

Nome: _____

Atividades de Matemática

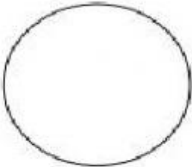
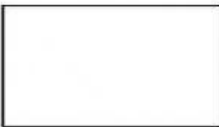
1) Ligue cada objeto ao bloco de mesma forma.



2) Marque um X nos objetos arredondados.



3) Cissinale com um X o objeto usado para obter cada contorno abaixo.

CONTORNO	OBJETOS		
	 <input data-bbox="715 383 810 439" type="checkbox"/>	 <input data-bbox="995 383 1091 439" type="checkbox"/>	 <input data-bbox="1283 383 1378 439" type="checkbox"/>
	 <input data-bbox="715 651 810 707" type="checkbox"/>	 <input data-bbox="995 651 1091 707" type="checkbox"/>	 <input data-bbox="1283 651 1378 707" type="checkbox"/>
	 <input data-bbox="715 889 810 945" type="checkbox"/>	 <input data-bbox="995 889 1091 945" type="checkbox"/>	 <input data-bbox="1283 889 1378 945" type="checkbox"/>

4) Faça, em cada caso, um X no objeto que deixou a marca na massa de modelar.

MARCA	OBJETOS		
	 <input data-bbox="592 1576 687 1632" type="checkbox"/>	 <input data-bbox="804 1576 900 1632" type="checkbox"/>	 <input data-bbox="1018 1576 1114 1632" type="checkbox"/>
	 <input data-bbox="592 1778 687 1834" type="checkbox"/>	 <input data-bbox="804 1778 900 1834" type="checkbox"/>	 <input data-bbox="1018 1778 1114 1834" type="checkbox"/>
	 <input data-bbox="592 1986 687 2042" type="checkbox"/>	 <input data-bbox="804 1986 900 2042" type="checkbox"/>	 <input data-bbox="1018 1986 1114 2042" type="checkbox"/>