



# MUNICÍPIO DA ESTÂNCIA BALNEÁRIA DE PRAIA GRANDE

Estado de São Paulo  
SEDUC - Secretaria de Educação

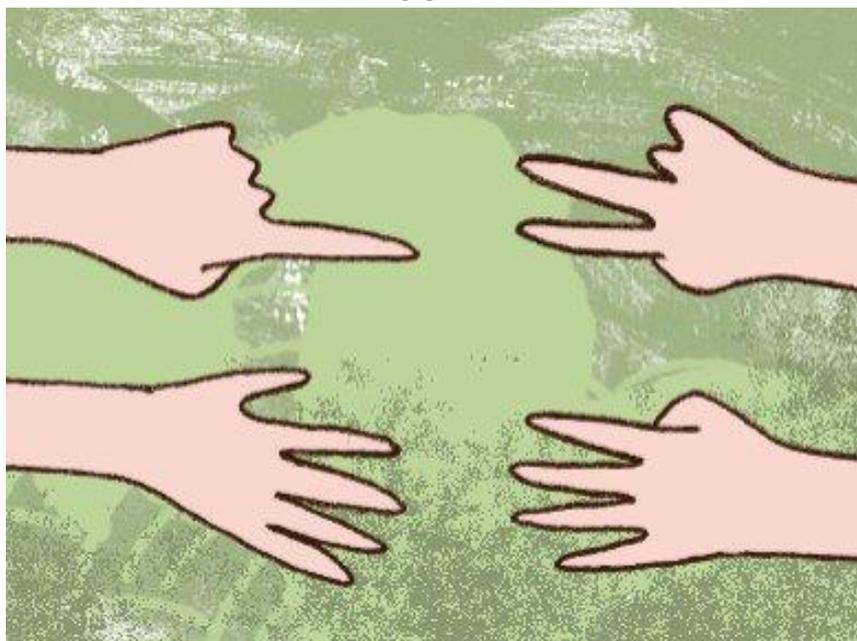
SEMANAS 13 E 14

PONTE DO SABER



2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

## PAR OU ÍMPAR



**FAIXA ETÁRIA**

ACIMA DE 5 ANOS

**ESTIMULAR**

RACIOCÍNIO LÓGICO, CONCEITOS DE MATEMÁTICA

**PARTICIPANTES**

2

### COMO BRINCAR:

USADO MAIS COMO UMA FORMA PARA DEFINIR QUEM COMEÇA A BRINCADEIRA, O JOGO DO PAR OU ÍMPAR É MUITO SIMPLES. CADA UM ESCOLHE SE QUER O 'PAR' OU O 'ÍMPAR'. DEFINIDO ISSO, OS DOIS JOGADORES, UM DE FRENTE PARA O OUTRO, LANÇAM, AO MESMO TEMPO, AS MÃOS PARA FRENTE COM VALORES DE 0 A 5 (INDICADOS COM OS DEDOS DAS MÃOS). SE A SOMA FOR PAR VENCE O JOGADOR PAR, SE FOR ÍMPAR, VENCE O JOGADOR ÍMPAR.

QUANDO O NÚMERO DE PARTICIPANTE FOR MAIOR QUE DOIS, A OPÇÃO PODE SER O DOIS OU UM, EM QUE TODOS OS JOGADORES PODEM JOGAR OU O NÚMERO 2 OU O NÚMERO 1 E VENCE O JOGADOR QUE COLOCAR SOZINHO UM DOS DOIS NÚMEROS.

FONTE: [HTTPS://DELAS.IG.COM.BR/FILHOS/BRINCADEIRAS/PAR-OU-IMP/4E42EA7C5CF358183F000023.HTML#:~:TEXT=COMO%20BRINCAR&TEXT=CADA%20UM%20ESCOLHE%20SE%20QUER,%C3%ADMPAR%2C%20VENCE%20O%20JOGADOR%20%C3%ADMPAR.](https://delas.ig.com.br/filhos/brincadeiras/par-ou-impair/4E42EA7C5CF358183F000023.html#:~:text=COMO%20BRINCAR&text=CADA%20UM%20ESCOLHE%20SE%20QUER,%C3%ADMPAR%2C%20VENCE%20O%20JOGADOR%20%C3%ADMPAR.)

1- VAMOS BRINCAR! ESCOLHA ALGUÉM PARA JOGAR E MARQUE OS RESULTADOS DAS RODADAS:

RODADA 1 PAR ( ) ÍMPAR( )

RODADA 2 PAR ( ) ÍMPAR( )

RODADA 3 PAR ( ) ÍMPAR( )

2- APÓS AS RODADAS, SOME OS RESULTADOS E REGISTRE EM SEU CADERNO.