

Comentários iniciais

Neste experimento, você vai conhecer e analisar o Jogo do Relógio. Para isso, forme uma equipe com algum colega e encontre outra dupla para jogar contra vocês. Façam 60 fichas numeradas de 0 a 59, desenhem um relógio de parede sem ponteiros e bom jogo!

Regras do jogo

Regras do jogo

- Decidam qual equipe será o time A e qual será o time B;
- Sorteiem uma ficha em cada jogada (a equipe adversária deverá fazer o mesmo);
- Com ajuda de dois ponteiros (dois lápis, por exemplo), representem os dois valores extraídos como se fossem minutos do relógio;
- Com os dois números marcados, o relógio estará dividido em duas regiões (setores circulares). O time A marca um ponto se a maior região definida pelos ponteiros do relógio contiver a marca de 0min. Caso contrário, o time B marca um ponto. Se as duas regiões tiverem a mesma área, consideramos empate e um novo sorteio deve ser feito. Também será empate se a marca de 0min estiver na fronteira das regiões;
- Ganha o jogo o time que marcar 10 pontos primeiro.

Pense e responda

Antes de começar a jogar, você acha que algum dos times tem vantagem sobre o outro? Por quê?

Pense e responda

Analisando o gráfico e as frequências relativas calculadas, qual time tem mais chances de vencer? Você saberia dizer o porquê?

Etapa 1 O jogo

Jogue duas partidas do Jogo do Relógio e preencha no seu caderno uma tabela como a seguinte para cada uma das partidas:

Jogada	Primeira ficha	Segunda ficha	Time ganhador
1			
2			
3			
...			

TABELA 1 Reproduza no seu caderno. Tabela para registro de dados.

Etapa 2 Análise dos Resultados

Agora, vamos analisar as jogadas que você fez para compreender melhor o Jogo do Relógio.

1. Calcule as frequências relativas dos pontos de cada time. Considere os dados das duas tabelas.
2. Faça um Gráfico de Dispersão para os dados, usando as informações das duas tabelas. Os pontos do gráfico que favorecem o time A devem ser representados diferentemente dos que favoreceram o time B, como na FIGURA 1.



