

# Alvo decimal na reta

Converter, estimar a posição e comparar a distância até um alvo.

## Modele um lançamento

$$7/10 = 0,7$$



“0,7 está mais perto do alvo 0,6 do que do alvo 1,0.”

## Como jogar

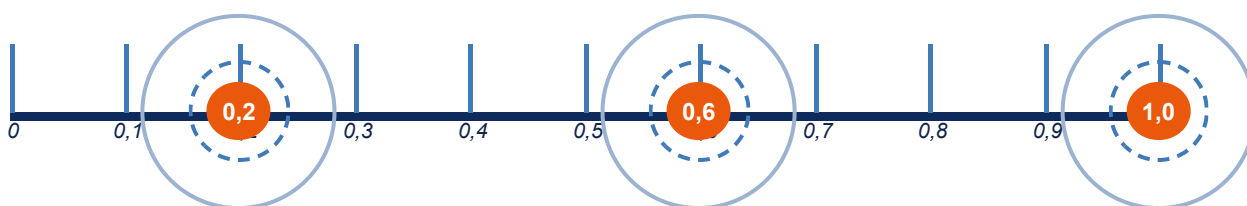
- 1 A dupla compra um cartão e converte para decimal.
- 2 Coloca um marcador na posição aproximada da pista correta.
- 3 Centro: 3 pontos. Círculo interno: 2. Externo: 1.

**Material:** um tabuleiro e um conjunto de cartões por grupo; tampinhas como marcadores.

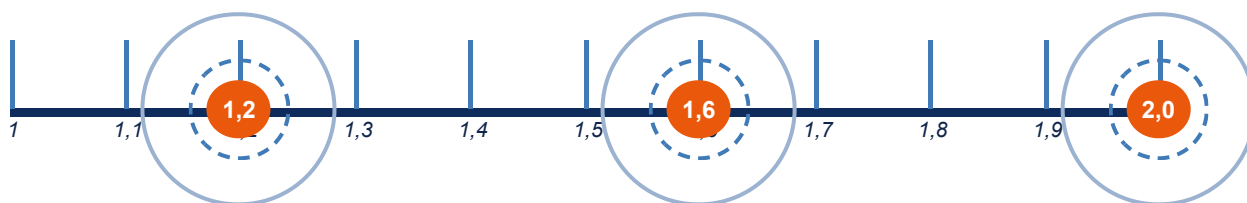
# Acerte o alvo decimal

CONVERTA • POSICIONE • COMPARE A DISTÂNCIA

Pista 1 — de 0 a 1



Pista 2 — de 1 a 2

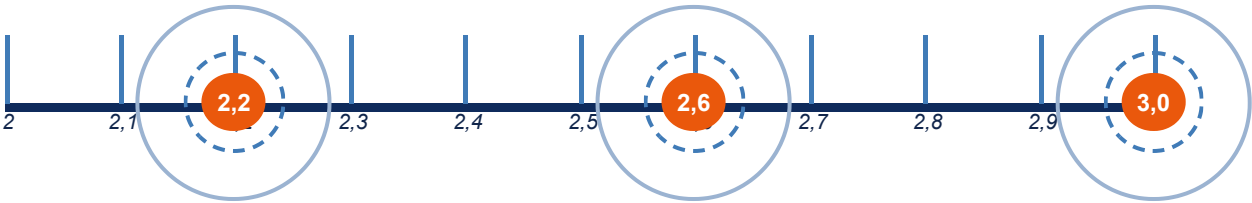


3 centro    2 círculo interno    1 círculo externo

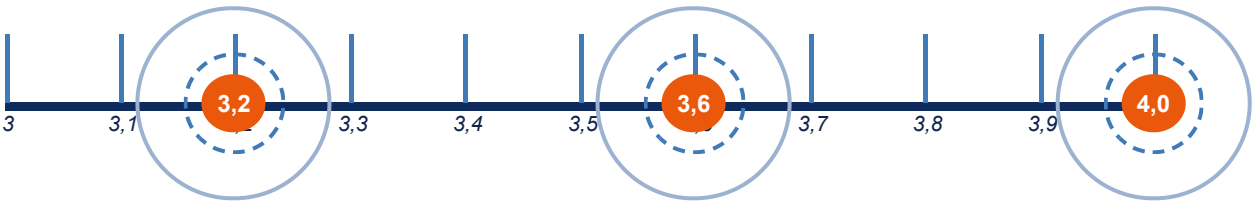
# Continue os lançamentos

USE O MESMO MARCADOR • REGISTRE O CÁLCULO

Pista 3 — de 2 a 3



Pista 4 — de 3 a 4



Rodada 1: \_\_\_\_\_

Rodada 2: \_\_\_\_\_

Rodada 3: \_\_\_\_\_

Total: \_\_\_\_\_

# Recorte e embaralhe

CONVERTA CADA VALOR PARA DECIMAL ANTES DE POSICIONAR

 $1/10$  $4/10$  $7/10$  $9/10$  $11/10$  $14/10$  $17/10$  $19/10$  $21/10$  $24/10$  $27/10$  $29/10$  $31/10$  $34/10$  $37/10$  $39/10$  $0,2 + 0,1$  $0,8 - 0,2$  $1 + 0,3$  $2 - 0,4$  $2 + 0,8$  $3 - 0,3$  $3 + 0,5$  $4 - 0,2$ 

✂ RECORTE NAS LINHAS TRACEJADAS