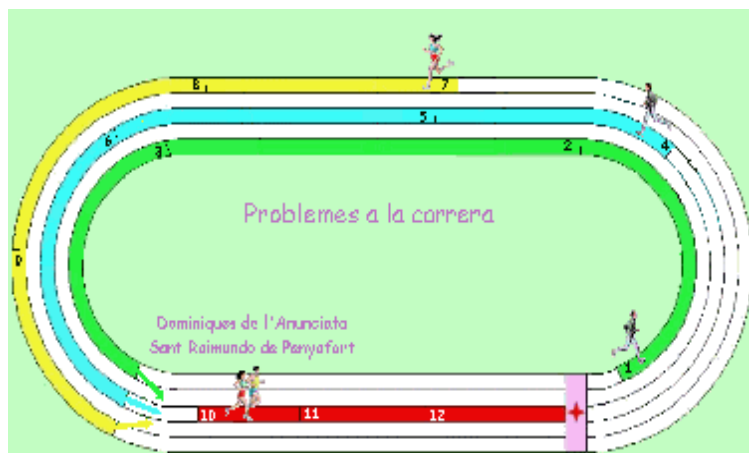


# Problemes a la carrera

5na. edició



El tauler del joc és la figura que encapçala aquesta pàgina, que simula una pista d'atletisme.

Els 4 carrers de colors, verd, blau, groc i vermell representen els relleus.

Els relleus estan dividits en trams que corresponen a cada un dels problemes que s'hauran de resoldre, 12 en total.

Per mirar els enunciats dels problemes s'ha de clicar en el tram corresponent.

L'estructura del joc està pensada perquè hi hagi tres grups de treball que facin cada grup un dels «relleus»: verd, blau i groc i després, tots junts, mirin de resoldre les qüestions plantejades en el tram final (vermell). Però cada escola es pot organitzar com vulgui.

Pel que fa a la resolució dels problemes 5 i 8 es necessitarà saber la solució dels problemes 1 i 5 respectivament, es a dir, en el problema 5 falta una dada que serà la solució del problema 1 i en el problema 8 la dada que falta serà la solució del problema 5.

Pel que fa als tres problemes del relleu vermell, es pot anar preparant el camí cap a la solució, però per acabar-los i enviar les respostes caldrà conèixer les solucions numèriques dels problemes 4, 7 i 9 respectivament.

Per començar a treballar podeu fer clic a qualsevol tram dels relleus.

És clar que, com totes les activitats en línia, els Problemes a l'esprint s'hauran de fer a l'aula d'informàtica. Es poden fer servir tots els recursos que tingueu disponibles però, naturalment, la feina l'heu de fer els alumnes i les alumnes, sense l'ajut de cap professora ni cap professor.

Les respostes s'enviaran utilitzant el formulari que s'obrirà al clicar en "META". També podeu enviar un missatge amb les respostes (la solució i les seves unitats) al Coordinador

**Atenció!!!** Com que haureu d'enviar les respostes per via telemàtica caldrà buscar un ordinador del vostre centre que tingui ben configurat el programa de correu. També teniu la possibilitat des de l'aula d'informàtica, de fer servir el "correu web" de la xtec (amb l'identificador del professor o la professora responsable) i enviar el missatge amb les respostes.

## Prepareu-ho amb temps!

Si algun centre vol fer una rectificació després d'haver enviat el formulari pot fer-ho, però només s'admetrà un màxim de dos missatges per centre.

El centre que envii més aviat el formulari amb totes les respostes correctes serà el guanyador (per aquesta raó l'activitat rep el nom de Problemes a la carrera)

L'activitat començarà el dia 21 de febrer del 2008 a les 15:15. Entre les 15 hores i aquesta haureu d'enviar un missatge al Coordinador indicant l'escola i la població. Aquest missatge servirà per indicar que participareu i per a que a la hora indicada el coordinador us envii la direcció de la pàgina del tauler, per començar a jugar.