar as retas concorrentes, paralelas e transversais

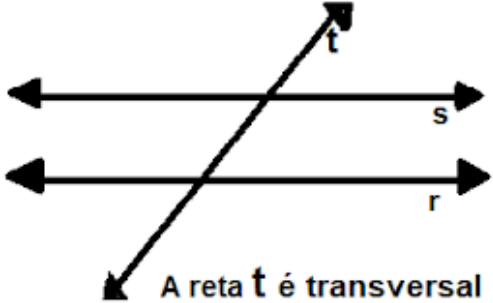
Concorrentes: As retas se cruzam.



Paralelas: As retas não se cruzam.



Transversal: Retas paralelas cortadas por uma reta transversal.



A reta **t** é transversal

Após observar o mapa abaixo, responda às questões:



- |  |              |  |            |  |                   |
|--|--------------|--|------------|--|-------------------|
|  | Hospital     |  | Biblioteca |  | Banco             |
|  | Escola       |  | Lanchonete |  | Posto de gasolina |
|  | Padaria      |  | Correios   |  | Sorveteria        |
|  | Supermercado |  |            |  |                   |

a) Qual o nome da rua onde está a sorveteria?

---

b) Escreva o nome das ruas que são paralelas a essa rua.

---

c) Qual a rua onde fica o supermercado?

---

d) Escreva o nome das ruas perpendiculares a essa rua.



**Dúvidas?**



<b>Retas Paralelas</b> possuem mesma direção e não se cruzam.	
<b>Retas concorrentes</b> se cruzam em um ponto.	
<b>Retas concorrentes perpendiculares</b> se cruzam formando um ângulo de 90°.	







**27º ROTEIRO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES**

**ESCOLA MUNICIPAL GERALDA CHAVES TIRADENTES**

**PROFESSORA: MARLI APARECIDA DO CARMO**

**COMPONENTE CURRICULAR: ARTE**

**PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 06 A 10 DE SETEMBRO DE 2021. DATA: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_\_\_**

**ALUNO (A): \_\_\_\_\_ TURMA: 5º ANO \_\_\_\_\_**

<b>O QUE ESTUDAR?</b>	<b>Unidade Temática:</b> Artes Integradas. <b>Objeto de Conhecimento:</b> Matrizes Estéticas Culturais. <b>Conteúdos:</b> Matrizes Estéticas e Culturais brasileiras: caracterização e experimento de brinquedos e brincadeiras, jogos, dança, canções e histórias.
<b>PARA QUE ESTUDAR?</b>	Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, dança, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais brasileiras.
<b>COMO ESTUDAR?</b>	Organizando os estudos, assistindo aos vídeos ou ouvindo os áudios explicativos da professora de arte e fazendo as atividades.
<b>COMO REGISTRAR?</b>	Fazendo as atividades propostas nos roteiros, utilizando os materiais escolares, como: lápis de escrever, lápis de cor, canetinhas, cola, tesoura, papéis coloridos, dentre outros.

**27º ROTEIRO DE ARTE**

**Olá, Crianças! Tudo bem?** Vamos a nossa aula de arte? Hoje vamos falar sobre música e dança: **Cantigas folclóricas.**

**Escravos de Jó:** brincadeira de origem africana que se tornaria parte da cultura brasileira. Vamos conhecer a cantiga e a sua história: **ESCRAVOS DE JÓ**

**ESCRAVOS DE JÓ  
JOGAVAM CAXANGÁ  
TIRA, PÔE  
DEIXA FICAR  
GUERREIROS COM GUERREIROS  
FAZEM ZIGUE, ZIGUE, ZÁ.  
GUERREIROS COM GUERREIROS  
FAZEM ZIGUE, ZIGUE, ZÁ.**



Jó é um personagem bíblico que possuía uma grande paciência. Dai a expressão “paciência de Jó”.

Nada indica que Jó tinha escravos e muitos menos que jogavam o tal Caxangá. Acredita que a cultura tenha se apropriado da figura para simbolizar o homem rico da cantiga de roda. Os guerreiros que faziam o zigue,zigue,zá, seriam os escravos fugitivos que corriam em ziguezague para despistar o capitão-do-mato. O mais difícil de entender é o que seria Caxangá. Segundo o dicionário tupi-guarani-português, a palavra vem de Caá-çangá, que significa “mata extensa”.

