

TRABALHO DE PROGRESSÃO ARITMÉTICA

O presente trabalho consiste em uma atividade lúdica que pode ser realizado dentro de casa com sua própria família, não se preocupe, sua família não precisa ter conhecimentos sobre a matéria para jogar.

Ao final dos jogos deverá ser elaborado um relatório na qual deverá ser entregue na secretaria da escola.

Me enviem fotos ou vídeo de vocês jogando com a família, não é obrigatório, nem valerá ponto, mas gostaria de assistir o entrosamento familiar.

DESCRIÇÃO DO JOGO

Corrida ao 100

“Corrida ao 100” é para ser jogado por duas pessoas, chame um parente para jogar com você.

Para isso, usaremos uma cartela com 100 casas, numeradas de 1 a 100. A cartela estará disponível para impressão, ou se desejar, confeccione sua própria tabela utilizando folha e caneta.



Regras do jogo

- Tirar par ou ímpar para definir quem começará a primeira partida. Este será o jogador 1;
- A cada jogada, escolher um número de casas entre 1 e P para percorrer, sendo P natural. Não pode ultrapassar a quantidade de casas escolhidas, por exemplo, se for escolhido $P = 3$, o máximo de casas que cada jogador poderá andar é de 3 casas.
- Será necessário separar algum objeto para marcar as casas, podendo ser grãos de comida diversos, bolinhas de papel coloridas, pedaços de papel cortados em círculo e quadrado e etc. (utilizem a imaginação).
- Aquele que for o jogador 1 colocará a peça escolhida nas casas por onde passar. Já o jogador 2, dando continuidade à sequência, deverá colocar a outra peça escolhida em suas casas;
- Vence a partida quem marcar a casa de número 100;
- A cada partida, inverter quem faz o primeiro lance.
 - ✚ Na 1° partida utilize $P = 8$;
 - ✚ Na 2° partida utilize $P = 6$;
 - ✚ Na 3° partida utilize $P = 4$;

- Nas próximas duas partidas, escolha um número do intervalo $5 \leq P \leq 15$ (se desejar, pode fazer mais jogadas além das pedidas).

O Jogo

Antes que se iniciem a rodada, reflitam qual é a melhor estratégia para obter a vitória.

Em uma folha de caderno, construa uma tabela e escreva o número das casas vencedoras.

Exemplo:

N° de Passos	Nome do Vencedor	Sequência Vencedora			
		Jogada 1	Jogada 2	Jogada 3	Jogada 4
P = 8					
P = 6					
P = 4					

RELATÓRIO

O relatório deve conter:

- Capa com nome do aluno, turma e disciplina;

- Nome de todos os participantes, incluindo grau de parentesco;
- Descrição da peça que escolheu utilizar para marcar as casas;
- Tabela descrito os números de casas vencedoras;
- Respostas as seguintes questões:
 - ✚ Existe uma estratégia que permita ganhar sempre? Descreva-a.
 - ✚ Quem leva vantagem na partida em cada uma das jogadas?
 - ✚ Qual é a relação entre o número de jogadas vencedoras com a progressão aritmética (P.A.)?
- Sua opinião sobre a atividade lúdica.