Termos de Uso

Este material é uma criação original de Mariana Teixeira Mendes, disponível exclusivamente para aqueles que o adquiriram legalmente. Respeite a propriedade intelectual e contribua para um ambiente educacional ético.

Restrições de Uso

- Compartilhamento proibido: Não compartilhe este material em redes sociais, plataformas digitais ou através de qualquer meio eletrônico.
- Edição proibida: A alteração ou edição deste material para revenda é estritamente proibida.

Proteção Legal

Conforme a Lei de Direitos Autorais n 9.610, de 12 de fevereiro de 1998, violações estão sujeitas a sanções penais sob o Art. 184 do Código Penal Brasileiro.

Uso Permitido

Este material é para uso individual e pode ser utilizado em:

Salas de aula I Aulas particulares I Atividades educacionais em casa e outros fins educacionais.

Utilizou o material?

Seu feedback é valioso. Compartilhe conosco fotos ou vídeos do material em uso e conte-nos sobre sua experiência. Mencione-nos no Instagram @mari_prof.

Tenha apoio além do recurso. Conheça a Equipe de Profs 2024



A Plataforma ouro é o coração do nosso compromisso com a educação. Um espaço exclusivo com suporte pedagógico, recursos inovadores e uma rica variedade de atividades. É um ambiente colaborativo de trocas e experiências, projetado para enriquecer a prática docente e potencializar o aprendizado dos alunos.

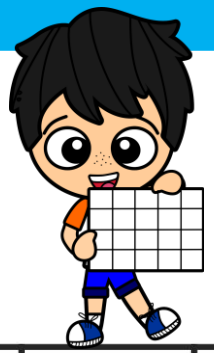
[Clique aqui e dê o primeiro passo para um ano letivo potente, seguro e tranquilo!]



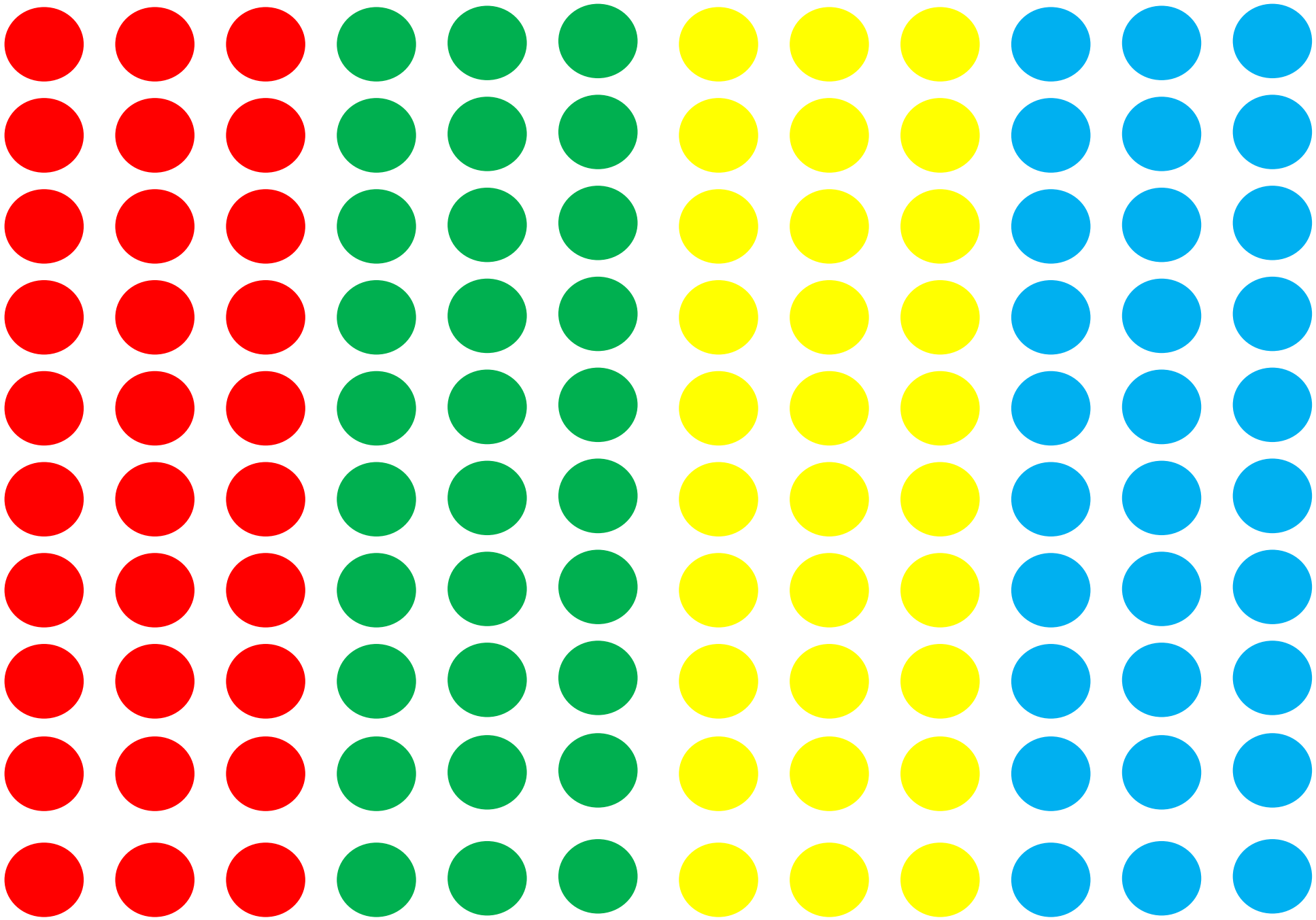
	2 x 5	7 x 8	5 x 4	3 x 5	7 x 6	6 x 6	4 x 9		7 x 2	5 x 5	8 x 6	3 x 2
8 x 8			9 x 8					2 x 8				9 x 2
3 x 5			3 x 2					3 x 2				2 x 8
2 x 4												4 x 3
6 x 6	7 x 7	5 x 6	8 x 5					3 x 6	2 x 7	9 x 5		
			7 x 3					6 x 8				
			4 x 8					9 x 7				
				9 x 5	7 x 6	4 x 4	7 x 8					





