Oficina - Façam suas apostas

***1° Atividade*: Modelo de urna e bolas**

1. Ao selecionar, sem preferência, um número de 00 a 99, determine a probabilidade dos seguintes eventos:
   a) o primeiro dígito é 0
   b) o segundo dígito é 1
   c) os dois dígitos são iguais
   d) os dois dígitos são diferentes
   e) o primeiro dígito é maior que o segundo
   f) o primeiro dígito não é menor que o segundo

2. Indique os eventos na tabela ao lado:

   A - a soma dos dígitos é maior que 7

   B - a diferença entre os dígitos é menor que 4

   C - a interseção dos eventos anteriores

1º dígito \ 2º dígito	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0										
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										

***2° Atividade*: Jogo do relógio**

Em duplas, devem ser sorteados dois números de 1 a 60, dividindo o círculo em duas regiões.

Time A - região que contém 60
Time B - região que não contém 60

1. Cada time escolhe uma das apostas e recebe 1 ponto se sua região for maior; ambos recebem 0 pontos se houver empate.

   Ganha quem marcar 10 pontos primeiro.

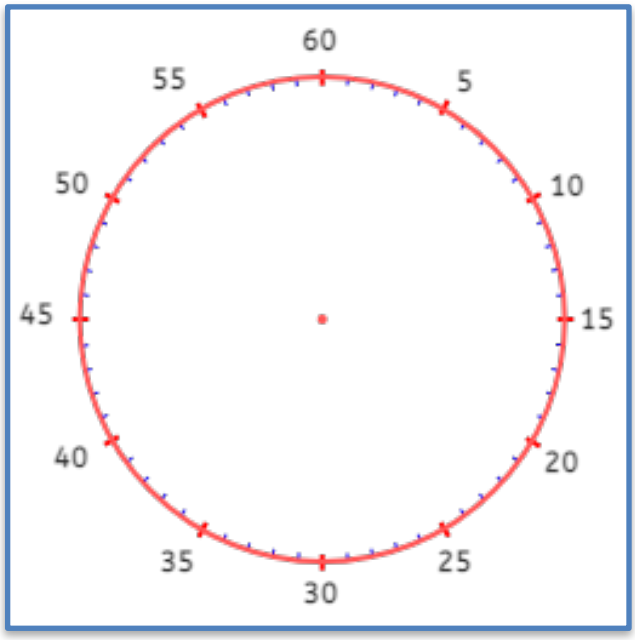
   Qual aposta você prefere? Por que?

2. Todos contra *A*. Os dois times jogam contra um time *A* imaginário. Desta vez, cada integrante escolhe um número e o grupo sorteia o segundo número. Quem ganhar, recebe 1 ponto; se alguém não ganhar, *A* marca 1 ponto.

   Ganha quem marcar 10 pontos primeiro.

