

Nº 87	Gr. 02 – D	Inteligência Lógico-matemática
-------	------------	--------------------------------

<b>Habilidade</b> Identificação de frações de $\frac{1}{2}$ a $\frac{1}{10}$	<b>Nome</b> O jogo da pizza	<b>Outras estimulações</b> Associação de ideias Atenção
------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------	---------------------------------------------------------------

### **Preparação:**

Preparar com papel-cartão dez placas circulares, divididas em pedaços iguais, a primeira em duas metades, a segunda em três partes e assim por diante.

### **Utilização:**

A atividade segue as regras de um jogo de dominós, com os parceiros (duplas ou grupos) montando as sequências correspondentes. Uma forma diferente de explorar o recurso é o professor anunciar um resultado e os alunos buscarem a operação que o caracteriza. Exemplo: O professor anuncia 20 e os grupos devem procurar um dominó que apresente a operação  $5 \times 4 =$  ou  $2 \times 10 =$ .

(Existe no comércio: Dominó Tabuada – Tabuada [Coluna / Mádivas].)