JOGO COM DADOS
NÚMEROS INTEIROS

1. Os participantes devem usar caderno, lápis e borracha.
2. O professor coloca na lousa os valores dos três dados e os alunos copiam.
3. O professor coloca na lousa o valor a ser atingido, positivo (+) ou negativo (-)
4. Os alunos atribuem valores positivos (+) ou negativos (-) para os dados.
5. Deve-se usar os parênteses para fazer a operação.
6. Nos parênteses deve-se respeitar a regra de sinais.
7. Os alunos que terminarem vão à lousa formando uma fila.
8. Poderão ir à lousa de 3 a 7 alunos.
9. Após atingir o limite de alunos encerra-se a disputa.
10. O professor confere os resultados e marca na lousa o nome dos alunos.
11. Vence quem foi mais vezes à lousa contando os acertos.

www.ativeatabuada.com.br

JOGO COM DADOS
NÚMEROS INTEIROS

1. Os participantes devem usar caderno, lápis e borracha.
2. O professor coloca na lousa os valores dos três dados e os alunos copiam.
3. O professor coloca na lousa o valor a ser atingido, positivo (+) ou negativo (-)
4. Os alunos atribuem valores positivos (+) ou negativos (-) para os dados.
5. Deve-se usar os parênteses para fazer a operação.
6. Nos parênteses deve-se respeitar a regra de sinais.
7. Os alunos que terminarem vão à lousa formando uma fila.
8. Poderão ir à lousa de 3 a 7 alunos.
9. Após atingir o limite de alunos encerra-se a disputa.
10. O professor confere os resultados e marca na lousa o nome dos alunos.
11. Vence quem foi mais vezes à lousa contando os acertos.

www.ativeatabuada.com.br

JOGO COM DADOS
NÚMEROS INTEIROS

1. Os participantes devem usar caderno, lápis e borracha.
2. O professor coloca na lousa os valores dos três dados e os alunos copiam.
3. O professor coloca na lousa o valor a ser atingido, positivo (+) ou negativo (-)
4. Os alunos atribuem valores positivos (+) ou negativos (-) para os dados.
5. Deve-se usar os parênteses para fazer a operação.
6. Nos parênteses deve-se respeitar a regra de sinais.
7. Os alunos que terminarem vão à lousa formando uma fila.
8. Poderão ir à lousa de 3 a 7 alunos.
9. Após atingir o limite de alunos encerra-se a disputa.
10. O professor confere os resultados e marca na lousa o nome dos alunos.
11. Vence quem foi mais vezes à lousa contando os acertos.

www.ativeatabuada.com.br

JOGO COM DADOS
NÚMEROS INTEIROS

1. Os participantes devem usar caderno, lápis e borracha.
2. O professor coloca na lousa os valores dos três dados e os alunos copiam.
3. O professor coloca na lousa o valor a ser atingido, positivo (+) ou negativo (-)
4. Os alunos atribuem valores positivos (+) ou negativos (-) para os dados.
5. Deve-se usar os parênteses para fazer a operação.
6. Nos parênteses deve-se respeitar a regra de sinais.
7. Os alunos que terminarem vão à lousa formando uma fila.
8. Poderão ir à lousa de 3 a 7 alunos.
9. Após atingir o limite de alunos encerra-se a disputa.
10. O professor confere os resultados e marca na lousa o nome dos alunos.
11. Vence quem foi mais vezes à lousa contando os acertos.

www.ativeatabuada.com.br