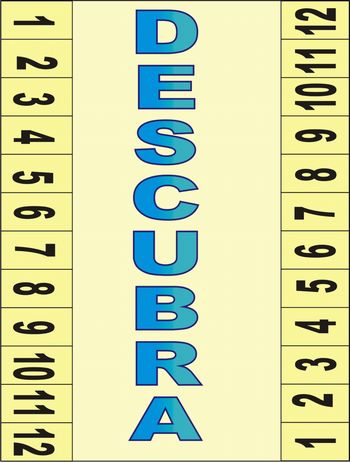
|  |  |
| --- | --- |
| ESCOLA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO BÁSICA ALFREDO GOMES: 2010 | ESCOLA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO BÁSICA ALFREDO GOMES.  DIRETORA: IVÂNIA NORA.  ASSESSORA PEDAGÓGICA: SIMONE ANDRÉA CARL.  ASSESSORA TÉCNICA ADM.: TANIA N. DE ÁVILA.  PROFESSORA: LÍLIAN DE MORAIS  DISCIPLINA: PROSEDI  CATANDUVAS – SC  ANO 2020 - TURMA 2 ANO |

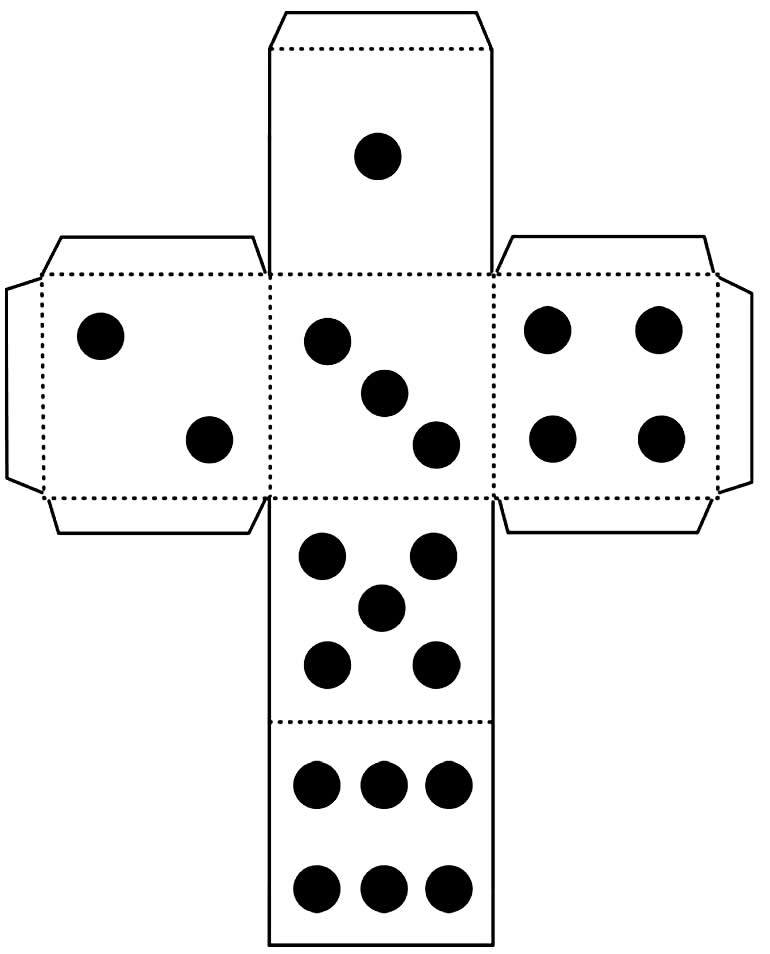
1ª momento: Jogo descubra e cubra (03 a 07 de agosto)

1 tabuleiro com os numerais de 1 a 12

2 dados

24 tampinhas pra cobrir os números no tabuleiro





Recorte um pedaço de material mais duro para ficar melhor de jogar e cole no tabuleiro

2 participantes

Regras:

   Cobrir todos os numerais do tabuleiro; O primeiro jogador lança os dados e conta o total de pontos; retira a tampinha da casa correspondente a esse total. O segundo jogador faz o mesmo. O primeiro torna a jogar, e assim por diante;

  Se faltar os numerais iguais ou menores que 6, o jogador poderá escolher jogar com um ou dois dados; ganha quem descobrir primeiro todas as casas.

 OBSERVAÇÃO:

 O numeral 8, por exemplo, pode ser descoberto quando as faces dos dados apresentarem 3 e 5 pontos ou 4 e 4 pontos ou 2 e 6 pontos. Se a casa do 8 já estiver descoberta e o jogador fizer 8 pontos, passa a vez.

 VARIAÇÕES: O jogo poderá começar com as casas descobertas. Os jogadores vão cobrindo as casas à medida que obtiverem os totais correspondentes.

Tenham todos uma ótima semana