

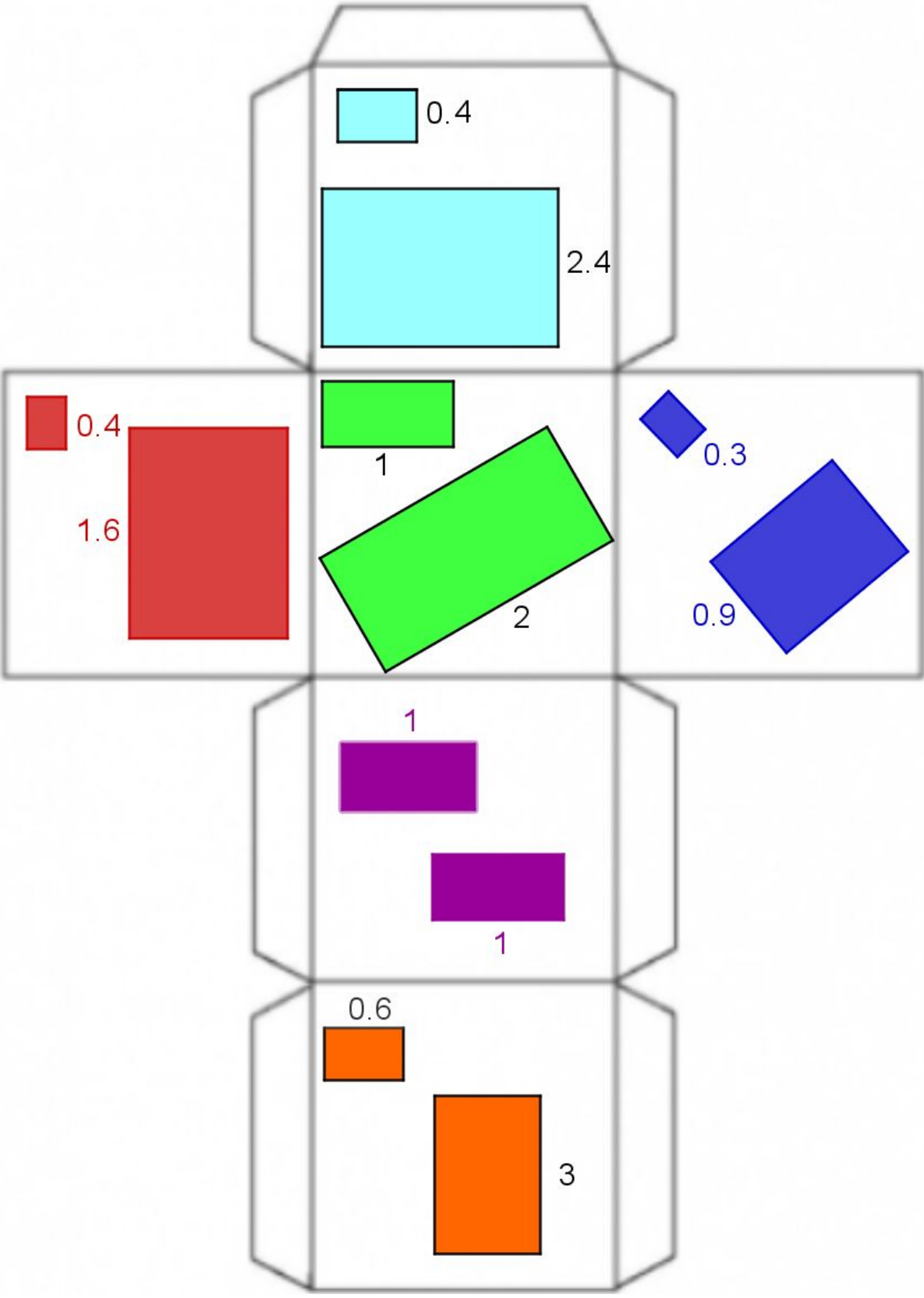
Trilha das Transformações:

- As fichas devem ser embaralhadas e colocadas sobre a mesa com as perguntas viradas para baixo;
 - O jogador lança o dado e anda tantas casas quanto seja a razão de semelhança entre os retângulos da face voltada para cima;
 - Caso o jogador pare numa das casas marcadas com pontos de interrogação, ele deve sortear uma ficha com a representação de uma transformação geométrica ou uma sequência de transformações realizadas em um retângulo. Se reconhecer a transformação geométrica utilizada, avança duas casas; caso contrário, volta três casas;
 - A(s) transformação(ões) geométrica(s) que deverá(ão) ser dadas como resposta será(ão) sempre a(s) realizada(s) no retângulo 1.
 - Ganha o jogo quem, primeiro, alcançar a chegada.
-

Trilha das Transformações:

- As fichas devem ser embaralhadas e colocadas sobre a mesa com as perguntas viradas para baixo;
- O jogador lança o dado e anda tantas casas quanto seja a razão de semelhança entre os retângulos da face voltada para cima;
- Caso o jogador pare numa das casas marcadas com pontos de interrogação, ele deve sortear uma ficha com a representação de uma transformação geométrica ou uma sequência de transformações realizadas em um retângulo. Se reconhecer a transformação geométrica utilizada, avança duas casas; caso contrário, volta três casas;
- A(s) transformação(ões) geométrica(s) que deverá(ão) ser dadas como resposta será(ão) sempre a(s) realizada(s) no retângulo 1.
- Ganha o jogo quem, primeiro, alcançar a chegada.

Modelo de dado:

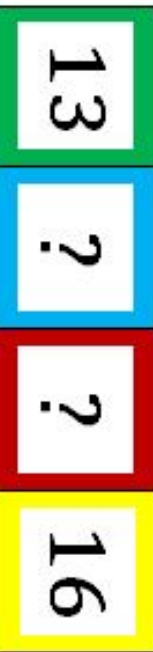
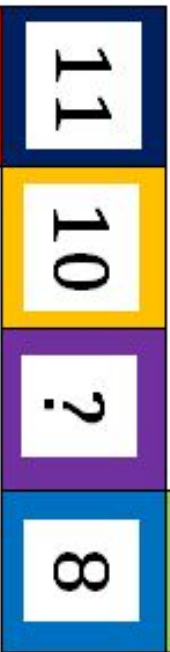
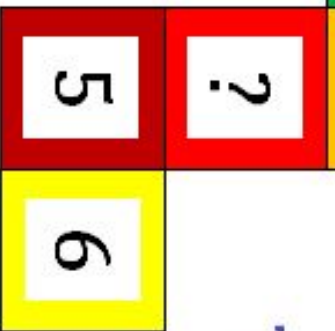




TRILHA

DAS

TRANSFORMAÇÕES



C
H
E
G
A
D
A

Trilha:

Fichas:

