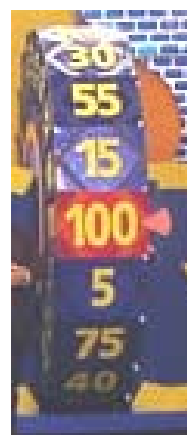


### RODA GIGANTE

Num concurso há três concorrentes. Na sua vez de jogar cada concorrente faz girar uma roda gigante que está dividida em vinte casas. Cada uma das casas contém um múltiplo de 5 menor ou igual a 100 (excepto o zero).

O concorrente que obtiver 100 pontos ou a pontuação mais próxima de 100 ganha o jogo.

Cada número da roda gigante tem igual probabilidade de sair.



1. Qual é a probabilidade de um concorrente girar a roda e lhe sair o número 100?
2. Na sua vez, cada concorrente pode girar duas vezes seguidas a roda e os números que obtém adicionam-se. Se a soma dos números ultrapassar 100, o concorrente perde.
  - 2.1. O Rui fez girar a roda e obteve 25 pontos. Decidiu voltar a girar a roda. Qual é a probabilidade de o Rui ultrapassar os 100 pontos?
  - 2.2. Numa sessão do concurso, o primeiro jogador ficou com 80 pontos. A Teresa fez girar a roda e obteve 45 pontos. Qual é a probabilidade de a Teresa obter uma pontuação maior do que a do primeiro concorrente ao fazer girar a roda pela segunda vez?



Fonte:

GAVE - Gabinete de Avaliação Educacional (s/d). *Projeto 1001 Itens*. Obtido de [http://www.gave.min-edu.pt/np3content/?newsId=112&fileName=roda\\_gigante.pdf](http://www.gave.min-edu.pt/np3content/?newsId=112&fileName=roda_gigante.pdf).