

Resolução da atividade complementar - MAT2_23PES04**1) JOGO DO PAR OU ÍMPAR:**

EM DUPLAS, JOGAR PAR OU ÍMPAR E ANOTAR NO QUADRO AS JOGADAS. UM JOGADOR ESCOLHE PAR E O OUTRO FICA COM O ÍMPAR (DECIDIR COM CONSENSO QUEM FICA COM O QUE). COM OS DEDOS DE APENAS UMA MÃO OS DOIS MOSTRAM AO MESMO TEMPO A QUANTIDADE DE DEDOS QUE QUISE E SOMA O TOTAL DE DEDOS. VERIFICAR SE A SOMA É PAR OU ÍMPAR. ANOTE NO QUADRO UM **X** DE QUEM GANHOU A PARTIDA.

AGORA RESPONDAM:

- A)** É POUCO PROVÁVEL, PROVÁVEL OU IMPOSSÍVEL TER EMPATE? POR QUÊ?
- B)** QUAIS AS CHANCES DO MESMO JOGADOR GANHAR TODAS AS PARTIDAS?

- A)** É impossível ter empate nesse jogo com esse formato, pois são 5 partidas, portanto por se tratar de número ímpar, haverá um ganhador. podendo ser com 5, 4 ou 3 partidas ganhas.
- B)** Há chances, é possível que um dos jogadores ganhe as 5 partidas. Mas é impossível prever que isso acontecerá.

2) LUIS COMPROU 5 ENVELOPES DE FIGURINHAS DE SUPER HERÓIS PARA SEU ÁLBUM. EM CADA ENVELOPE HÁ 3 FIGURINHAS. ELE PRECISA DE 6 FIGURAS PARA COMPLETAR SEU ÁLBUM. SABENDO QUE MUITAS VEZES VEM FIGURINHAS REPETIDAS, É POUCO PROVÁVEL, IMPROVÁVEL OU IMPOSSÍVEL QUE ELE CONSIGA AS 6 FIGURINHAS DE QUE ELE PRECISA?

Não é impossível. Pois comprou 5 envelopes com 3 figurinhas cada, ou seja, comprou 15 figuras e precisa de apenas 6 para completar o álbum.

Geralmente quando se falta poucas figurinhas para completar um álbum é muito difícil tê-las comprando os envelopes fechados, pois não podemos ver as que estão dentro, portanto conseguir exatamente as que precisa é uma situação pouco provável, muitas delas serão repetidas.

[DESAFIO]

NUMA CAIXA HÁ TRÊS FICHAS, UMA AMARELA, UMA VERMELHA E UMA AZUL. É PROVÁVEL, IMPROVÁVEL OU IMPOSSÍVEL, NUMA ÚNICA TENTATIVA, SEM OLHAR, TIRAR A FICHA AMARELA?

É improvável que se consiga tirar uma determinada ficha de dentro da caixa. É uma chance em meio a três cores. E ter apenas uma oportunidade é um fator dificultador para conseguir tirar a cor que se pretende.