**A brincadeira:** Os jogadores sentam em círculo, cada um com uma pedrinha ou outro objeto pequeno, que será passado de um integrante para o outro em uma coreografia de vai e vêm seguindo o ritmo da música “Escravos de Jó”.

**Escravos de Jó jogavam caxangá** - os jogadores vão passando as pedras de um para o outro do lado direito, de forma que cada jogador fique sempre com uma pedrinha só.

**Tira** – cada um levanta a pedra que está em suas mãos.

**Põe** – coloca a pedra de novo no chão.

**Deixa ficar** – apontam com o dedo para a pedra no chão.

**Guerreiros com guerreiros**\_ volta a passar a pedra para a direita.

**Fazemzigue** – coloca a pedra na frente do jogador à direita, mas não solta.

**Zigue**\_coloca a pedra à frente do jogador à esquerda, mas não solta.

**Zá**– coloca a pedra à frente do jogador à direita novamente.

### **Atividade1:**

\*Convide a sua família para brincar de Escravos de Jó\*

(Obs: Se for brincar com os amigos, durante a brincadeira respeite o distanciamento social e logo após a brincadeira higienize as mãos).



**Atividade 2:** Agora vamos desenhar nossa brincadeira, como na obra do Ivan Cruz acima na qual ele reproduz a brincadeira “**Escravos de Jó**”. Desenhe e pinte bem colorido. Capriche!



27º Roteiro



## 27º ROTEIRO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID 19

**ESCOLA MUNICIPAL GERALDA CHAVES TIRADENTES**

**PROFESSORA: JACQUELINE OGUIDO**

**ALUNO(A): \_\_\_\_\_ TURMA: 4º ANO \_\_\_\_\_**

**COMPONENTE CURRICULAR: LÍNGUA INGLESA**

**PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 08 A 10 DE SETEMBRO DE 2021.**

### **VÍDEO/ÁUDIO DA PROFESSORA**

Olá querido(a) aluno(a)!

Ouçã o áudio/vídeo da professora para entender como realizar a atividade.

### **O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR?**

**Objetos de Conhecimento** – Aquisição de repertório lexical e Construção e utilização de repertório lexical

**Unidade Temática/Prática de Linguagem** – Interação Discursiva

**Conteúdo** – Repertório lexical relacionados aos números de 0 a 60 – *Numbers 0 to 60*

### **PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?**

**Objetivos de Aprendizagem** – Conhecer e compreender com o apoio da professora, o significado das palavras que nomeiam os números até 60, aos quais servirão de subsídio para a aquisição do próprio repertório lexical.

### **COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?**

Assista ao vídeo de sugestão:

**Count to 60 Chant | Learn Numbers 1 to 60 | Learn Counting Numbers | ESL for Kids | Fun Kids English**

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

Repita o vocabulário junto com a professora e realize a atividade proposta.

### **COMO VAMOS REGISTRAR O QUE APRENDEMOS?**

Vamos escrever o nome, a turma, a data e fazer o exercício de calcular e escrever os resultados por extenso em inglês.

**INGLÊS – 27º ROTEIRO**

Name: \_\_\_\_\_ Class: 4<sup>th</sup> \_\_\_\_\_  
 Date: \_\_\_\_\_

**NUMBERS (NÚMEROS)**

0- zero	11- eleven	21- twenty-one	31- thirty-one	41- forty-one	51- fifty-one
1- one	12- twelve	22- twenty-two	32- thirty-two	42- forty-two	52- fifty-two
2- two	13- thirteen	23- twenty-three	33- thirty-three	43- forty-three	53- fifty-three
3- three	14- fourteen	24- twenty-four	34- thirty-four	44- forty-four	54- fifty-four
4- four	15- fifteen	25- twenty-five	35- thirty-five	45- forty-five	55- fifty-five
5- five	16- sixteen	26- twenty-six	36- thirty-six	46- forty-six	56- fifty-six
6- six	17- seventeen	27- twenty-seven	37- thirty-seven	47- forty-seven	57- fifty-seven
7- seven	18- eighteen	28- twenty-eight	38- thirty-eight	48- forty-eight	58- fifty-eight
8- eight	19- nineteen	29- twenty-nine	39- thirty-nine	49- forty-nine	59- fifty-nine
9- nine	20- twenty	30- thirty	40- forty	50- fifty	60- sixty
10- ten					

