

JOGO COM DADOS

VARIAÇÕES DA REGRA

1. Após atingir a casa 9 o jogador pode retornar pela casa 8, 7, 6, ...
2. Pode-se usar um cronômetro e estipular um tempo de um a dois minutos.
 - 2.1. Os participantes devem usar caderno, lápis e borracha.
 - 2.2. Escrever de forma organizada o resultado pretendido: 0, 1, 2, 3, ...
 - 2.3. O primeiro participante joga os dados.
 - 2.4. Todos devem fazer as duas contas em duas linhas.
 - 2.5. Quem for terminando pode gritar STOP.
 - 2.6. Após o tempo estipulado todos devem soltar o lápis.
 - 2.7. Quem jogou o dado começa a falar os resultados.
 - 2.8. Os demais vão falando seus resultados.
 - 2.9. Aqueles que acertarem avançam sua casa.

www.ativeatabuada.com.br

JOGO COM DADOS

VARIAÇÕES DA REGRA

1. Após atingir a casa 9 o jogador pode retornar pela casa 8, 7, 6, ...
2. Pode-se usar um cronômetro e estipular um tempo de um a dois minutos.
 - 2.1. Os participantes devem usar caderno, lápis e borracha.
 - 2.2. Escrever de forma organizada o resultado pretendido: 0, 1, 2, 3, ...
 - 2.3. O primeiro participante joga os dados.
 - 2.4. Todos devem fazer as duas contas em duas linhas.
 - 2.5. Quem for terminando pode gritar STOP.
 - 2.6. Após o tempo estipulado todos devem soltar o lápis.
 - 2.7. Quem jogou o dado começa a falar os resultados.
 - 2.8. Os demais vão falando seus resultados.
 - 2.9. Aqueles que acertarem avançam sua casa.

www.ativeatabuada.com.br

JOGO COM DADOS

VARIAÇÕES DA REGRA

1. Após atingir a casa 9 o jogador pode retornar pela casa 8, 7, 6, ...
2. Pode-se usar um cronômetro e estipular um tempo de um a dois minutos.
 - 2.1. Os participantes devem usar caderno, lápis e borracha.
 - 2.2. Escrever de forma organizada o resultado pretendido: 0, 1, 2, 3, ...
 - 2.3. O primeiro participante joga os dados.
 - 2.4. Todos devem fazer as duas contas em duas linhas.
 - 2.5. Quem for terminando pode gritar STOP.
 - 2.6. Após o tempo estipulado todos devem soltar o lápis.
 - 2.7. Quem jogou o dado começa a falar os resultados.
 - 2.8. Os demais vão falando seus resultados.
 - 2.9. Aqueles que acertarem avançam sua casa.

www.ativeatabuada.com.br

JOGO COM DADOS

VARIAÇÕES DA REGRA

1. Após atingir a casa 9 o jogador pode retornar pela casa 8, 7, 6, ...
2. Pode-se usar um cronômetro e estipular um tempo de um a dois minutos.
 - 2.1. Os participantes devem usar caderno, lápis e borracha.
 - 2.2. Escrever de forma organizada o resultado pretendido: 0, 1, 2, 3, ...
 - 2.3. O primeiro participante joga os dados.
 - 2.4. Todos devem fazer as duas contas em duas linhas.
 - 2.5. Quem for terminando pode gritar STOP.
 - 2.6. Após o tempo estipulado todos devem soltar o lápis.
 - 2.7. Quem jogou o dado começa a falar os resultados.
 - 2.8. Os demais vão falando seus resultados.
 - 2.9. Aqueles que acertarem avançam sua casa.

www.ativeatabuada.com.br