

Heróis dos Números - Uma aventura matemática.

Sabedoria Books

AMOSTRA GRÁTIS

PÁGINAS 1 A 11 DISPONÍVEIS



Introdução: O Despertar do Herói em Numéria

Você já imaginou um lugar onde os números são seus amigos e a matemática é divertida como um jogo? Esse lugar existe! Chama-se Numéria - o Reino dos Números! Aqui, tudo é feito de números: eles voam pelo céu, formam montanhas e rios, e flores crescem em grupos perfeitos.

No centro de Numéria, numa torre brilhante, mora o Mago Numeraldo. Ele é o mais esperto de todos, com uma barba que brilha e uma varinha mágica dourada. – Olá! – diz Numeraldo, acenando. – Eu sou o Grande Mago dos Números!



Por muito tempo, Numéria foi um lugar feliz, cheio de jogos com números e bichinhos que sabiam contas! Mas um dia, algo muito ruim aconteceu: uma sombra malvada cobriu Numéria! Era a ignorância dos números, que trouxe monstros horríveis: os Grungos! Os Grungos são feios, bagunceiros e adoram confundir tudo! Eles misturaram as contas, esconderam os números e bagunçaram as formas.

– Oh, não! – suspirou Numeraldo. – A diversão da matemática está sumindo! Ele tentou parar os Grungos, mas eram muitos. Numeraldo teve uma ideia: precisava de uma criança corajosa! Ele apontou a varinha mágica... e encontrou VOCÊ!

– Oi! – diz Numeraldo, sorrindo. – Eu escolhi você para ser o Herói dos Números! ("Mas eu não sei matemática direito!" – você pode estar pensando.) Numeraldo ri: – Todo herói começa sem saber tudo! O importante é querer aprender e nunca desistir. Eu te ensino todos os truques! Agora, você é o herói desta história. – Vamos fazer um trato? – pergunta Numeraldo. – Eu te ensino matemática de um jeito super divertido, e você me ajuda a salvar Numéria dos Grungos!

Numeraldo aponta para longe, mostrando montanhas, pontes e castelos. – Nossa primeira parada é a Terra do Nada, onde aprenderemos sobre o número zero. Depois, a Torre Solitária, a Ponte dos Pares, e muitos outros lugares incríveis! – Esta aventura não é só para salvar Numéria, é para você descobrir que matemática é legal! Cada problema vai te deixar mais esperto e confiante! A varinha de Numeraldo brilha, e você sente a aventura. – Pequeno herói, você está pronto para a aventura mais legal da sua vida? Quer ser o Herói dos Números? Você responde: SIM! – Então vamos lá! – grita Numeraldo. – Numéria espera por você! E assim, com Numeraldo, você dá o primeiro passo rumo à Terra do Nada.

 Dica do Herói: Tenha sempre um papel e lápis por perto para as atividades!

Capítulo 1: O Ponto de Partida - A Terra do Nada e a Magia dos Inteiros

- Chegamos! - diz Numeraldo, parando num lugar bem estranho. Você olha e... não vê nada! Só um campo vazio. - Ué, Numeraldo! Não tem nada aqui! - você fala. - Exatamente! - ri o mago. - Esta é a Terra do Nada! E quem mora aqui? O número ZERO! - Numeraldo faz um zero gigante e brilhante aparecer.

O Zero começa a falar com uma voz amigável: - Oi! Eu sou o Zero! Acham que não sirvo para nada, mas estou aqui para provar o contrário! Sem mim, não existiriam o 10, o 20, nem o 100! Sou super importante! Numeraldo bate palmas: - Muito bem, Zero! Agora, pequeno herói, o primeiro segredo da matemática: contar!





Desafio 1: Contando com os Amigos do Zero

De repente, seres fofinhos aparecem na Terra do Nada: os Números Inteiros! O Um, o Dois, o Três... até o Dez, todos coloridos e animados! – Oh, não! – grita o Zero. – Os Grungos bagunçaram meus amigos! Estão todos misturados! Você vê os números espalhados: 7, 2, 9, 1, 5, 3, 10, 4, 8, 6. – Herói, ajude! – pede Numeraldo. – Coloque-os em ordem, do menor para o maior!