**EXERCISE (EXERCÍCIO)**

1- Calculate and write the results in the crossword (Calcule e escreva os resultados na cruzadinha)

1)  $4 + 3$

2)  $1 + 15$

3)  $3 - 2$

4)  $17 - 9$

5)  $5 + 5$

6)  $11 + 2$

7)  $4 + 23$

8)  $55 + 11$

9)  $20 + 30$

10)  $51 - 2$

11)  $27 : 3$

12)  $19 + 11$

13)  $7 - 5$

14)  $9 : 3$

15)  $3 \times 4$

16)  $2 \times 7$

17)  $10 : 1$

18)  $20 + 9$

19)  $3 \times 10$

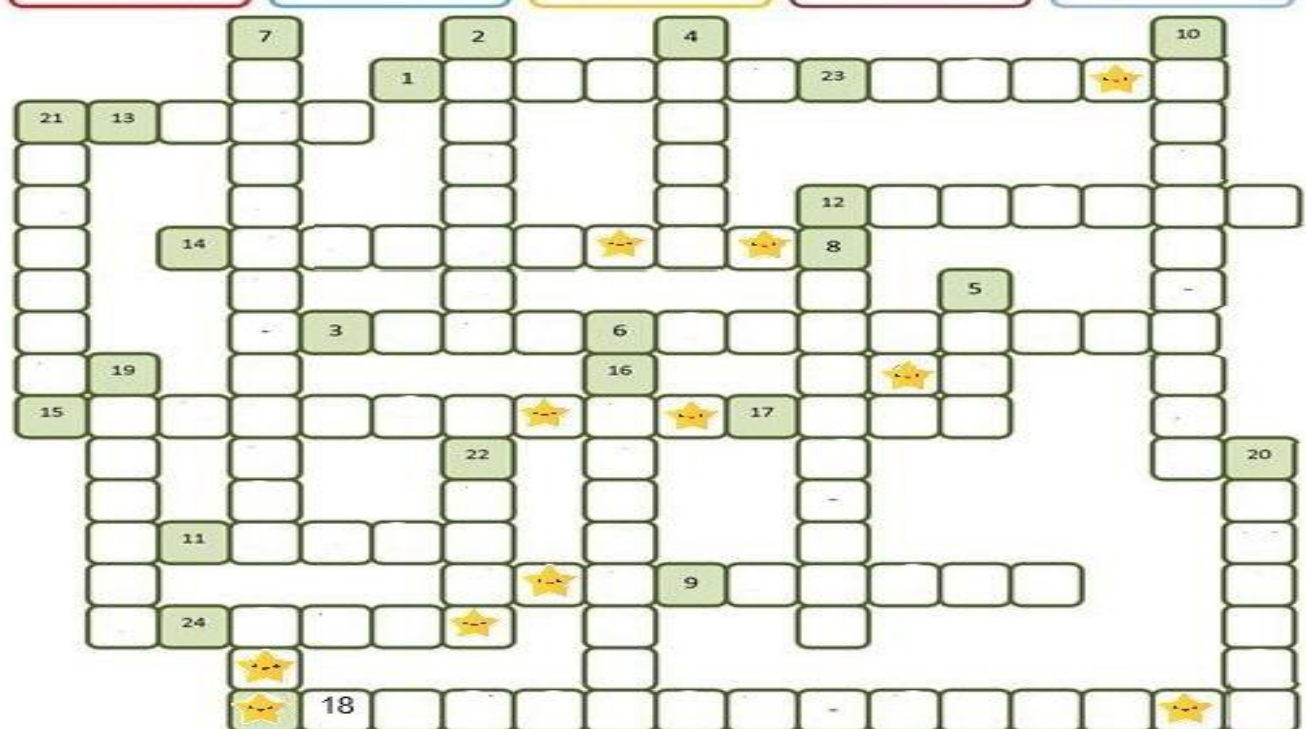
20)  $18 + 2$

21)  $5 + 6$

22)  $100 : 10$

23)  $36 : 6$

24)  $8 : 4$



27º ROTEIRO DE ATIVIDADES DE ESTUDO – COVID 19

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: **08/09 A 10/09 DE 2021** - Prof.: Sildimar

