

## Atividade Principal - MAT8\_10ALG04

Mágicos, por mais incrível que pareça, precisam conhecer bem alguns conceitos matemáticos para desenvolver melhor seus truques e espetáculos.

Cauê quer ser mágico e, por isso, está aperfeiçoando seus conhecimentos matemáticos, em especial, o cálculo de expressões algébricas. Como ele pretende se apresentar para os colegas da escola gostaria de testar a mágica com você.

Inicialmente será apresentado a você um cartão composto por uma lista de números de 1 a 10, onde cada número corresponde a um prêmio.

- 1-** Um palito de dente (novo!)
- 2-** Um pé de sapato (o esquerdo!)
- 3-** Um metro de barbante!
- 4-** Um ovo de crocodilo do Nilo!
- 5-** Um pente para o cabelo!
- 6-** Uma peruca loira!
- 7-** Um carrinho de rolimã!
- 8-** Uma caixa de bombom (com o bombons dentro!)
- 9-** Uma bala de hortelã!
- 10-** Uma nota de cem reais! (Que vale R\$ 100,00)

Após participar do truque, você chegará a um resultado que indicará o número do prêmio que poderá receber.

Estes são os passos que você deverá seguir, anotando no caderno o número pensado e o resultado de cada um dos passos pedido:

Pense em um número qualquer, inteiro, entre 1 e 9, inclusive estes.

Em seguida, multiplique este número por 3.

Muito bem!

A este resultado, Cauê some mais 3.

Ótimo!

Este novo resultado obtido, deverá ser multiplicado por 3.

O valor que você encontrou, provavelmente terá dois algarismos!

Some-os, então!

Se você fez os cálculos corretamente, agora é só voltar ao cartão e olhar qual é o seu prêmio!

Percebeu alguma coisa curiosa?

Descreva a mágica do Cauê através de uma Expressão algébrica!

Teste esta expressão para os valores

0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 e 9

Por que isto acontece? Aliás, isso sempre acontece? Como você explicaria isso?