

## Resolução da atividade principal - MAT5\_13ALG04

### Futebol das divisões

1. Organize-se em dupla com um colega para jogar.
2. Observe o tabuleiro e veja que tem trilhas de cores diferentes.
3. Cada jogador coloca seu marcador na posição de início. Um de cada lado do tabuleiro.
4. O dado das cores deve ser usado para definir a trilha que o jogador irá percorrer até marcar um gol. Deve seguir a mesma trilha até marcar um gol. Quando conseguir marcar um gol, deve voltar ao início do tabuleiro e sortear outra cor para a rodada seguinte.
5. Para avançar na trilha da sua cor em direção ao gol, a cada jogada, observe o número que está marcado na sua posição. Lance o dado dos divisores para saber por qual divisor você deve dividir esse número.
6. Os dois jogadores devem registrar na sua ficha a operação e o resultado.
7. Seu adversário fará a conferência da operação. Se estiver correta, avance uma posição na trilha da sua cor. Mas cuidado, há caminhos enganosos sem saída que acabam em uma cor diferente. Preste atenção para não seguir o caminho errado, pois se isso acontecer, você terá que voltar ao início do jogo. Se você errar a operação, permaneça no lugar.
8. Quando chegar no gol do adversário marque com um risquinho na ficha de registros para saber que você fez um gol. Volte ao início, sorteie outra cor de trilha. Se você sortear a mesma cor da rodada anterior, lance o dado novamente para sortear uma trilha diferente no dado e retome o jogo.
9. Vence quem tiver maior número de gols.
10. Através de par ou ímpar definam quem vai começar.

Boa sorte!

---

Por se tratar de um jogo que envolve lançamento de dados, os alunos terão diferentes operações para resolver. Pode ser que o tempo seja suficiente para alguns alunos jogarem diversas rodadas e resolverem todas as operações possíveis no jogo. Pode ser que alguns alunos levem um tempo maior para fazer os cálculos e por isso talvez não consigam efetuar todas as operações. Deixe que os alunos joguem no seu próprio ritmo, resolvendo as operações com tranquilidade. Finalizado o tempo do jogo, questione os alunos sobre quantas operações resolveram e como pensaram para resolver. Depois disso, apresente a solução de todas as operações envolvidas no jogo conforme a tabela a seguir.

<b>Número</b>	<b>÷ 10</b>	<b>÷ 100</b>	<b>÷ 1000</b>
867	86,7	8,67	0,867
146	14,6	1,46	0,146
35 000	3 500	350	35
232	23,2	2,32	0,232
16 524	1 652,4	165,24	16,524
567	56,7	5,67	0,567
938	93,8	9,38	0,938
58	5,8	0,58	0,058
64,5	6,45	0,645	0,0645
1 567	156,7	15,67	1,567
94	9,4	0,94	0,094
652	65,2	6,52	0,652
278	27,8	2,78	0,278
854	85,4	8,54	0,854
18 654	1 865,4	186,54	18,654
1 132	113,20	11,32	1,132
34	3,4	0,34	0,034
128,54	12,854	1,2854	0,12854

Destaque que o cálculo pode ser feito aplicando o padrão e regularidade das divisões por 10, 100 e 1000, deslocando a vírgula para a esquerda, o número de posições correspondente a quantidade de algarismos zero do divisor.

Os alunos devem conferir as operações que marcaram na ficha de registros com as apresentadas no slide. Discuta com eles caso alguma operação esteja equivocada.