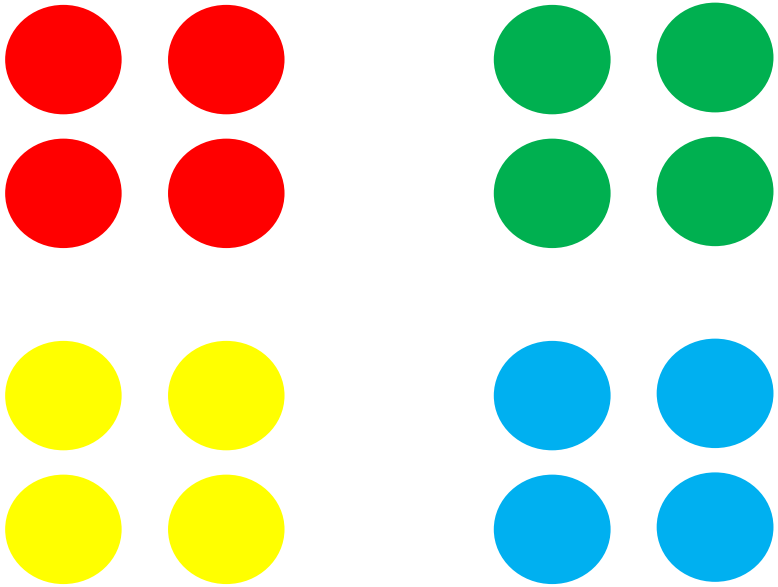






Jogo da Tabuada

Este é um jogo divertido para as crianças praticarem multiplicações. Imprima o tabuleiro, as fichas e que comece a diversão!



Instruções

1. Cada jogador pega 4 fichas da mesma cor.

2. Coloque 3 no rectângulo da mesma cor e 1 na caixa com a seta da sua cor.

3. O jogo começa com quem tirar o maior número no dado.

4. Ao cair em um quadrado, o jogador deve ler a multiplicação em voz alta e dizer o resultado. Se você não disser a resposta correta, você perde a vez.

5. Vence o jogo o primeiro participante a chegar ao quadrado "Fim" com todas as suas fichas.