

REGRAS DO JOGO A DIVERTIDA TRILHA GEOMÉTRICA

TOTAL DE PEÇAS: UM TABULEIRO, 24 CARTAS COM PERGUNTAS REFERENTES AOS SÓLIDOS GEOMÉTRICOS, 2 A 3 MARCADORES DIFERENTES (BOTÕES, GRÃOS, BOLINHAS DE PAPEL COLORIDO) E UM DADO.

NÚMERO DE JOGADORES: 2 A 3 JOGADORES.

QUEM COMEÇA: PARA INICIAR A PARTIDA CADA JOGADOR LANÇARÁ UMA VEZ O DADO, O PARTICIPANTE QUE TIRAR O MAIOR NÚMERO COMEÇARÁ.

COMO JOGAR: AO LANÇAR O DADO O PARTICIPANTE AVANÇARÁ O NÚMERO DE CASAS INDICADO PELO DADO. DURANTE O TRAJETO HAVERÁ LUGARES SINALIZANDO QUE O ADVERSÁRIO DO JOGADOR DEVERÁ PEGAR UMA CARTA. LER A PERGUNTA PARA O COLEGA, APÓS VERIFICAR SE A RESPOSTA FOI CORRETA OU NÃO DEVERÁ SEGUIR AS ORIENTAÇÕES DA CASA DE AVANÇAR OU RETORNAR NO JOGO. CADA CARTA A SER USADA DEVE SER RETIRADA DO JOGO, CASO OCORRA DE FALTAR CARTAS, JUNTE-AS NOVAMENTE.

REGRA: NÃO PODE FICAR MAIS QUE TRÊS JOGADORES EM UMA MESMA CASA. O ÚLTIMO A CHEGAR NÃO PODE PASSAR INDEPENDENTEMENTE DE TER TIRADO UM NÚMERO MAIOR NO DADO.

FIM DO JOGO: O GANHADOR É O PRIMEIRO JOGADOR QUE CHEGAR AO FINAL DA TRILHA.

TABULEIRO DO JOGO A DIVERTIDA TRILHA GEOMÉTRICA

A DIVERTIDA TRILHA GEOMÉTRICA!

BRINCANDO TAMBÉM SE APRENDE!

CHEGADA

PARABÉNS! VOCÊ CONSEGUIU AJUDAR OS ANIMAIS! AGORA PROVE QUE É BOM EM GEOMETRIA E RESPONDA DUAS PERGUNTAS! SE ACERTAR AVANCE 2 CASAS SE ERRAR VOLTE 4 CASAS.

AJUDE ANIMAIS
RESPONDENDO OS
DESAFIOS
GEOMÉTRICOS!



O CAMINHO DOS PEIXES É PERIGOSO!
SE ACERTAR A PERGUNTA PODE
AVANÇAR UMA CASA SE ERRAR
VOLTARÁ NO AQUÁRIO DA CASA 22

O MACACO ESTÁ
COM FOME! O AJUDE
ACERTANDO A
PERGUNTA E SIGA
PARA A CASA 13!



A FORMIGA ESTÁ
CANSADA! CARREGUE
A FOLHA ATÉ A CASA 8.



PROTEJA OS PEIXES DO
GATO! ACERTE A
PERGUNTA E AVANCE 7
CASAS SE ERRAR VOLTARÁ 7
CASAS!



VOCÊ ESTÁ COM AZAR!
FIQUE UMA VEZ SEM
JOGAR!

VOCÊ ESTÁ COM SORTE!
RESPONDA CORRETAMENTE
A PERGUNTA E PULE ATÉ A
CASA 5!



SAÍDA

CARTAS JOGO A DIVERTIDA TRILHA GEOMÉTRICA

DADO