

Resolução da atividade principal - MAT4_02NUM04

Regras do jogo.

- Cada grupo deve ser organizado com, no máximo, cinco alunos e receberá quatro conjuntos de fichas sobrepostas.
- As fichas devem ser organizadas em cinco montes, um para cada ordem.
- Cada um dos montes devem ser embaralhados e as faces numeradas devem ser colocados com as faces numeradas para baixo.
- À medida que o professor for dando os comandos, os membros do grupo retiram uma ficha de cada monte, mas podem escolher de quantos montes querem retirar as fichas.
- As fichas devem ser retiradas dos montes e somente depois serem viradas com as faces numeradas para cima.
- Cada grupo apresenta o seu resultado e a turma verifica qual dos grupos mais se aproximou ao comando que o professor estipulou. Este grupo ganha a rodada e marca um ponto.
- Antes de iniciar a próxima rodada, as fichas usadas devem ser embaralhadas e retornam para os seus respectivos montes.
- O jogo acaba após o último comando.
- Ganha o jogo o grupo que tiver o maior número de pontos.

Resposta esperada:

As respostas variam conforme o comando do professor. São eles:

- **Forme o maior número:** Para esse comando, o maior número possível de ser formado seria 99 999. O grupo vencedor é aquele que mais se aproxima desse valor.
- **Forme o menor número:** O menor número possível de ser formado, nesse caso, é o 1. Para isso, os grupos devem selecionar apenas a ficha das unidades e, pela sorte, selecionar aquela que mais se aproxima desse valor.
- **Forme o número mais próximo de 50 000:** É esperado que a turma compreenda que não necessariamente deve-se selecionar uma ficha de cada monte, mas que é necessário que a ficha da ordem das dezenas de milhar seja retirada para se aproximar do número 50 000. Como as fichas devem ser retiradas dos montes e só depois viradas, é uma questão de sorte, os grupos decidirem se retiram ou não fichas dos outros montes.
- **Forme o menor número de cinco ordens que tenha dois algarismos zero:** As crianças devem perceber que o menor número possível seria o 10 011, portanto o grupo que vencerá essa rodada será aquele que formar o número que mais se aproxima desse valor.
- **Jogada desafio:** Cada grupo elaborará um comando para os outros grupos comporem os números. O grupo que propor o comando será responsável por avaliar qual dos grupos ganhará a rodada.