



JOGO NUNCA DEZ

Materiais: dois dados, material dourado e caderno para registros.

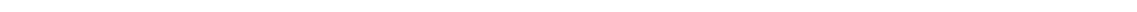
Como jogar:

- Fazer grupos de quatro alunos, e um deles fica com o material dourado para realizar as trocas (combinar entre eles ou sorteio).
- Cada aluno, na sua vez, lança o(s) dado(s) e retira a quantidade de cubinhos conforme a quantidade que saiu no(s) dado(s).
- Quando o jogador conseguir mais de dez cubinhos, deve trocá-los por uma barra (e quando conseguir dez barras, deve trocá-las por uma placa, de acordo com o combinado).
- Ganha o jogo quem conseguir o maior número de pontos (pode determinar um tempo).
- Registrar as jogadas no caderno (pode ser em forma de desenho, texto ou utilizando o quadro valor de lugar).



ATIVIDADES

1. O que deve-se fazer quando obtemos 10 cubinhos (unidades)?



2. João já tinha 1 barra e 7 cubinhos, mas tirou 6 nos dados, com quantas barras e cubinhos ele ficou após realizar as devidas trocas? Ilustre esta situação.

3. Maria já tinha 2 barras e 9 cubinhos, após o lançamento dos dados e as devidas trocas ficou com 3 barras e 4 cubinhos. Qual número ela tirou no lançamento do dado? Ilustre esta situação.