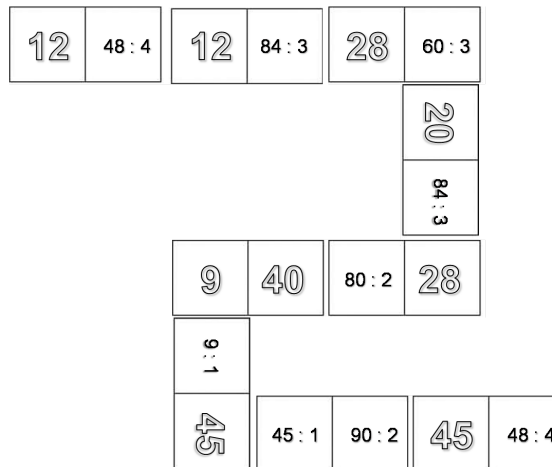


## Resolução da atividade principal - MAT5\_03NUM03

### Dominó: praticar a divisão brincando

Possibilidade de solução:



- O jogador A, coloca a peça “12 / 84 : 3” na mesa.
- O jogador B precisava calcular  $84 : 3$ , e logo pensou que  $30 \times 3 = 90$ , assim é um número menor que 30, como  $20 \times 3 = 60$ , e  $60 + 24 = 84$ . Dessa forma  $24 : 3 = 8$ . Então  $84 : 3 = 20 + 8 = 28$ . Então pesca peças do monte, e encontra a peça com a divisão que resulte em 12, concluindo que  $40 : 4 = 10$  e  $40 + 8 = 48$ , e  $2 \times 4 = 8$ , logo constata que  $48 : 4 = 12$ .
- O jogador C, percebe que possui a peça com o quociente de “84 : 3” pois, o jogador B passa a vez, pois não a possui. Ele calcula mentalmente, assim como o jogador B, e percebe que possui a peça com o quociente 28 de  $84 : 3$  e encaixa então, a peça “28 / 60 : 3”.
- O jogador D já havia percebido que não possui a peça com a divisão que resulte em 12, mas realiza o cálculo, se  $6 : 3 = 2$ , então  $60 : 3 = 20$ .
- O jogador A verifica que a peça  $84 : 3$  já saíra, e já encaixa seu quociente 28.
- O jogador B então, pensa se  $8 : 2 = 4$ , então  $80 : 2 = 40$ .
- O jogador C possui a peça com o divisor e dividendo de 9, concluindo que, todo número dividido por 1, é igual a ele mesmo, então  $9 : 1 = 9$ .
- O jogador D, por sua vez, possui a peça  $45 : 1$  e pensa da mesma forma que o jogador C, ou seja, todo número dividido por 1, é igual a ele mesmo, logo  $45 : 1 = 45$ .
- O jogador A, passa a vez, pois não possui o quociente de  $90 : 2$ .
- O jogador B, então, pensa, se  $80 : 2 = 40$  e  $80 + 10 = 90$ , logo,  $10 : 2 = 5$ , então,  $40 + 5 = 45$ .
- E assim, por diante, até que um jogador termine todas as suas peças, ou até que o jogo fique “trancado”, ou seja, quando nenhum jogador possuir peças que se encaixem na mesa e não houverem mais peças no monte. Nesse caso, vence quem tiver menos peças, se houver empate na quantidade de peças, então, vence quem tiver a peça com o quociente de menor valor.