

Resolução da atividade principal - MAT1_14GRM07

<p>As equipes jogarão o dado para saber quantas casas andar e em seguida seguirão as orientações conforme a casa em que caíram.</p>	
<p>Casa que apresentar dois itens (por exemplo: Banana ou melancia.</p>	<p>A criança deverá primeiramente escolher um dos itens e, após isso, deve selecionar e apresentar a carta amarela que melhor define aquele item. Por exemplo: se escolher melancia deve apresentar a carta amarela escrito "maior massa". Se escolher a carta amarela certa, vem outra criança da mesma equipe, lança o dado e continua o jogo. Caso a criança escolha a carta errada, vem uma criança da outra equipe para prosseguir o jogo.</p>
<p>Casa que pedir "carta surpresa".</p>	<p>A criança pegará num monte cujas cartas estarão viradas para baixo uma carta surpresa que apresenta dois itens numa gangorra e deverá responder se a situação apresentada na carta é verdadeira ou falsa, de acordo com o peso de cada item e sua posição na gangorra. Se responder certo, vem outra criança da mesma equipe, lança o dado e continua o jogo. Caso a criança erre, vem uma criança da outra equipe para prosseguir o jogo.</p>
<p>Casas que apresentam uma pergunta ou solicita uma comparação de massa.</p>	<p>A criança deverá responder corretamente a pergunta que se refere a comparação de massa de alguns objetos. Caso a criança erre, vem uma criança da outra equipe para prosseguir o jogo.</p>
<p>Casas que apresentam as mensagens "passe a vez" e "avance três casas".</p>	<p>Somente seguir a orientação da casa e passar a vez para a outra equipe.</p>