

A DÉCIMA PARTE DE UM QUEBRA-CABEÇA

VAMOS PRODUZIR UM QUEBRA-CABEÇA E REALIZAR UM JOGO, PARA APRENDER MAIS SOBRE FRAÇÃO.

Nosso quebra-cabeça será produzido na obra **FREVO NO SAMBA** (1964) de **Heitor dos Prazeres**. O músico, poeta e pintor Heitor dos Prazeres, nasceu no Rio de Janeiro, dia 23 de setembro de 1898, uma década após a abolição da escravatura. Faleceu em 1966, deixando um grande acervo de pinturas que valoriza a cultura afrodescendente. Recomendamos que você pesquise sobre a vida e as obras deste grande artista. Mas, antes calcule: Se ele nasceu em 1898 e faleceu em 1966, quantos anos Heitor dos Prazeres viveu?

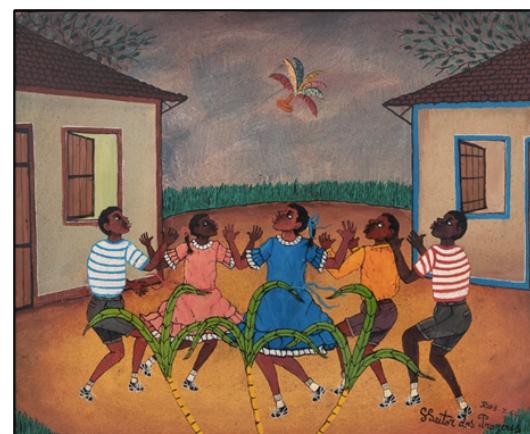
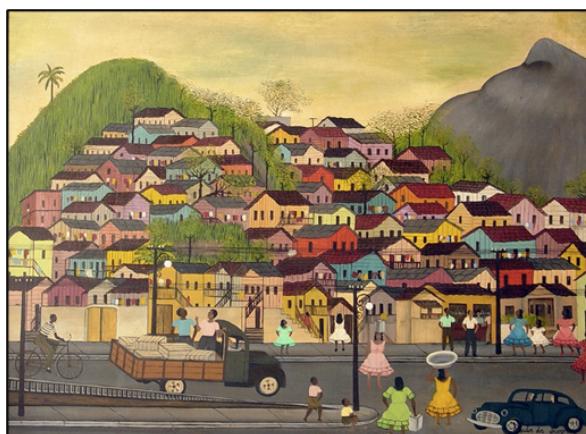
RESPOSTA: _____



CÁLCULO:

$$\begin{array}{r} 1966 \\ - 1898 \\ \hline \end{array}$$

VEJA OUTRAS OBRAS INTERESSANTES QUE HEITOR DOS PRAZERES PRODUZIU:



O QUE UM QUEBRA-CABEÇA TEM A VER COM NOSSO ESTUDO SOBRE FRAÇÕES?

Sabemos que fração é parte de um inteiro. Então, se repartirmos, igualmente, um quadro em dez partes iguais, cada parte irá corresponder a $\frac{1}{10}$ desse quadro.

$\frac{1}{10}$

$$\frac{1 \div 10 = \frac{1}{10}}{\text{QUADRO}}$$



$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$
$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$

SE JUNTARMOS AS DEZ PARTES DO QUEBRA-CABEÇA TEREMOS O QUADRO INTEIRO:

$$\frac{1}{10} + \frac{1}{10} = \frac{10}{10} = 1 \text{ quadro inteiro}$$

JOGO: QUEBRA-CABEÇA DAS 10 PARTES

RECORTE AS PEÇAS DO QUEBRA-CABEÇA ABAIXO E LEIA AS REGRAS DO JOGO:

REGRAS DO JOGO:

O jogo pode ser realizado, inicialmente, de forma cooperativa. Para tanto, basta um dado para toda a turma. Em um segundo momento, podem realizar o jogo em pequenos grupos.

Para jogar, corte todas as dez peças do quebra-cabeça e deixe-as sobre sua mesa. Na medida em que realizam o jogo, você completa o quebra-cabeça e preenche a tabela, realizando as operações correspondentes a cada rodada.

Por exemplo, se na primeira rodada, ao lançar o dado cair a face , você coloca 1 peça do quebra-cabeça no quadro fracionado e completa a tabela $\frac{0}{10} + \frac{1}{10} = \frac{1}{10}$.

Na segunda rodada, se for sorteado , você coloca mais duas peças no quebra-cabeça e continua completando a tabela com a nova operação: $\frac{1}{10} + \frac{2}{10} = \frac{3}{10}$. O jogo prossegue até completarem $\frac{10}{10} = 1$ QUADRO INTEIRO.

MONTE O DADO DA PÁGINA 118-A.

DESTAQUE ESTA FOLHA

VAMOS JOGAR, PARA COMPLETAR O QUEBRA-CABEÇA E PREENCHER A TABELA?
1^a rodada.

TINHA	COMPLETEI	FICARAM S. M.
0 10	$\frac{1}{10}$	$0 + \frac{1}{10} = \frac{1}{10}$



$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$
$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$
$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$
$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$

2^a rodada: mais duas peças do quebra-cabeça.

TINHA	COMPLETEI	FICARAM S. M.
0 10	$\frac{1}{10}$	$0 + \frac{1}{10} = \frac{1}{10}$
1 10	$\frac{2}{10}$	$\frac{1}{10} + \frac{2}{10} = \frac{3}{10}$



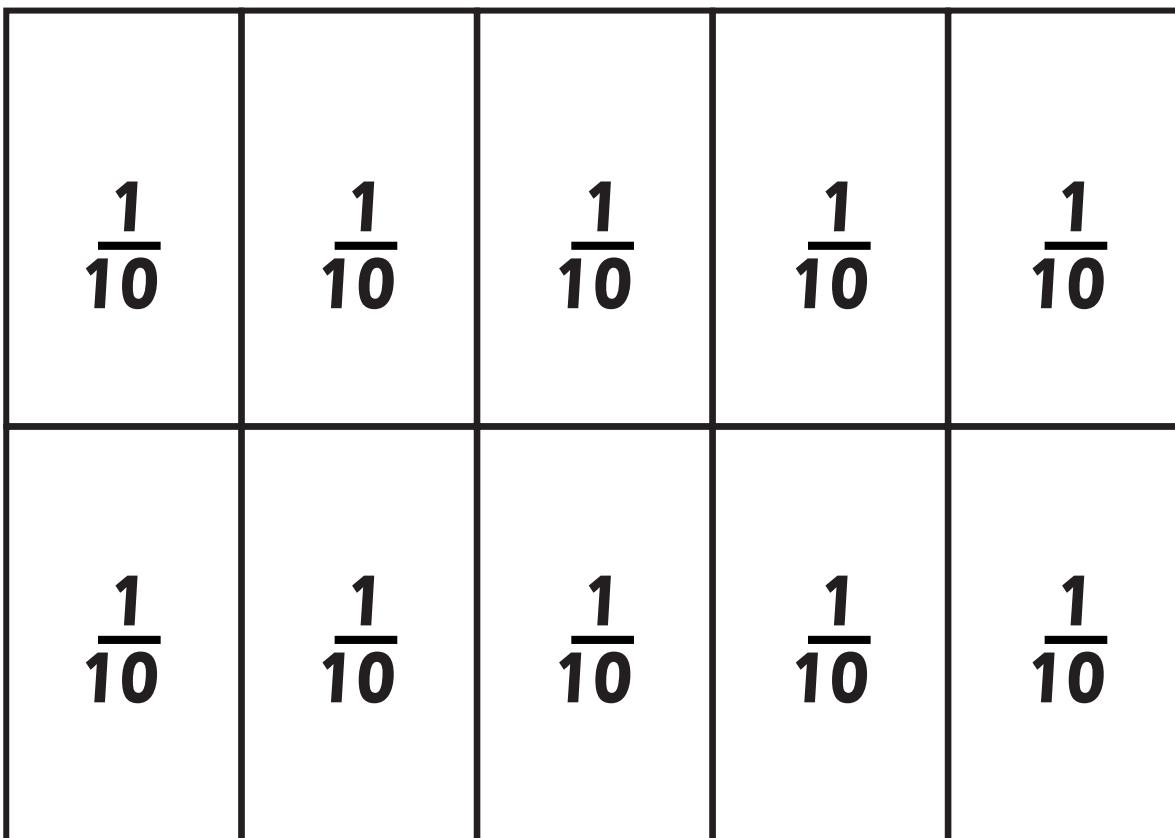
$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$
$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$



JOGO: QUEBRA-CABEÇA DAS 10 PARTES

Realize o jogo coletivo, seguindo as regras da página 117-A. Em cada rodada, acrescente, no quadro fracionado, a quantidade de peças do quebra-cabeça sorteada e complete a tabela abaixo, com a operação correspondente ao acréscimo realizado.

