

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

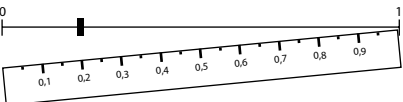
**Objectivo:** Obter o maior número de pontos.

### 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.

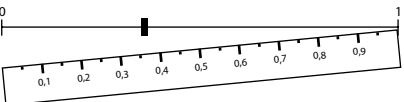
1º exemplo: Localiza 0,4



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

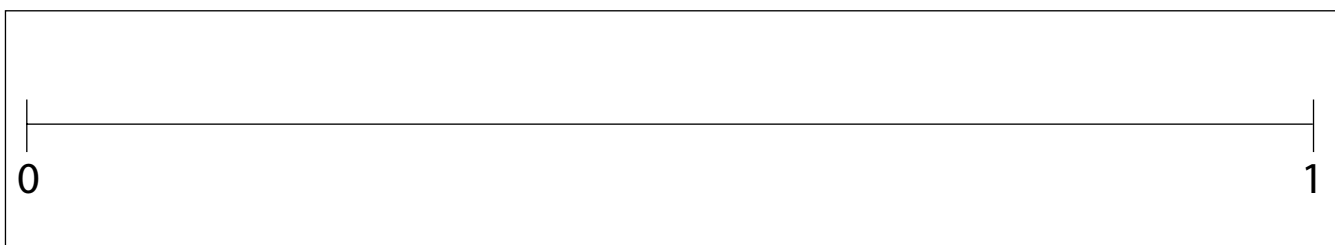
Pontuação: 0


2º exemplo: Localiza 0,36

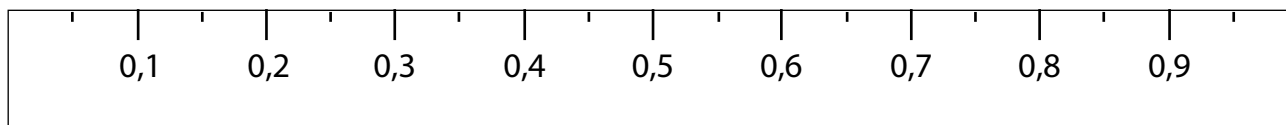


Para obter um ponto, o grão de arroz pode estar entre 0,26 e 0,46

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:					