

ATIVIDADE II

Ailson Hikaru Watanabe
Moacir Konrad
Odair Ceron

Jogo Trilha das Equações

Jogo Trilha das Equações

Para jogar a "Trilha das Equações", precisamos de uma folha com a trilha, as 26 cartas, 1 dado e marcadores(botões, tampinhas de canetinhas, etc).

Este jogo é para ser realizado em grupos, de preferência de 4 jogadores. Os jogadores combinam quem vai ser o primeiro e em que ordem cada um jogará. O primeiro jogador lança o dado e "anda" pela trilha, com seu marcador, o número de casas do dado. Após, observa em que número da trilha ficou seu marcador, pega a carta deste número e segue as orientações desta carta. Depois é a vez do segundo jogador e assim por diante, até que alguém alcance a "chegada". Este será o ganhador. Os outros jogadores devem continuar jogando para ver quem será o segundo, terceiro e quarto lugares.

As cartas que já foram resolvidas por algum jogador devem voltar para o monte, pois outro jogador pode acabar "caindo" naquele mesmo número da trilha. Após o jogo, sempre é bom propor algumas atividades sobre ele, pois aquele aluno que estava "jogando só por jogar", sem pensar, acaba tendo que refletir sobre o trabalho proposto neste jogo.

Cartas:

<p>1) Verifica se -2 é raiz da equação:</p> $3x^2 - x + 8 = 22.$ <p>Se é, avança 3 casas ou, em caso negativo, permanece no lugar.</p>	<p>A equação:</p> $2x^3 - 3x + 2 = 0$ <p>É uma equação do 2º grau? Se é, permaneça no lugar, caso contrário, avance 2 casas.</p>	<p>Resolve a equação:</p> $x^2 - 2x = 0$ <p>Soma as suas raízes e avança tantas casas quanto a resposta desta soma.</p>
<p>4) Resolve a equação:</p> $x^2 - 2x - 3 = 0$ <p>Soma as suas raízes e avança tantas casas quanto a resposta desta soma.</p>	<p>5) Resolve a equação:</p> $x^2 = 5x$ <p>Soma as suas raízes e avança tantas casas quanto a resposta desta soma.</p>	<p>6) Resolve a equação:</p> $x^2 - 3x - 28 = 0$ <p>Soma as suas raízes e avança tantas casas quanto a resposta desta soma.</p>
<p>7) A equação:</p> $5x^2 - 10x + 5 = 0$ <p>Possui um único número real como raiz. Descobre qual é e avança o mesmo número de casas desta raiz.</p>	<p>8) Quando $\Delta > 0$, a equação possui quantas raízes reais e diferentes? Avança o mesmo número de casas da sua resposta.</p>	<p>9) A equação:</p> $x^2 - 8x + 16 = 0$ <p>Tem duas raízes reais e iguais, ou seja, um único número real, como raiz. Avança o mesmo número de casas desta raiz.</p>

<p>10) Resolve a equação:</p> $x^2 - x - 2 = 0$ <p>Soma as suas raízes e avança tantas casas quanto a resposta desta soma.</p>	<p>11) Resolve a equação:</p> $x^2 - 12x + 35 = 0$ <p>Avança o mesmo número de casas da menor raiz desta equação.</p>	<p>12) Resolve a equação:</p> $x^2 - 11x + 30 = 0$ <p>Avança o mesmo número de casas da menor raiz desta equação.</p>
<p>13) Verifica se “ - 3” é raiz da equação;</p> $x^2 + 2x - 3 = 0$ <p>Se é, avança 3 casas. Caso contrário, permanece no lugar.</p>	<p>14) Verifica se “ - 6” é raiz da equação;</p> $x^2 + 14x + 48 = 0$ <p>Se é, avança 3 casas. Caso contrário, permanece no lugar.</p>	<p>15) Verifica se “ - 4” é raiz da equação;</p> $x^2 + 13x + 36 = 0$ <p>Se é, avança 3 casas. Caso contrário, permanece no lugar.</p>
<p>16) É verdade que se $\Delta = 0$, a equação possui 2 raízes reais e iguais, ou seja, um único número real como raiz? Se é verdade, avança 3 casas, caso contrário, permanece no lugar.</p>	<p>17) Resolve a equação:</p> $x^2 - x - 12 = 0$ <p>Soma as suas raízes e avança tantas casas quanto a resposta desta soma.</p>	<p>18) Determina os números que somados dão “-2” e multiplicados resultam em “-8”. Avança o mesmo número de casas do maior destes números.</p>

<p>19) Determina os números que somados dão “1” e multiplicados resultam em “-20”. Avança o mesmo número de casas do maior destes números.</p>	<p>20) Verifica se “ - 5” é raiz da equação;</p> $x^2 + 3x - 10 = 0$ <p>Se é, avança 2 casas. Caso contrário, permanece no lugar.</p>	<p>21) Determina os números que somados dão “6” e multiplicados resultam em “5”. Avança o mesmo número de casas do menor destes números.</p>
<p>22) Verifica se “ 9” é raiz da equação;</p> $x^2 - 10x + 9 = 0$ <p>Se é, avança 2 casas. Caso contrário, permanece no lugar.</p>	<p>23) Resolve a equação:</p> $x^2 - x - 6 = 0$ <p>Soma as suas raízes e avança tantas casas quanto a resposta desta soma.</p>	<p>24) Resolve a equação:</p> $x^2 - 5x + 6 = 0$ <p>Avança o mesmo número de casas da menor de suas raízes.</p>
<p>25) Resolve a equação:</p> $x^2 - 6x + 5 = 0$ <p>Avança o mesmo número de casas da menor de suas raízes.</p>	<p>26) Resolve a equação:</p> $2x^2 - 3x + 1 = 0$ <p>Avança o mesmo número de casas da sua maior raiz.</p>	

Trilha:

INÍCIO	1	2	3	4
				5
10	9	8	7	6
11				
12	13	14	15	16
				17
22	21	20	19	18
23				
24	25	26	CHEGADA	

REFERÊNCIA:

MELLO, LEILA. **Jogo Trilha das Equações** Disponível em: <<http://blogprofleila.blogspot.com.br/2012/10/jogo-trilha-das-equacoes.html>> Acesso em: 16/06/13