



O Zéfiro adora jogar aos dados! Como é bom observador, reparou que, num dado normal os pontos estão colocados de modo a que as faces opostas tenham por soma 7. Assim, 6 está oposto a 1, 4 a 3, e 5 a 2.

Contudo, é possível dispor os pontos nas suas faces de várias maneiras diferentes. Quantas maneiras existem para fazer isso?

Experimenta começar por fixar o número 1 e pensa nos números que podem pertencer às faces vizinhas.

O cálculo da probabilidade tive o primeiro grande impulso na Idade Média, com os tradicionais jogos de azar e apostas que se efectuavam na Corte.

Solução: 30.

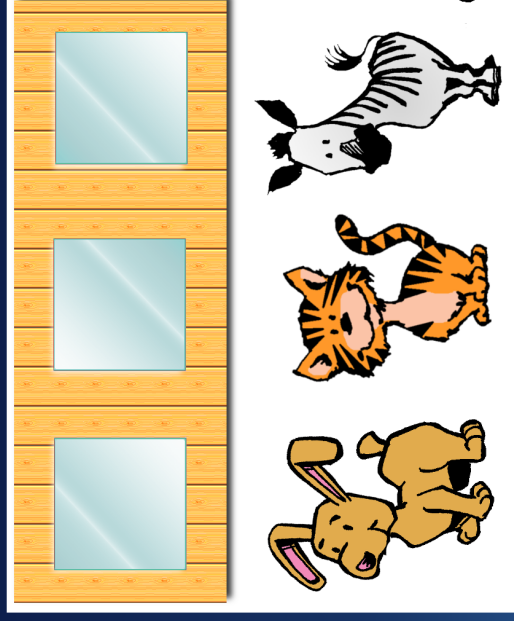
Concepção: Professores e alunos do Departamento de Matemática da Faculdade de Ciências e Tecnologia e da Physis - Associação Portuguesa de Estudantes de Física.



Concepção gráfica: Yann Thual

Projecto Aprender a Brincar do Hospital Pediátrico de Coimbra www.maf.ucp.pt/aprender

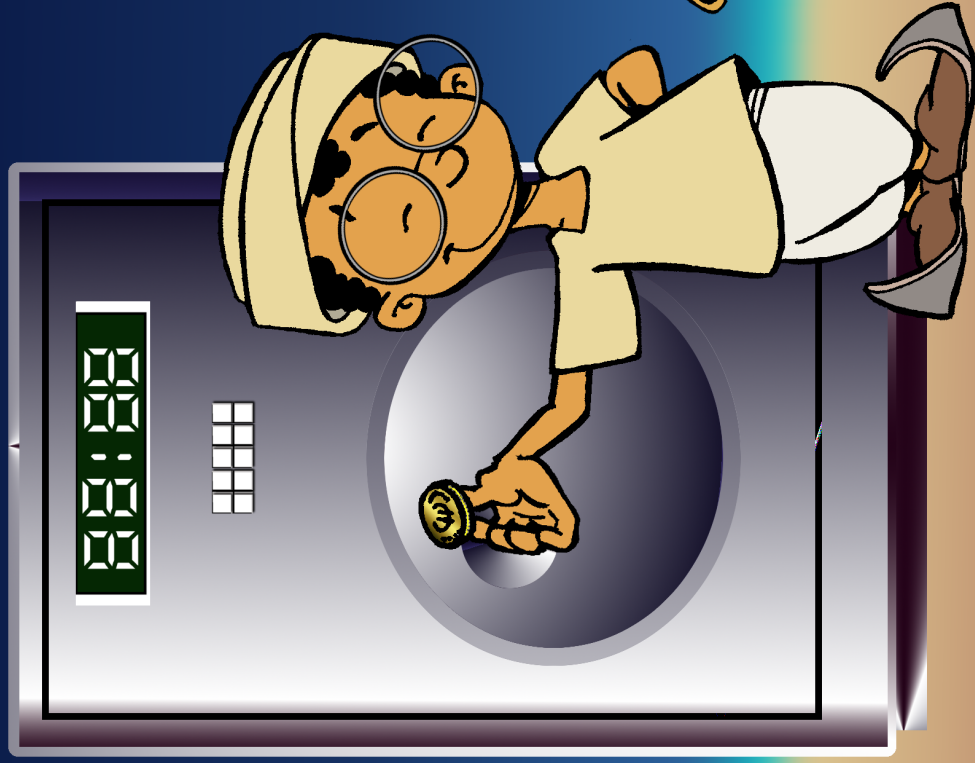
O Zéfiro quer pôr uma fotografia de cada um dos seus amigos numa moldura. De quantas maneiras diferentes o pode fazer?



As probabilidades são uma forma de medir hipóteses e encontram aplicação em áreas como biologia, os jogos ou a análise de risco.

Solução: 6.

De quantas maneiras diferentes pode
o Zéfiro escolher o código de
4 algarismos para o seu cofre?
E se os algarismos não se puderem repetir?



Curiosidades:

Ao atirar uma moeda ao ar,
as hipóteses de saírem
cinco caras seguidas
de cinco coroas são
as mesmas que saírem
cinco caras e cinco
coroas alternadamente.

