

Resolução da atividade principal - MAT7_05NUM08

Jogo: Qual carta está na minha testa?

Número de jogadores: 3, sendo 1 Juiz e 2 Desafiantes

Instruções:

- Colocar as cartas em dois montes, um de base, e outro de expoente, com todas elas viradas para baixo;
- Os desafiantes sentam-se um de frente para o outro e entre eles colocam-se os montes e uma moeda;
- Para começar, o juiz lançará a moeda, definindo se a operação será de multiplicação, caso obtenha cara ou divisão, caso obtenha coroa. Ele deverá também virar uma das cartas do monte das bases para cima. Cada desafiante deverá então pegar uma carta do monte dos expoentes, sem ver seu valor;
- Os desafiantes deverão colocar as cartas em suas testas, de modo que o número fique visível para o outro desafiante e para o juiz;
- O Juiz deverá então efetuar a operação entre: a potência formada com o valor da base e o expoente de quem está à sua direita, com a potência formada com o valor da base e quem está à sua esquerda. Quando fizer isto, deverá comunicar para os desafiantes o valor da potência resultante;
- Um desafiante vira de frente para o outro e, vendo apenas a carta do amigo, terá que descobrir qual a carta que está em sua própria testa. A operação sempre será feita entre quem está à direita do juiz com quem está à esquerda. Assim, se o desafiante à direita do juiz tem 2^3 e o à esquerda tem 2^4 , a operação será $2^3 \div 2^4 = 2^{-1}$;
- O primeiro que acertar o valor do número de sua própria testa, explicando como pensou, ganhará um ponto. Todas as cartas deverão então voltar para seus respectivos montes e inicia-se uma nova rodada.
- A partida acaba quando um jogador fizer 3 pontos. Em seguida, o juiz passa a ser um desafiante e um dos desafiantes passa a ser o juiz, para que todos joguem em todas as posições.

Observações:

- Se for necessário, o juiz poderá usar uma calculadora para auxiliar no cálculo e deixar o jogo mais preciso, entretanto, os resultados deverão ser dados em forma de potência.