

## Discussão

A brincadeira dos monstros consiste em dar voltas no círculo, no sentido horário e anti-horário, de acordo com as regras e suas posições.

- Sentido horário é o mesmo sentido do ponteiro de um relógio analógico.
- Sentido anti-horário é o contrário.

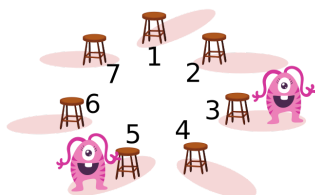


Nomearemos os sete banquinhos de 1 a 7, como mostra a imagem ao lado.



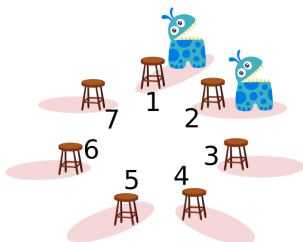
### 1º Rodada:

- Cada monstro rosa desloca-se **três** posições, no sentido **anti-horário**.



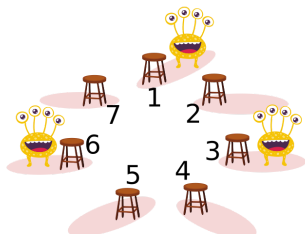
O monstro que está junto ao banquinho 1 vai para o banquinho 5.  
O monstro que está junto ao banquinho 6 vai para o banquinho 3.

- Cada monstro azul desloca-se **duas** posições no sentido **anti-horário**.



O monstro que está junto ao banquinho 3 vai para o banquinho 1.  
O monstro que está junto ao banquinho 4 vai para o banquinho 2.

- Cada monstro amarelo desloca-se **uma** posição no **sentido horário**.



O monstro que está junto ao banquinho 2 vai para o banquinho 3.  
O monstro que está junto ao banquinho 5 vai para o banquinho 6.  
O monstro que está junto ao banquinho 7 vai para o banquinho 1.

Na primeira rodada, os banquinhos 1 e 3 têm dois monstros junto a cada um deles, e, por isso, esses monstros saem da brincadeira. Assim, restaram três monstros: um amarelo, um azul e um rosa, como mostra imagem a seguir.



### 2º Rodada:

- Cada monstro rosa desloca-se **três** posições no sentido **anti-horário**.



O monstro que está junto ao banquinho 5 vai para o banquinho 2.

- Cada monstro azul desloca-se **duas** posições no sentido **anti-horário**.



O monstro que está junto ao banquinho 2 vai para o banquinho 7.

- Cada monstro amarelo desloca-se **uma** posição no **sentido horário**.



O monstro que está junto ao banquinho 6 vai para o banquinho 7.

Na segunda rodada, o banquinho 7 ficou com dois monstros junto a ele, e, assim, esses monstros saem da brincadeira. Portanto, após duas rodadas, sobra um único monstro na brincadeira, que é um monstro rosa.

