

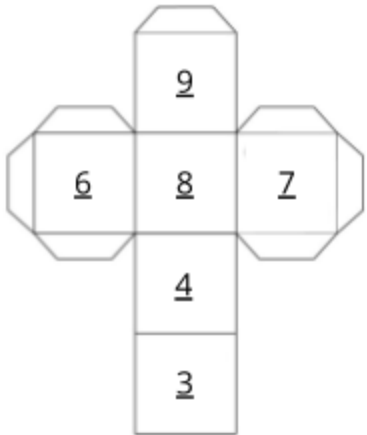
## EXEMPLO DE REGRAS DO JOGO “DADOS A MIL”

Tabela de pontuação:

Escolher números para os fatores de acordo com as tabuadas que quer trabalhar com a turma ou com um grupo de alunos. Pode-se refletir com eles sobre quais são mais difíceis de serem lembradas.

Combinação	Pontos
Dupla (dois dados iguais)	4 vezes o valor dos dados
Trinca (três dados iguais)	6 vezes o valor dos dados
Quadra (quatro dados iguais)	7 vezes o valor dos dados
Yam (cinco dados iguais)	9 vezes o valor dos dados

Dado:



Escolher números para os dados de acordo com os fatos ainda não fluentes pela turma ou por algum grupo. Pode-se refletir com eles sobre quais são mais difíceis de serem lembrados.

Exemplo de rodada:

- 1o. Lançamento: obtém-se 8, 8, 4, 3, 6. Calculam-se 32 pontos com a dupla de 8. O jogador decide continuar.
- 2o. Lançamento: volta-se a lançar os dados com o 4, 3 e 6. Obtém-se 8, 4, 7. Calculam-se 48 pontos com a trinca de 8. O jogador decide continuar.
- 3o. Lançamento: volta-se a lançar os dados com o 4 e o 1. Obtém-se 7, 9. Este lançamento é nulo, então o jogador não marca nenhum ponto nessa jogada.

O próximo jogador começa a lançar os dados.

- 1o. Lançamento: obtém-se 9, 6, 8, 3, 6. Calculam-se 24 pontos com a dupla de 6. O jogador decide continuar.
- 2o. Lançamento: volta-se a lançar os dados com o 9, 8 e 3. Obtém-se 6, 6, 4. Calculam-se 42 pontos com a quadra de 6. O jogador decide parar. Ele marca 42 pontos.

O próximo jogador começa a lançar os dados.

1o. Lançamento: obtém-se 4, 4, 3, 3, 4. Calculam-se 12 pontos com a dupla de 3 e 24 pontos com a trinca de 4 (total de 36 pontos). O jogador decide continuar.

2o. Lançamento: como todos os dados pontuaram no lançamento anterior, o jogador lança novamente todos os dados. Obtém-se 8, 8, 8, 8, 8. Calculam-se 72 pontos com o yam de 8. O jogador decide parar. Ele marca 72 pontos.

É a vez do próximo jogador.