

Jogo Educativo: As Portas do Monty

Objetivo: Perceber por que razão mudar de escolha aumenta as hipóteses de ganhar.

Regras do Jogo:

1. O apresentador escolhe secretamente onde está o prémio (carro) entre 3 portas.
2. O jogador escolhe uma porta.
3. O apresentador revela uma porta com cabra (que o jogador não escolheu).
4. O jogador decide se mantém ou muda de porta.
5. Revela-se se ganhou o carro ou não.

Sugestão: Jogar várias rondas e comparar os resultados entre quem muda e quem mantém.

Porta 1

Porta 2

Porta 3

Recorta estas portas. Atrás de uma coloca o prémio (carro) e atrás das outras duas, cabras.

Símbolos para o jogo:

■ Carro (prémio)

■ Cabra 1

■ Cabra 2

Recorta e usa estes símbolos para colocar atrás das portas.

