**MATERIAL NECESSÁRIO:** UM TABULEIRO PARA CADA JOGADOR, 2 DADOS E LÁPIS PARA MARCAR.

**OBJETIVO:** MARCAR TODOS OS NÚMEROS DO TABULEIRO E NÃO FAZER 7 COBRAS.

**NÚMERO DE JOGADORES:** 2

**COMO GANHAR:**  MARCANDO TODOS OS NÚMEROS DE 2 A 12 **OU** SE O COLEGA FIZER AS 7 COBRAS PRIMEIRO

**COMO JOGAR:**

1. CADA JOGADOR PEGA O SEU TABULEIRO E DEFINE-SE QUEM IRÁ COMEÇAR.
2. NA SUA VEZ, O PARTICIPANTE JOGA OS DOIS DADOS E SOMA OS PONTOS OBTIDOS, MARCANDO COM UM X NO TABULEIRO (VEJA O MODELO A SEGUIR). POR EXEMPLO, SE NO DADO SAIU 4 E 6, A SOMA SERÁ 10. ENTÃO, O JOGADOR DEVE MARCAR A CASA 10.
3. SE A SOMA FOR 7, DESENHA-SE UMA COBRA NO NINHO. A PRIMEIRA COBRA SERÁ DESENHADA NO QUADRADO 1, A SEGUNDA NO 2 E ASSIM POR DIANTE. SE UTILIZAR O TABULEIRO COM O DESENHO DAS COBRAS, IRÁ RISCAR AS COBRAS CONFORME OBTIVER O 7 NAS JOGADAS.
4. GANHA QUEM MARCAR TODOS OS NÚMEROS PRIMEIRO OU SE O OUTRO JOGADOR FIZER AS 7 COBRAS.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **2** | **3** | **4** | **5** | **6** |
| **8** | **9** | **10** | **11** | **12** |

**NINHO DE COBRAS**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |