

Queridas famílias de Brockton,

Neste verão, os alunos podem participar de 10 semanas divertidas e envolventes de matemática de verão de duas maneiras diferentes! Ambas as opções garantirão que os alunos tenham prática com recursos para continuar a sua aprendizagem durante o verão. Como você sabe, temos usado ST Math como parte do nosso currículo de matemática. A abordagem exclusiva e patenteada do ST Math fornece aos alunos acesso igualitário a aprendizagem por meio de quebra-cabeças desafiadores, resolução de problemas não rotineiros e feedback informativo.

Opção 1: Reproduzir ST em um Dispositivo

Os alunos continuam a ter acesso ao ST Math durante o verão. Os alunos podem jogar ST Math de forma bastante independente - sempre que funcionar melhor para a sua programação! Você pode apoiar a aprendizagem do seu aluno neste verão com o ST Math, incentivando-o a fazer sessões diárias de 15 minutos. Um rastreador de estudante está incluído neste pacote.

Opção 2: Versão Desconectada

Uma opção adicional é para a sua criança fazer o Summer of Math-Unplugged Version de Jiji. Consulte as páginas anexas para obter detalhes. Esta versão também inclui um rastreador de alunos.

Os alunos que concluírem um ou ambos os rastreadores podem passá-los para o professor no outono.

Precisa de suporte? A equipe ST Math está aqui para ajudar! Envie um e-mail para massprogram@mindresearch.org com perguntas.

Obrigado por continuar o aprendizado de seu filho em casa neste verão!

Sinceramente,

Kate Gearon

Coordenador de Matemática e Ciências K-5



Matemática de Verão Jiji -- VERSÃO DESCONECTADA

Calendário de Eventos de Verão Desconectado

Confira o jogo de cartas de matemática para cada semana durante o verão. Jogue com um amigo ou familiar e grave as suas sessões no rastreador na parte de trás. Tudo o que você precisa é de um baralho de cartas. As instruções para cada jogo estão abaixo.

Semana 1	Guerra de Valor Posicional	Semana 6	Atinja o alvo
Semana 2	Eu Espiono	Semana 7	Subtração Top-it
Semana 3	Classifique ou Feche a Chamada	Semana 8	Me dê 10
Semana 4	Adição Top-it	Semana 9	Vermelho ou Preto
Semana 5	Faça-o GRANDE	Semana 10	Faça 10 Vá Pescar



Guerra de Valor Posicional

Jogadores: 2

Materiais: Baralho de cartas com figuras e 10s removidos, Ás valendo 1

Como Jogar: Vire 1, 2 ou 3 cartas (dependendo do nível de dificuldade necessário). Cada jogador os coloca em qualquer posição para fazer o maior número possível. O número mais alto ganha todas as cartas naquele turno. Tente pedir a sua criança para comparar os números em voz alta. Exemplo: “365 é maior que 243” Quando o baralho acabar, ganha quem tiver mais cartas.

Eu Espiono

Jogadores: 2

Materiais: Baralho de cartas, cartas com figuras valendo 10, Ás valendo 1 ou 11

Como Jogar: Distribua todo o baralho de cartas em uma matriz de 13 x 4 (13 linhas e 4 colunas). Encontre duas cartas próximas uma da outra, vertical ou horizontalmente, que somadas formam um número. “Eu espio duas cartas com uma soma de 10”. Você também pode jogar o jogo com multiplicação, “Eu espio duas cartas com um produto de 40”. O outro jogador procura duas cartas que se multipliquem para fazer a soma ou produto e as retira. Depois de muitos turnos, a matriz pode ser reformada para continuar o jogo.

Classifica-o

Jogadores: 2

Materiais: Baralho de cartas

Como Jogar: Escolha uma maneira de classificar as cartas (cor, naipe ou números). Distribua o baralho e os jogadores se revezam para encontrar cartas que se encaixem em seu tipo. Procure maneiras criativas de classificar; números pares, números ímpares, duas cartas com soma 10, etc.

Fecha a Chamada

Jogadores: 2

Materiais: Baralho de cartas, cartas com figuras valendo 10, Ás valendo 1

Como Jogar: Cada jogador recebe quatro cartas. O jogador organiza as suas quatro cartas em qualquer combinação para fazer um problema de adição cuja a soma seja o mais próximo possível de 100 sem ultrapassar 100. O vencedor da rodada é aquele com a soma mais próxima de 100.

Variação: Usando quatro cartas, faça um problema de subtração de 100, com o vencedor da rodada sendo o mais próximo de zero.

Adição Top-It

Jogadores: 2

Materiais: Baralho de cartas, cartas com figuras valendo 10, Ás valendo 1 ou 11

Como Jogar: Cada jogador vira duas cartas e as soma. O jogador com a maior soma ganha todas as cartas. Continue até que todas as cartas acabem. O jogador com mais cartas vence.

Modificações: Torne o jogo mais fácil tirando cartas de dígitos mais altos do baralho.

Desafio: Torne o jogo mais difícil adicionando 3 cartas ou multiplicando as cartas.

Faça-o GRANDE

Jogadores: 2

Materiais: Baralho de cartas com os 10s removidos, Ás valendo 1, papel de rascunho.

Como Jogar: Em um pedaço de papel de rascunho, desenhe um tabuleiro de jogo com cinco slots de números e um slot para lata de lixo como o mostrado:



Distribua 6 cartas para cada jogador. Cada jogador vira uma carta de cada vez e decide onde colocá-la para formar o maior número possível. Os jogadores devem pensar cuidadosamente sobre onde colocar uma carta. Uma vez colocada, uma carta não pode ser movida. Todas as 6 cartas devem ter um lugar! Tente criar o maior número possível. O jogador com o maior número ganha essa rodada.

Atinga o Alvo

Jogadores: 2

Materiais: Baralho de cartas, cartas com figuras valendo 10, Ás valendo 1 ou 11.

Como Jogar: Coloque cinco cartas viradas para cima. Em seguida, escolha uma carta adicional para ser o número alvo. Você pode adicionar, subtrair, multiplicar ou dividir para atingir o número alvo. Tente usar todas as cinco cartas, mas você deve usar pelo menos 2 cartas. O jogador que usar mais cartas ganha a rodada. O vencedor pega as cartas da equação, mais o número alvo.

Subtração Top-It

Jogadores: 2

Materiais: Baralho de cartas, cartas com figuras valendo 10, Ás valendo 1 ou 11

Como Jogar: Cada jogador vira duas cartas e subtrai o dígito menor do dígito maior. O jogador com a menor diferença ganha todas as cartas. Continue até que todas as cartas acabem. O jogador com mais cartas vence.

Modificações: Torne o jogo mais fácil tirando as cartas de dígitos mais altos do baralho.

Desafio: Torne o jogo mais difícil jogando com subtração de 2 dígitos - 1 dígito ou usando a divisão para obter o menor quociente.

Me Dê 10

Jogadores: 2

Materiais: Baralho de cartas, cartas com figuras removidas, Ás valendo 1

Como Jogar: Distribua 10 cartas viradas para cima. Os jogadores se revezam para encontrar e remover combinações de cartas que somam 10. Distribua as cartas de modo que sempre haja 10 cartas viradas para cima. Para torná-lo desafiador, encontre três cartas que somam um número alvo (3 números que somam 20).

Vermelho ou Preto

Jogadores: 2

Materiais: Baralho de cartas, cartas de figuras valendo 10, Ás valendo 1, papel de rascunho e lápis

Como Jogar: Divida o baralho igualmente entre os jogadores. O jogo começa com o baralho de cada jogador empilhado virado para baixo e uma pontuação inicial de 10 escrita no topo do papel. Cada jogador vira a sua carta do topo. Se for um cartão vermelho o número é adicionado ao placar do jogador, se for um cartão preto o número é subtraído do placar. O jogador escreve a equação e a nova pontuação total em seu papel e tira outra carta. O jogo continua dessa maneira por 20 rodadas. O vencedor do jogo é a pessoa com a maior pontuação no final do jogo.

Desafio: Se a carta virada for vermelha, multiplique o número por 10 para obter a nova pontuação do jogador. Se a carta for preta, divida 10 pelo número na carta preta.

Faça 10 Vá Pescar

Jogadores: 2-5

Materiais: Baralho de cartas, cartas com figuras removidas, Ás valendo um.

Como Jogar: Distribua 5 cartas para cada jogador e deixe as cartas restantes empilhadas viradas para baixo. O objetivo do jogo é coletar pares de cartas com uma soma de 10. Quaisquer pares de cartas com uma soma total de 10 que um jogador tenha desde a distribuição inicial podem ser colocados na mesa. O primeiro jogador então pede a qualquer outro jogador uma carta que fará uma soma de 10 quando adicionada a uma carta que já está na mão daquele jogador. O jogador solicitado deve entregar a carta solicitada, caso a possua. O primeiro jogador criou um par Make 10 e remove essas duas cartas de sua mão e as coloca na mesa. Se o jogador solicitado não tiver a carta solicitada, o jogador diz: "Vá pescar". Nesse caso, o primeiro jogador deve tirar uma carta da quantidade central. Se a carta tirada criar um par "Faça 10", o par de cartas pode ser colocado na mesa. O jogo se move no sentido horário ao redor da mesa para o próximo jogador, que pode solicitar uma carta de qualquer outro jogador. O jogo continua até que alguém não tenha mais cartas na mão ou a quantidade de cartas acabe. O vencedor é o jogador que criou mais pares "Faça 10".

Folha de Registro do Jogo (desconectado) Nome: _____

- Jogue cada jogo e registre o seu número de sessões e minutos
- No final da semana, registre a sua classificação do jogo - o que você achou dele? Quantas estrelas daria?
- Complete o rastreador e transforme-o em seu professor no próximo ano!

<p>Semana 1 Guerra de Valor Pocial</p> <p># de sessões: _____ # de minutos: _____</p> <p>A classificação do seu jogo:</p> <p></p>	<p>Semana 2 Eu Espiono</p> <p># de sessões: _____ # de minutos: _____</p> <p>A classificação do seu jogo:</p> <p></p>	<p>Semana 3 Classifique ou Feche a Chamada</p> <p># de sessões: _____ # de minutos: _____</p> <p>A classificação do seu jogo:</p> <p></p>
<p>Semana 4 Adição Top-it</p> <p># de sessões: _____ # de minutos: _____</p> <p>A classificação do seu jogo:</p> <p></p>	<p>Semana 5 Faça-o GRANDE</p> <p># de sessões: _____ # de minutos: _____</p> <p>A classificação do seu jogo:</p> <p></p>	<p>Semana 6 Atinja o Alvo</p> <p># de sessões: _____ # de minutos: _____</p> <p>A classificação do seu jogo:</p> <p></p>
<p>Semana 7 Subtração Top-it</p> <p># de sessões: _____ # de minutos: _____</p> <p>A classificação do seu jogo:</p> <p></p>	<p>Semana 8 Me Dê 10</p> <p># de sessões: _____ # de minutos: _____</p> <p>A classificação do seu jogo:</p> <p></p>	<p>Semana 9 Vermelho ou Preto</p> <p># de sessões: _____ # de minutos: _____</p> <p>A classificação do seu jogo:</p> <p></p>
<p>Semana 10 Faça 10 Vá Pescar</p> <p># de sessões: _____ # de minutos: _____</p> <p>A classificação do seu jogo:</p> <p></p>	<p>Perguntas para reflexão</p> <ul style="list-style-type: none">• Qual jogo você mais gostou? Por que?• Qual foi o mais fácil?• Em que matemática os jogos o ajudaram?• Você consegue pensar em seu próprio jogo de cartas matemática? <p>MUITO PBM!! </p>	



Folha de Registro

O meu grande objetivo para o verão é: _____

- *Lembre-se, tente jogar 20 minutos por dia jogando ST Math.*
- *No final da semana, registre o número total de minutos jogados e quebra-cabeças concluídos neste rastreador*
- *Complete o rastreador e entregue-o ao seu professor no próximo ano!*

Semana 1 <i>O meu objectivo:</i> # de Minutos: ____ # de Quebra-cabeças: _____	Semana 2 <i>O meu objectivo:</i> # de Minutos: ____ # de Quebra-cabeças: _____	Semana 3 <i>O meu objectivo:</i> # de Minutos: ____ # de Quebra-cabeças: _____	Semana 4 <i>O meu objectivo:</i> # de Minutos: ____ # de Quebra-cabeças: _____	Semana 5 <i>O meu objectivo:</i> # de Minutos: ____ # de Quebra-cabeças: _____
Semana 6 <i>O meu objectivo:</i> # de Minutos: ____ # de Quebra-cabeças: _____	Semana 7 <i>O meu objectivo:</i> # de Minutos: ____ # de Quebra-cabeças: _____	Semana 8 <i>O meu objectivo:</i> # de Minutos: ____ # de Quebra-cabeças: _____	Semana 9 <i>O meu objectivo:</i> # de Minutos: ____ # de Quebra-cabeças: _____	Semana 10 <i>O meu objectivo:</i> # de Minutos: ____ # de Quebra-cabeças: _____