

# Jogo do Relógio

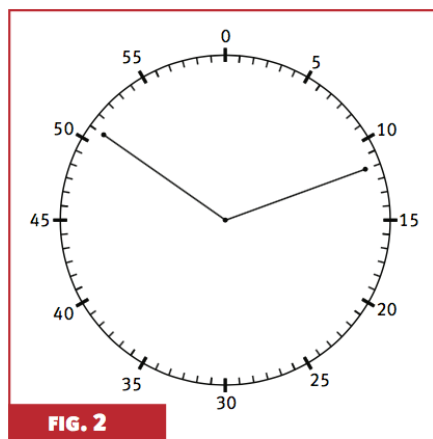
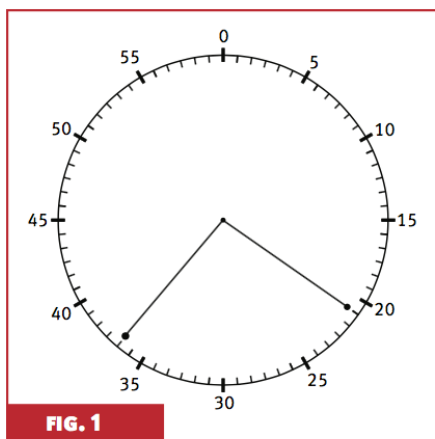
## Apresentação do jogo

### Regras

- Dois times: A e B
- O time A ganha 1 ponto se o 0 estiver na maior região delimitada pelos dois ponteiros.
- O time B ganha 1 ponto se o 0 estiver na menor região delimitada pelos dois ponteiros.
- 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.
- Vence o jogo o time que acumular 10 pontos primeiro.

Figura 1: Time A ganha 1 ponto

Figura 2: Time B ganha 1 ponto



### Material

- Relógio com dois ponteiros.
  - Você usará a figura do relógio e irá marcar os ponteiros à lápis.
- Fichas/bolas enumeradas de 0 a 59 (representando os minutos no relógio).
  - Recorte papéis de tamanhos iguais e enumere.
  - Coloque em um saquinho para sortear.

## Os times possuem mesma chance de vencer?

### Coleta de dados

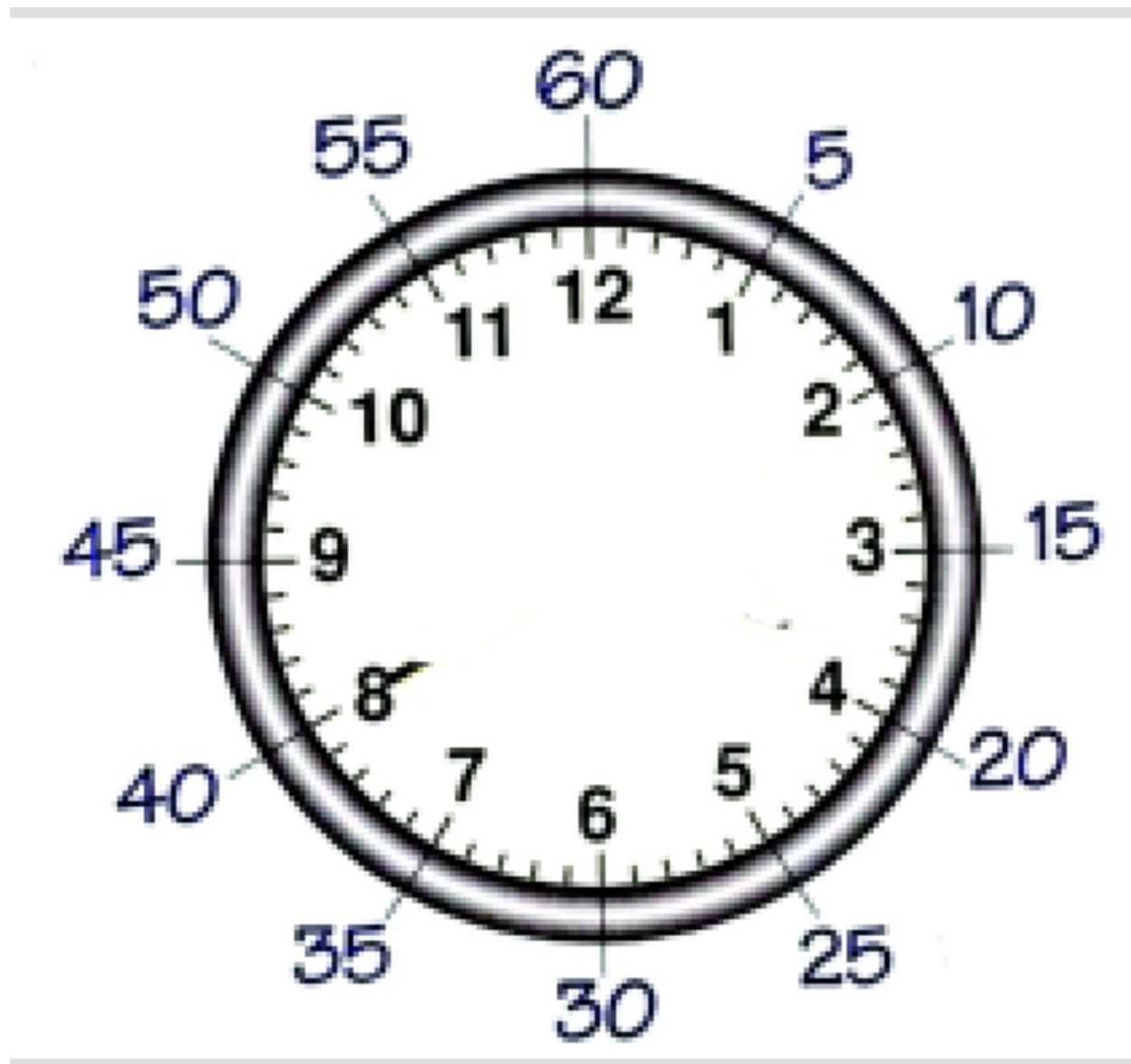
Divida o grupo (no máximo 4 alunos) em dois times: A e B

Em cada jogada:

- O time A retira uma ficha ao acaso e coloca o ponteiro no número indicado na ficha. Não devolve a ficha para a sacola.
- O time B retira uma ficha ao acaso e coloca o ponteiro no número indicado na ficha.
- As fichas são então devolvidas para a próxima jogada.

Cada grupo deverá coletar os dados em uma tabela com as seguintes colunas:

- Número da jogada
- Ficha retirada pelo time A
- Ficha retirada pelo time B
- Time vencedor na jogada



## Resultados

- RAs dos membros do grupo
- Tabela (descrita anteriormente)
- Análise descritiva dos dados usadas para embasar a conclusão
- Conclusão