Sua missão: Escreva os números na ordem correta: ____, ____, ____, ____, ____, ____, ____, ____, ____, ____

– Muito bem! – comemora Numeraldo. – Números felizes de novo!

Desafio 2: Juntando e Tirando Cristais (Adição e Subtração)

– Os Grungos espalharam os cristais mágicos de Numéria! – aponta o número 1. Numeraldo explica: – Para derrotá-los, vamos juntar os cristais! Isso se chama SOMAR! É fácil: é só juntar as coisas! Ele mostra: 3 cristais azuis e 2 cristais vermelhos. – Se juntarmos, quantos teremos? – pergunta Numeraldo. – É só contar! $3 + 2 = 5!$ – você diz. – Incrível! – grita Numeraldo. – Somar é juntar!



Agora, o número 8 chega correndo: – Socorro! Os Grungos levaram alguns dos meus cristais! – Calma! – diz Numeraldo. – Vamos descobrir quantos foram roubados! Isso se chama SUBTRAIR! É o contrário de somar, é tirar! O 8 explica: – Eu tinha 8 cristais, mas agora só tenho 5! Quantos Grungos levaram? Você pensa: – $8 - 5 = 3!$ Levaram 3! – Isso mesmo! – grita o 8.

Sua missão: Resolva os problemas para salvar os cristais!

Junte: 2 amarelos + 3 verdes = ___

4 azuis + 1 vermelho = ___

Tire:

O número 7 tinha 7 cristais, agora tem 4. Quantos perdeu? $7 - 4 =$

O número 9 tinha 9 cristais, agora tem 2. Quantos perdeu? $9 - 2 =$

– Fantástico! – comemora o Zero. – Você está salvando nossos cristais!



Desafio 3: A Grande Batalha Contra os Grungos

Três Grungos feios aparecem! – Grrr! – rosnam. – Não queremos crianças aprendendo matemática! – Sem medo! – diz Numeraldo. – Usem seus poderes de somar e subtrair! Os Grungos atacam com problemas, mas você está pronto:

1

Grung 1:

"Matemática é difícil! Resolva: $4 + 3!$ "

Sua resposta: ___

2

Grung 2:

"Impossível! Ninguém sabe quanto é $9 - 6!$ "

Sua resposta: ___

3

Grung 3:

"Muito difícil! Quanto é $2 + 2 + 1?$ "

Sua resposta: ___

Quando você responde certo, os Grungos gritam: – Ahhhh! Ele sabe matemática! Vamos embora! – E fogem correndo! – Você conseguiu! – gritam os números. – Você é um verdadeiro herói!

Vitória na Terra do Nada!

– Parabéns, herói! – diz Numeraldo, orgulhoso. – Você salvou a Terra do Nada! O Zero te agradece: – Obrigado! Agora todos sabem que sou importante! E você aprendeu que contar, somar e subtrair são fáceis! – É verdade! – você sorri. – Matemática é divertida! Numeraldo aponta para uma torre alta: – Nossa próxima aventura é na Torre Solitária! Lá, truques ainda mais legais! – Vamos! – você grita, animado. E assim, com seus amigos números, vocês partem.



Dica do Mestre Numeraldo

O Segredo do Zero!

O número ZERO foi uma das maiores invenções da humanidade! Sem ele, não existiriam computadores, celulares, nem jogos! O Zero é mágico!

