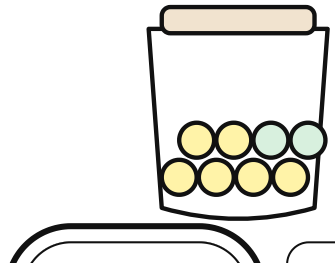
Nome: _____ Data: _____

Chances: o que é mais provável?

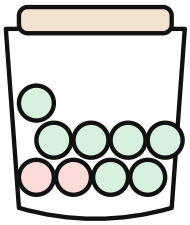
1 Sem olhar, tiro uma bolinha do pote. Qual cor tem mais chance de sair? Circule.

Pinte as bolinhas com as cores do pote se a folha for impressa em preto e branco.

EXEMPLO

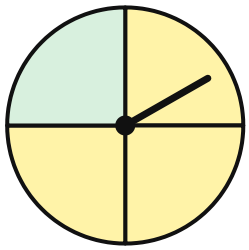


amarela verde



rosa verde

2 Gire a roleta. Em que cor ela para mais vezes?



amarela verde

Nome: _____ Data: _____

Chances: o que é mais provável?

1 **Escreva todos os resultados possíveis.**

Jogar uma moeda: _____

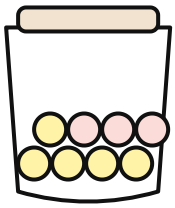
Jogar um dado: _____

Tirar uma bolinha de um pote com bolinhas amarelas e verdes: _____

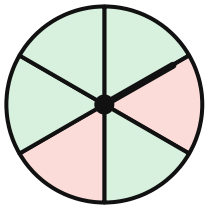
2 **Jogue uma moeda 10 vezes. Faça um risquinho a cada jogada.**

Resultado	Risquinhos	Total
cara		
coroa		

3 **Qual tem mais chance? Circule.**



amarela rosa



verde rosa

Nome: _____ Data: _____

Chances: o que é mais provável?

1 **Um pote tem 5 bolinhas amarelas, 3 verdes e 1 rosa. Ordene da cor mais provável para a menos provável.**

☐ ☐ ☐

2 **Classifique: vai acontecer com certeza, tem muita chance, tem pouca chance ou é impossível?**

Acontecimento	Chance
O sol nascer amanhã	
Chover no Rio Grande do Sul em algum dia do ano	
Tirar 7 num dado comum	
Tirar 6 num dado na primeira jogada	

3 **Faça a experiência: tire uma bolinha, anote e devolva ao pote. Repita 20 vezes.**

Cor	Risquinhos	Total
amarela		
verde		
rosa		

A cor que saiu mais foi a que você esperava? _____

Chances: o que é mais provável?

Habilidades da BNCC

- **EF03MA25**: identificar os resultados possíveis de um evento aleatório e estimar os mais prováveis
- **EF04MA26**: identificar, entre eventos do dia a dia, aqueles que têm maior chance de acontecer (versão C)

Material concreto

Moedas, dados, um pote opaco com bolinhas ou tampinhas coloridas e uma roleta de papelão com clipe.

Como aplicar

1. Mostre o pote e pergunte: se eu tirar sem olhar, qual cor deve sair? Depois tire e confira.
2. Repita a experiência várias vezes e anote no quadro com risquinhos.
3. Na versão A, monte o pote de verdade com as mesmas quantidades da folha.
4. Na versão B, cada estudante joga a moeda e a turma junta os resultados.
5. Na versão C, compare a previsão com o resultado da experiência: nem sempre sai o mais provável.

Ajustes por perfil

- **Síndrome de Down.** Experimente com objetos reais, poucas cores e quantidades bem diferentes (6 e 2) antes de quantidades parecidas.
- **Autismo (TEA).** A incerteza pode incomodar. Explique antes que o resultado pode variar e que isso faz parte do jogo, e não é erro.
- **TDAH.** Jogos de sorte dão movimento e expectativa. Combine a quantidade de jogadas e risque cada uma.

Gabarito

- **Versão A.** Bloco 1: verde. Bloco 2: amarela.
- **Versão B.** Bloco 1: cara ou coroa; 1, 2, 3, 4, 5 ou 6; amarela ou verde. Bloco 2: resposta pessoal. Bloco 3: amarela; verde.
- **Versão C.** Bloco 1: amarela, verde, rosa. Bloco 2: com certeza; muita chance; impossível; pouca chance. Bloco 3: resposta pessoal.

A versão é escolhida pelo apoio de que o estudante precisa naquele dia, e não pelo diagnóstico. Converse com a equipe do AEE e siga o plano individual (PEI) do estudante, quando houver.