

GET LUCKY

Jogadores: 2

Tempo de duração: 15 a 25 minutos

Público recomendado: 2º Ano do Ensino Médio

CRIADO POR:

CAIO LINS PEIXOTO

EDUARDO ADAME SALLES

TULIO KONEČNÝ

DESIGN DE:

TULIO KONEČNÝ



**Portal da
OBMEP**

HABILIDADES E OBJETIVOS PEDAGÓGICOS

CÁLCULO DE PROBABILIDADE COMO A RAZÃO ENTRE O NÚMERO DE RESULTADOS FAVORÁVEIS E O TOTAL DE RESULTADOS POSSÍVEIS EM UM ESPAÇO AMOSTRAL EQUIPROVÁVEL

Calcular a probabilidade de um evento aleatório, expressando-a por número racional (forma fracionária, decimal e percentual) e comparar esse número com a probabilidade obtida por meio de experimentos sucessivos.

EXPERIMENTOS ALEATÓRIOS: ESPAÇO AMOSTRAL E ESTIMATIVA DE PROBABILIDADE POR MEIO DE FREQUÊNCIA DE OCORRÊNCIAS

Planejar e realizar experimentos aleatórios ou simulações que envolvem cálculo de probabilidades ou estimativas por meio de frequência de ocorrências.

PRINCÍPIO MULTIPLICATIVO DA CONTAGEM. SOMA DAS PROBABILIDADES DE TODOS OS ELEMENTOS DE UM ESPAÇO AMOSTRAL

Calcular a probabilidade de eventos, com base na construção do espaço amostral, utilizando o princípio multiplicativo, e reconhecer que a soma das probabilidades de todos os elementos do espaço amostral é igual a 1.

ANÁLISE DE PROBABILIDADE DE EVENTOS ALEATÓRIOS: EVENTOS DEPENDENTES E INDEPENDENTES

Reconhecer, em experimentos aleatórios, eventos independentes e dependentes e calcular a probabilidade de sua ocorrência, nos dois casos.

UTILIZAR ESTRATÉGIAS, CONCEITOS E PROCEDIMENTOS MATEMÁTICOS, EM SEUS CAMPOS - ARITMÉTICA, ÁLGEBRA, GRANDEZAS E MEDIDAS, GEOMETRIA, PROBABILIDADE E ESTATÍSTICA -, PARA INTERPRETAR, CONSTRUIR MODELOS E RESOLVER PROBLEMAS EM DIVERSOS CONTEXTOS, ANALISANDO A PLAUSIBILIDADE DOS RESULTADOS E A ADEQUAÇÃO DAS SOLUÇÕES PROPOSTAS, DE MODO A CONSTRUIR ARGUMENTAÇÃO CONSISTENTE.

Resolver e elaborar problemas que envolvem o cálculo da probabilidade de eventos aleatórios, identificando e descrevendo o espaço amostral e realizando contagem das possibilidades.

EF06MA30

EF07MA34

EF08MA22

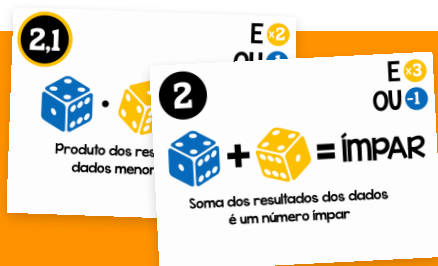
EF09MA20

EM13MAT311

MATERIAIS

DECK DE EVENTOS

X CARTAS DE EVENTOS



MOEDAS

2 MOEDAS



DADOS

2 DADOS



PROTETOR DE AÇÃO

2 PROTETORES



PREPARO

Embaralhe as **Cartas de Eventos** e distribua 5 para cada jogador. Em seguida, coloque outras 6 **Cartas de Eventos** viradas para cima no centro da mesa, as demais cartas formaram uma pilha ao lado. Distribua para cada jogador um dado, uma moeda e um protetor de ação. A organização da mesa deverá ficar:



REGRAS

OBJETIVO

O objetivo é ser o jogador com maior pontuação ao final da quinta rodada.

AÇÕES NO TURNO

O jogo **GET LUCKY** é composto por 5 rodadas, e vence quem acumular mais pontos ao final. Em cada rodada, os jogadores devem lançar seu dado e sua moeda dentro da área coberta pelo **Protetor de Jogada**, para que o outro jogador não veja os resultados. Após isso, cada jogador deve selecionar uma carta de evento de seu deck que acreditem que irá se realizar, colocando-a virada para cima em frente ao **Protetor de Jogada**, tornando visível o evento escolhido para o oponente.

Depois de escolher a carta de evento, os jogadores podem optar por aplicar uma **INTERCESSÃO** ou uma **UNIÃO** com uma das cartas de evento públicas disponíveis na mesa.

INTERCESSÃO: Ao escolher essa opção, o evento original se torna mais difícil de acontecer. Se o evento combinado ocorrer, o jogador multiplica a pontuação da carta original (indicada no círculo preto) pelo multiplicador amarelo da carta pública escolhida. No entanto, se o evento não se realizar, o jogador não marcará pontos na rodada. Exemplo:



O jogador que jogasse a seguinte intercessão, obteria:

CARTA ORIGINAL

∩

CARTA PÚBLICA

= 4

Vale notar que não comutatividade entre todas as cartas (vide o exemplo a cima).

UNIÃO: Essa opção torna o evento original mais fácil de acontecer. Se qualquer um dos dois eventos combinados for realizado, o jogador pontua, mas deve subtrair o valor em azul da carta pública do valor da carta original (indicada no círculo preto). Exemplo:



O jogador que jogasse a seguinte intercessão, obteria:

CARTA ORIGINAL

∪

CARTA PÚBLICA

= 3

Os jogadores só podem realizar **INTERCESSÃO** ou **UNIÃO** com uma única carta pública por rodada. Caso seja realizado apenas o evento original, pontuassem apenas a pontuação da carta (indicada no círculo preto).