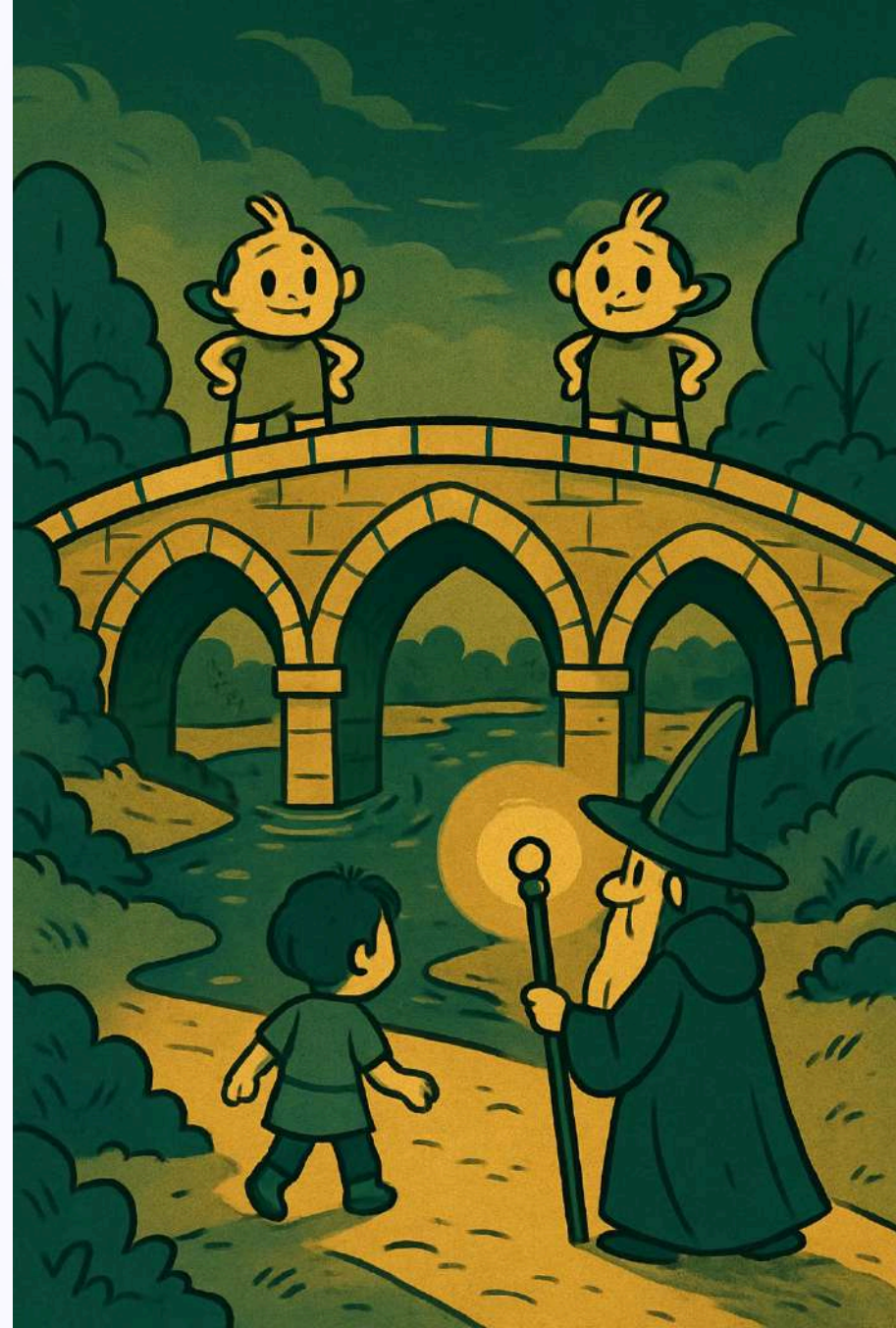
Lembre-se:

- Qualquer número + 0 = o mesmo número ($5 + 0 = 5$)
- Qualquer número - 0 = o mesmo número ($7 - 0 = 7$)

O zero é seu amigo na matemática!

Capítulo 3: Cruzando a Ponte dos Pares - O Ritmo da Multiplicação

Vocês chegam diante de uma ponte incrível feita de arcos simétricos e perfeitos. – Esta é a Ponte dos Pares! – diz Numeraldo. – Aqui moram os gêmeos Multi e Plica! Dois personagens idênticos aparecem, um de cada lado da ponte. – Oi! Somos Multi e Plica! – dizem juntos. – Quando nos juntamos, viramos MULTIPLICAÇÃO! – Mas os Grungos bagunçaram nossa ponte! – lamenta Multi. – Agora está cheia de buracos! – Para atravessar, você precisa aprender nosso segredo! – diz Plica.



