









































































JOGO: RETIRANDO AS PEÇAS DO GUARDA-ROUPA

MATERIAL: 1 CARTELA COM PEÇAS DO GUARDA-ROUPA, UM REGISTRO DO JOGO PARA CADA PARTICIPANTE, 2 DADOS, LÁPIS E BORRACHA.




QUANTIDADE DE PARTICIPANTES: 2

ENTENDENDO O JOGO:

- NO GUARDA-ROUPA, HÁ 6 TIPOS DIFERENTES DE PEÇAS, ENTRE ROUPAS, SAPATOS E ACESSÓRIOS, CONTENDO 12 QUANTIDADES DE CADA;
- INICIA O JOGO O PARTICIPANTE QUE, AO LANÇAR O DADO, TIRAR O MAIOR VALOR;
- CADA PARTICIPANTE TERÁ O DIREITO DE JOGAR 6 VEZES;
- NA SUA VEZ DE JOGAR LANCE O DADO E, DE ACORDO COM A QUANTIDADE, RETIRE AS PEÇAS DO GUARDA-ROUPA, ESCOLHENDO UM TIPO EM CADA JOGADA;
- AS PEÇAS RETIRADAS DO GUARDA-ROUPA DEVEM SER MARCADAS COM UM X CARTELA E REGISTRADAS NA TABELA;
- AO FINAL DAS SEIS JOGADAS, CADA PARTICIPANTE FAZ OS CÁLCULOS DE QUANTAS PEÇAS DE CADA TIPO FICARAM NO GUARDA-ROUPA;
- GANHA QUEM AO FINAL DAS 6 RODADAS CONSEGUIR RETIRAR DO GUARDA-ROUPA A MAIOR QUANTIDADE DE PEÇAS.

REGISTRO DO JOGADOR: _____

	TINHA	RETIREI	FICARAM
	12		
	12		
	12		
	12		
	12		
	12		
TOTAL	60		

REGISTRO DO JOGADOR: _____

	TINHA	RETIREI	FICARAM
	12		
	12		
	12		
	12		
	12		
	12		
TOTAL	60		

