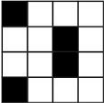
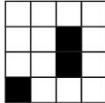
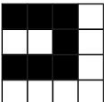
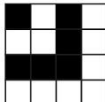
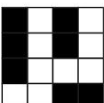
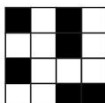
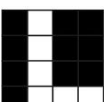
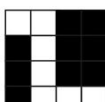
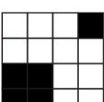
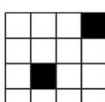
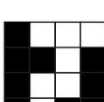
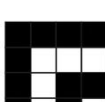
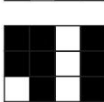

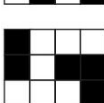
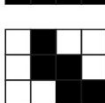
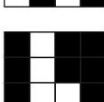
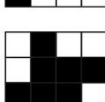
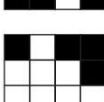
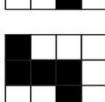


### Resolução da atividade principal - MAT3\_20GRM03

Considerando as inúmeras possibilidades de configuração de jogos que podem surgir apresentaremos aqui um modelo de escolhas de cartas e preenchimento da tabela.

JOGADOR 1	COMBATE DE SUPERFÍCIES	JOGADOR 2
	<del>ÁREA OCUPADA</del> 12 3 ÁREA VAZIA TOTAL DE PEÇAS	 13 2
	7 1 <del>ÁREA OCUPADA</del> ÁREA VAZIA TOTAL DE PEÇAS	 6 2
	9 3 <del>ÁREA OCUPADA</del> ÁREA VAZIA TOTAL DE PEÇAS	 10 4
	10 6 ÁREA OCUPADA ÁREA VAZIA <del>TOTAL DE PEÇAS</del>	 9 7
	5 11 ÁREA OCUPADA ÁREA VAZIA <del>TOTAL DE PEÇAS</del>	 2 14
	7 2 <del>ÁREA OCUPADA</del> ÁREA VAZIA TOTAL DE PEÇAS	 6 2
	10 2 ÁREA OCUPADA <del>ÁREA VAZIA</del> TOTAL DE PEÇAS	 16 1
	7 3 ÁREA OCUPADA <del>ÁREA VAZIA</del> TOTAL DE PEÇAS	 6 2
	11 5 ÁREA OCUPADA ÁREA VAZIA <del>TOTAL DE PEÇAS</del>	 8 8
	10 4 <del>ÁREA OCUPADA</del> ÁREA VAZIA TOTAL DE PEÇAS	 10 2
12 ← TOTAL DE PONTOS → 10		

Na resolução desta atividade, é necessário que os estudantes consigam determinar e comparar áreas, pois em todas rodadas o critério área aparecerá pelo menos uma vez. Cada jogador deverá fazer as anotações quanto às informações extraídas com

*base na figura ilustrada em sua carta, porém terá a responsabilidade de conferir se as anotações do oponente estão corretas. É importante que eles possam chegar a perceber que quando escolhem área ocupada e área vazia como critérios a serem considerados em uma rodada, um jogador ganhará em um critério e o outro em outro, ou ainda, empatarão em ambos.*