Desafio 1: Descobrimos o Segredo da Multiplicação

Numeraldo explica: – Multiplicar é uma forma mais rápida de somar grupos iguais! Multi mostra: – Veja! Se você tem 3 grupos de 2 gatos cada, quantos gatos são? – Você pode somar: $2 + 2 + 2 = 6$ – diz Plica. – Ou multiplicar: $3 \times 2 = 6!$ – completam juntos. – É mais rápido!

Sua missão: Transforme as somas em multiplicações:

4 grupos de 3 pássaros cada = $3 + 3 + 3 + 3$
= ----

Ou mais rápido: $4 \times 3 = \text{---}$

5 grupos de 2 rodas cada = $2 + 2 + 2 + 2 + 2$
= ----

Ou mais rápido: $5 \times 2 = \text{---}$

3 grupos de 4 patas cada = $4 + 4 + 4 = \text{---}$

Ou mais rápido: $3 \times 4 = \text{---}$

– Fantástico! – gritam Multi e Plica. – Você entendeu nosso segredo!

Desafio 2: As Tabuadas Mágicas

– Agora vamos ensinar as tabuadas mais fáceis! – diz Multi. Plica aponta para números brilhantes: – A tabuada do 2 é fácil: é só contar de 2 em 2! – A do 5 você pode usar os dedos! – diz Multi. – E a do 10 é só adicionar um zero!

Sua missão: Complete as tabuadas:

Tabuada do 2 (conte de 2 em 2):

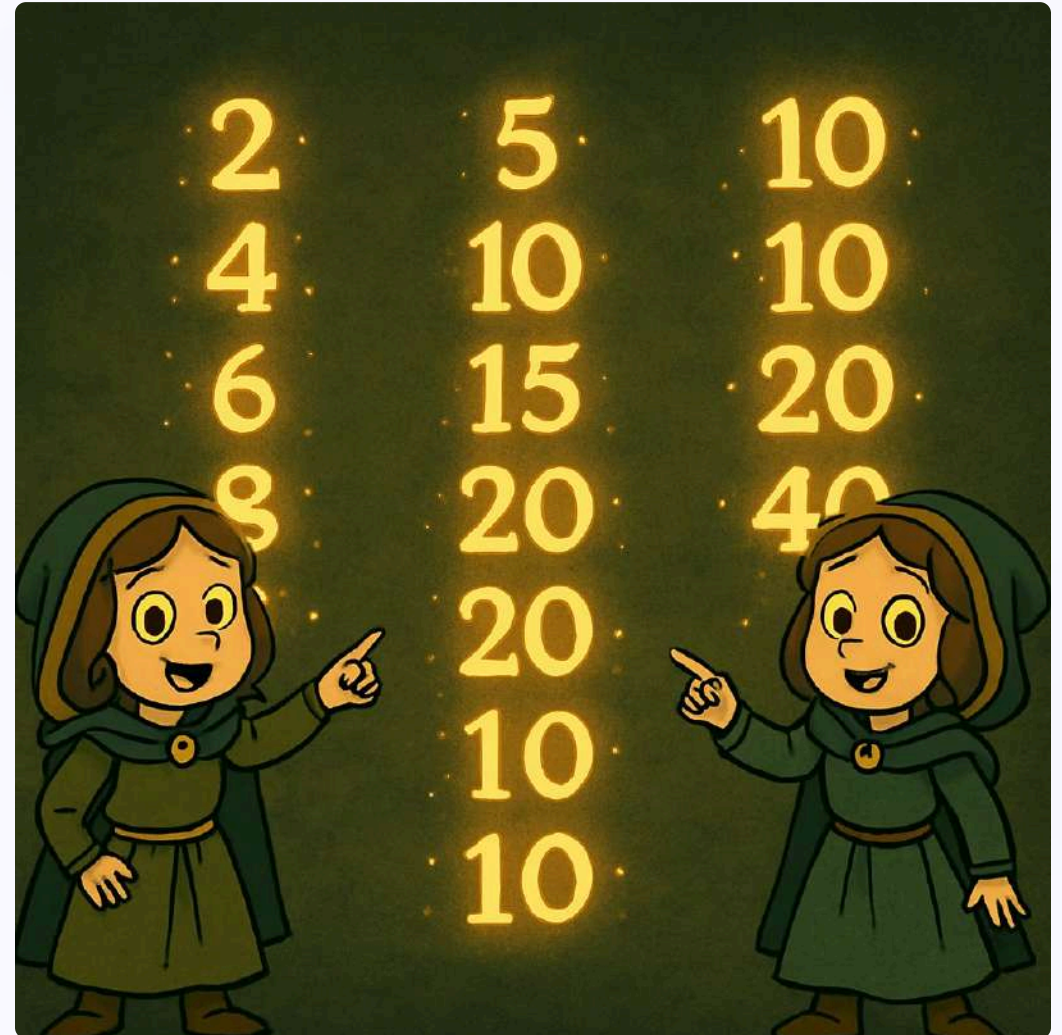
$2 \times 1 = ___$ $2 \times 2 = ___$ $2 \times 3 = ___$ $2 \times 4 = ___$ $2 \times 5 = ___$

