

Estas jogadas são exemplos de possibilidades, importante ressaltar que existem muitas possibilidades de jogadas:

Jogada 01			
	Dado 01 Décimos	Dado 02 Centésimos	Total de pontos
Monise	0,1_	X	0, 1
Matheus	0,1_	0,_2	0, 12
George	0,2_	X	0, 2

Importante observar a pontuação de cada jogador com os alunos e compreender que $0,1 = 0,10$ e que $0,2 = 0,20$.

Caso ache necessário, mostre a pontuação atingida nos dados dos centésimos que Monise e George tiraram, que é o zero, que eles podem utilizá-lo na composição do número decimal.

Porém, nesta jogada, apenas com o dado dos décimos já era possível determinar quem conseguiu mais pontos, pois o dado de George aparece o 0,2; já sendo maior que os dados de Monise e Matheus.

Importante ressaltar com os alunos esta observação: que deve ser visto primeiro o número inteiro. Como neste jogo todos os dados não possuem números inteiros, devem ver o dado dos décimos. Caso um jogador já possua o dado maior dos décimos, ela já ganha a rodada, nem sendo necessário verificar o dado dos centésimos.

Somente se os dados dos décimos forem iguais, será preciso comparar os dados dos centésimos.

Neste caso, George andar 20 casas do tabuleiro.

Jogada 02			
	Dado 01 Décimos	Dado 02 Centésimos	Total de pontos
Monise	0,2_	0,_2	0, 22
Matheus	0,1_	X	0, 1
George	X	0,_2	0, 02

Nesta jogada, também só será preciso observar o dados dos décimos, pois Monise tirou 0,2; Matheus 0,1 e George 0.

Reforce mais uma vez a pontuação quando o dado dos centésimos for zero, que é o caso de Matheus nesta rodada. Ele tem 0,1 pontos que é igual a 0,10.

Nesta jogada, Monise andará 22 casas no tabuleiro