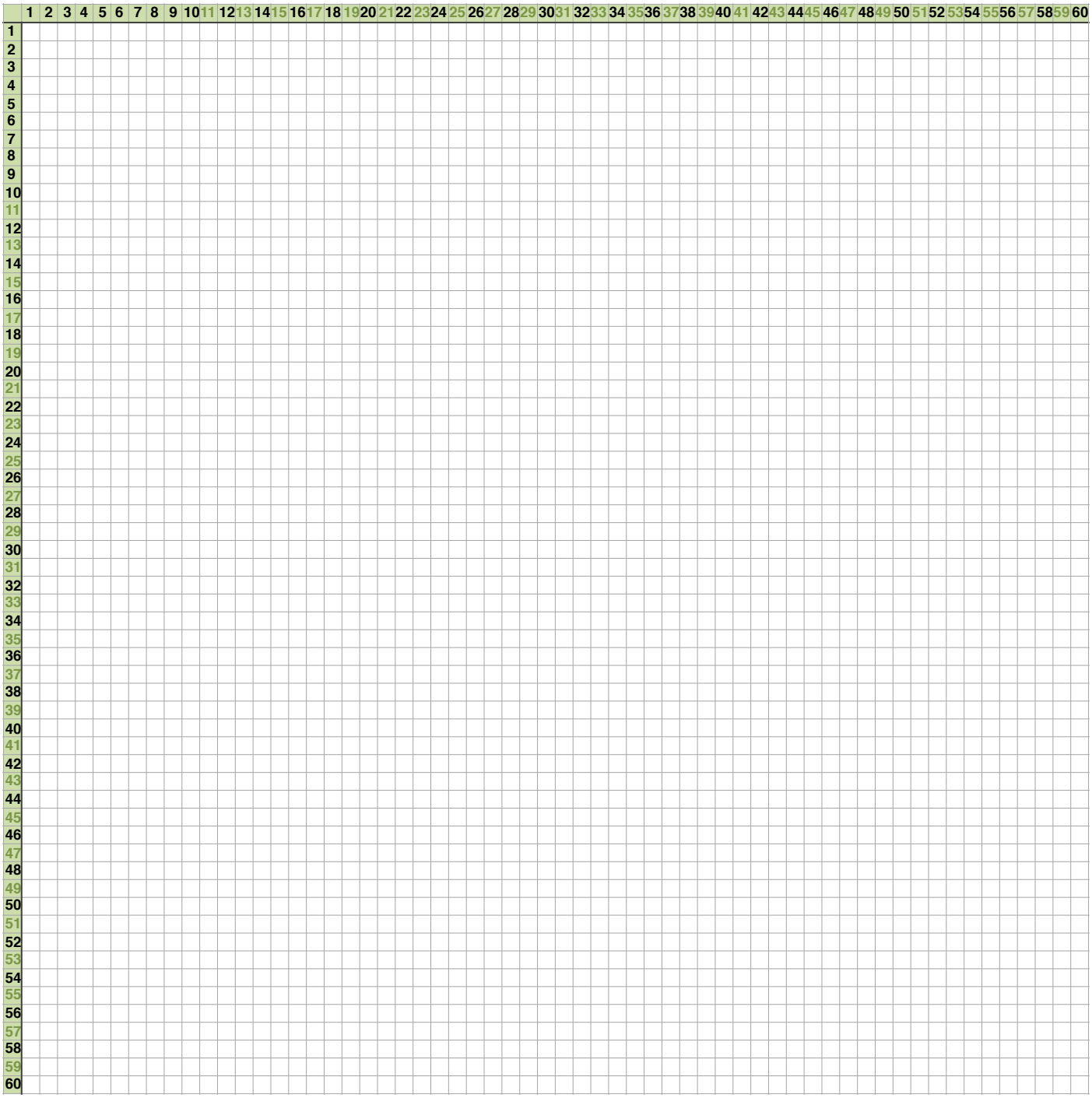
   Qual número você prefere? Por que?

Use a figura abaixo para marcar os resultados do jogo.



Integrante	número escolhido	1a	2a	3a	4a	5a	6a	7a	8a	9a	10a	11a
A	—											

3. Marque na tabela abaixo, as regiões de pares de números sorteados em que cada aposta ganha.



Marque: Ganha A (azul) Ganha B (vermelho) Empate (amarelo)

***3° Atividade**: O trem avança*

O objetivo do jogo é avançar por uma trilha de oito casas, de acordo com o resultado de um sorteio de uma urna, contendo: 1 bola amarela, 2 verdes, 3 vermelhas. Cada jogador aposta em uma cor e faz uma extração: se acertar a cor, marca 1 ponto. Ganha quem marcar 10 pontos primeiro.

*4° **Atividade**: O trem desconhecido avança*

O objetivo do jogo é avançar por uma trilha de oito casas, de acordo com o resultado de um sorteio de uma urna, contendo bolas amarelas, verdes e vermelhas, em quantidades desconhecidas. Cada jogador aposta em uma cor e a casa faz uma extração: quem acertar a cor, marca 1 ponto. Ganha quem marcar 10 pontos primeiro.

Laura Rifo, Unicamp