Tabuada do 5:

$5 \times 1 = ___$ $5 \times 2 = ___$ $5 \times 3 = ___$

Tabuada do 10 (adicione um zero):

$10 \times 1 = ___$ $10 \times 2 = ___$ $10 \times 3 = ___$



– Incrível! – comemoram os gêmeos. – Você está dominando as tabuadas!

Desafio 3: A Batalha dos Grupos Confusos

Três Grungos aparecem na ponte, tentando confundir tudo! – Grrrr! – rosnam. – Multiplicação é impossível! Ninguém consegue resolver problemas com grupos! – Mentira! – gritam Multi e Plica. – Herói, mostre a eles o poder da multiplicação!

1

Grung 1:

"Impossível! Se cada gato tem 4 patas, quantas patas têm 3 gatos?"

Sua resposta: $3 \times 4 = \text{---}$

2

Grung 2:

"Muito difícil! Se cada bicicleta tem 2 rodas, quantas rodas têm 6 bicicletas?"

Sua resposta: $6 \times 2 = \text{---}$

3

Grung 3:

"Ninguém sabe! Se cada caixa tem 5 doces, quantos doces há em 4 caixas?"

Sua resposta: $4 \times 5 = \text{---}$

Os Grungos gritam: – Ahhhh! Ele domina a multiplicação! Vamos embora! – E fogem correndo.

Vitória na Ponte dos Pares!

– Parabéns, herói! – comemoram Multi e Plica. – Você salvou nossa ponte! Multi te entrega um anel brilhante: – Este é o Anel da Multiplicação! Agora você pode multiplicar com facilidade! – E lembre-se – diz Plica – multiplicar é só somar grupos iguais de forma mais rápida! Numeraldo bate palmas: – Excelente! Nossa próxima aventura é em Divizônia! Lá você aprenderá o oposto da multiplicação! – Vamos! – você grita, admirando seu novo anel.



Dica do Mestre Numeraldo

Truques das Tabuadas!

Tabuada do 2: Conte de 2 em 2: 2, 4, 6, 8, 10...

Tabuada do 5: Use os dedos! $5 \times 1 = 5$ (1 mão), $5 \times 2 = 10$ (2 mãos), $5 \times 3 = 15$ (3 mãos, conte 15 dedos)...

Tabuada do 10: É a mais fácil! Só adicione um zero ao número: $10 \times 3 = 30$, $10 \times 7 = 70$!

Lembre-se: multiplicação é somar grupos iguais de forma mais rápida!

FINAL DA AMOSTRA

DAQUI PRA FRENTE AINDA TEMOS MAIS 40 PÁGINAS COM FRAÇÕES, DIVISÕES, MEDIDAS, E MUITO MAIS!

COMPRA AGORA A VERSÃO COMPLETA [CLICANDO AQUI](#).