



Materiais para a aula de Matemática

Grão a Grão

O jogo Grão a Grão foi adaptado de Reys et al (1992:26) e tinha o nome de *Estimating Decimals between 0 and 1*. As regras do jogo foram respeitadas, mas foram elaborados outros materiais de apoio a esta actividade, como as fichas de registo e de comentário. O tabuleiro do jogo também foi construído sendo o seu design da responsabilidade de António Menino.

A propósito deste material, ler o artigo *Um jogo na aula de Matemática*.

Escola.....

Ano/Turma..... Data..... Aluno(a).....

Grão a Grão

Material: 1 tabuleiro, 1 grão de arroz, 1 régua, 1 folha de registo.

Nº de jogadores: 2

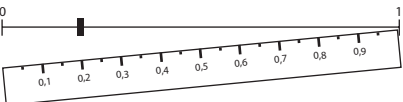
Objectivo: Obter o maior número de pontos.

Regras

- 1) Alternadamente, cada jogador pede ao outro para localizar um determinado número decimal entre 0 e 1.
- 2) O primeiro jogador estima a localização do número pedido, ao longo do segmento de recta, e coloca o grão de arroz como marca da sua estimativa.
- 3) Para verificar a exactidão da estimativa, o outro jogador usa a régua graduada.
- 4) Se a estimativa cai entre os números com mais ou menos uma décima do que o número pedido, o jogador que fez a estimativa ganha um ponto.
- 5) Em seguida os papéis dos jogadores trocam-se.

Ganha: O jogador que tiver mais pontos ao fim de 10 jogadas.

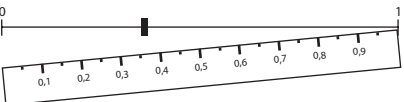
1º exemplo: Localiza 0,4



Para obter um ponto, o grão de arroz pode estar entre 0,3 e 0,5

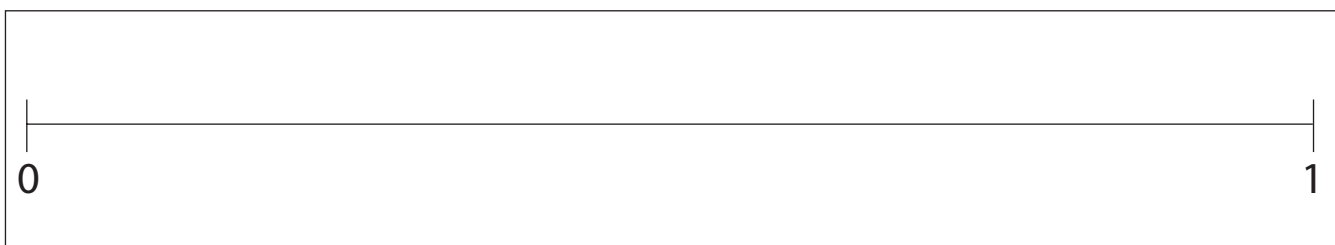
Pontuação: 0

2º exemplo: Localiza 0,36

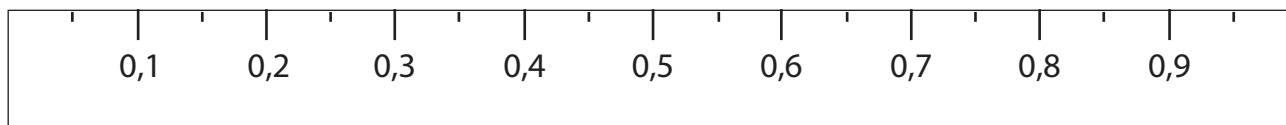


Para obter um ponto, o grão de arroz pode estar entre 0,26 e 0,46

Pontuação: 1



Desenha esta régua numa folha transparente.



Jogo Grão a Grão

Folha de registo das jogadas

Equipa _____ / _____

Jogadas	Número decimal pedido	Número com mais uma décima	cálculo	Número com menos uma décima	cálculo	Valor marcado com o grão na régua	Pontuação
1ª							
2ª							
3ª							
4ª							
5ª							
Pontuação:		Vencedor:					
1ª							
2ª							
3ª							
4ª							
5ª							
Pontuação:		Vencedor:					