QUEBRA-CABEÇA DO QUADRO FREVO NO SAMBA



EM CADA RODADA, COMPLETE A TABELA ABAIXO

TINHA	FRAÇÃO CORRESPONDENTE ÀS PEÇAS QUE COMPLETEI	QUANTAS PEÇAS FICARAM, AO TODO? S.M.
$\frac{0}{10}$		$\frac{0}{10} + \underline{\quad} = \underline{\quad}$

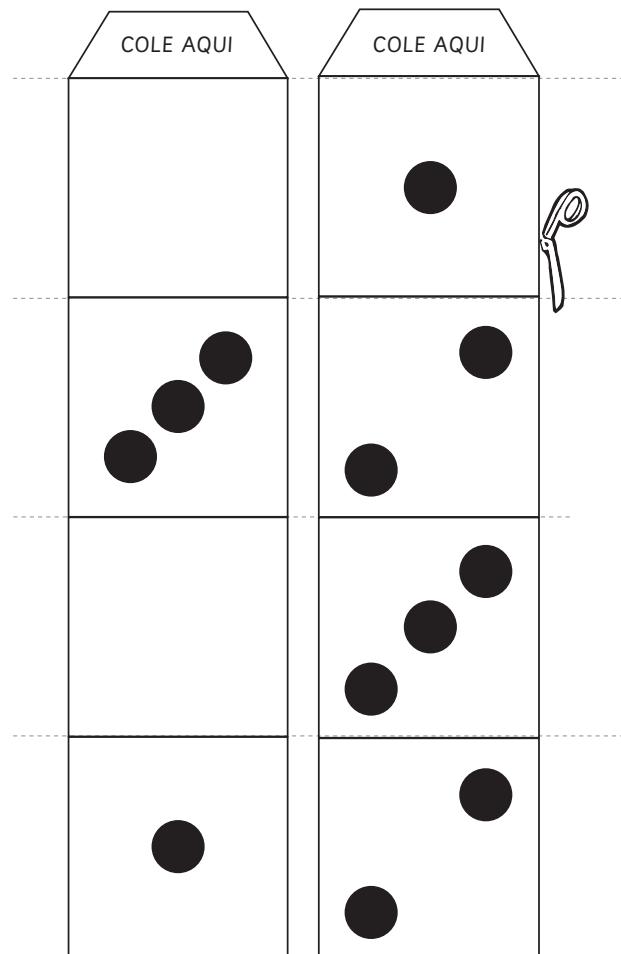
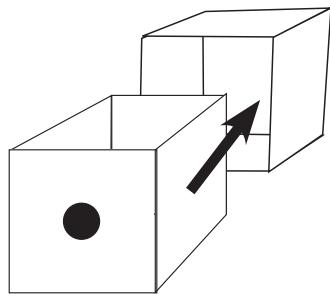
JOGO: QUEBRA-CABEÇA DAS 10 PARTES

DESTAQUE ESTA FOLHA

MONTE O SEU DADO

Recorte as duas tiras para montar o dado. Dobre nas linhas pontilhadas. Cole na área indicada e depois encaixe o dado como mostra a figura abaixo.

DICA: coloque bolinhas de papel amassado dentro para deixar o seu dado mais firme.



UM NOVO JOGO PARA REALIZAR EM GRUPOS DE 4 OU 3 COLEGAS. Cada colega do grupo, destaca esta página do livro e recorta apenas o contorno externo do retângulo abaixo. Depois, no verso deste retângulo, cada um faz um lindo desenho bem colorido, ilustrando, de forma criativa, o que sua turma vem estudando. Quando os desenhos estiverem prontos, cada um recorta as dez peças do seu quebra-cabeça, embaralhando-as e desafia os colegas do grupo a montarem o quebra-cabeça. A ideia é que você também monte o quebra-cabeça de seus colegas. Após estas trocas no grupo, realizem novamente o jogo com o dado 0; 00; 000, comprando, progressivamente, as peças do seu quebra-cabeça, conforme as quantidades sorteadas pelo dado. Ganha, o colega que, em primeiro lugar, comprar todas as suas 10 peças. Depois do jogo, o quebra-cabeça já montado deverá ser colado atrás da página 117, ou no caderno.