NOME: \_\_\_\_\_ TURMA: 4º ANO. (27º ROTEIRO)

**UNIDADE TEMÁTICA:** BRINCADEIRAS E JOGOS

**OBJETOS DE CONHECIMENTO:** JOGOS DE TABULEIRO.

**CONTEÚDO:** SHISIMA

**2- PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS:**

CONHECER A HISTÓRIA E O CONTEXTO MUNDIAL, NACIONAL, REGIONAL E LOCAL DOS JOGOS DE TABULEIRO PROPOSTOS COMO CONTEÚDO ESPECÍFICO.

**ORIGEM:**

SHISIMA É UM JOGO AFRICANO, QUE SIGNIFICA "EXTENSÃO DA ÁGUA", SURTIU NA REGIÃO CONHECIDA ATUALMENTE COMO QUÊNIA.

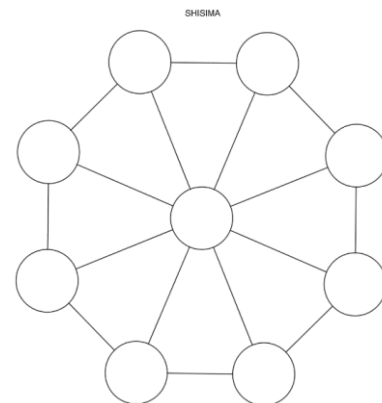
**O QUE PRECISA PARA JOGARMOS?**

6 TAMPINHAS DE GARRAFA PET OU 6 BOLINHAS DE PAPEL (3 DE UMA COR E 3 DE OUTRA)

**EXPLICANDO A REGRA DO JOGO:**

ESTE JOGO SE ASSEMELHA AS ESTRATÉGIAS UTILIZADAS EM NOSSO "JOGO DA VELHA", MAS NESTE TENTA-SE IMPEDIR QUE O ADVERSÁRIO ALINHE SUAS PEÇAS EM UMA DAS DIAGONAIS DO TABULEIRO OCTOGONAL (OITO LADOS).

1. COLOQUE AS PEÇAS NO TABULEIRO, TRÊS DE CADA LADO.
2. UM JOGADOR, DE CADA VEZ, MEXE UMA DE SUAS PEÇAS NA LINHA ATÉ O PRÓXIMO PONTO VAZIO, SEGUEM-SE REVEZANDO-SE.
3. NÃO É PERMITIDO SALTAR-SE POR CIMA DE UMA PEÇA.
4. CADA JOGADOR TENTA COLOCAR AS SUAS TRÊS PEÇAS EM LINHA RETA.
5. O PRIMEIRO A COLOCAR AS TRÊS PEÇAS EM LINHA RETA GANHA O JOGO.
6. OS JOGADORES DEVEM-SE REVEZAR PARA INICIAR O JOGO.
7. GANHA O JOGO QUEM CONSEGUIR COLOCAR TRÊS PEÇAS DA MESMA COR EM UMA FILEIRA.
8. SE A MESMA SEQUÊNCIA DE MOVIMENTOS FOR REPETIDA TRÊS VEZES, O JOGO ACABA EMPATADO, ISTO É, NÃO HÁ VENCEDOR NEM PERDEDOR.



Quem tem acesso à internet link da aula completa da SHISIMA:

[https://www.youtube.com/watch?v=cIK2\\_FmC\\_AQ](https://www.youtube.com/watch?v=cIK2_FmC_AQ)

**4- DE QUE FORMA VAMOS REGISTRAR O QUE APRENDEMOS?**

Encontre os sete erros na figura abaixo:

