

Regras - Jogo Nunca Dez

Ao iniciar o jogo, cada participante terá que ter um jogo individual de fichas coloridas e cada grupo, um dado numérico e um dado de ordens, que será utilizado simultaneamente por todos jogadores da equipe.

Regras - Jogo Nunca Dez

1- Para saber quem será o primeiro, os participantes jogam o dado numérico e quem tirar o número maior começa o jogo, seguido dos demais, sentido horário.

2- O primeiro jogador lança os dois dados simultaneamente e pega, das suas fichas coloridas, a quantidade sorteada de acordo com as ordens e o número tirado. Em seguida o jogador deverá realizar a leitura do número que tirou e, logo depois, do seu valor total.

Ex.: O dado numérico cai no número 4 e o dado de ordens, cai na unidade de milhar, então o jogador deverá pegar quatro fichas rosas, que correspondem às 4 unidades de milhar e assim fazer a leitura: 4 mil.

3- O próximo jogador participará da mesma maneira que o primeiro e assim sucessivamente, por várias rodadas seguidas.

4- Atenção às trocas:

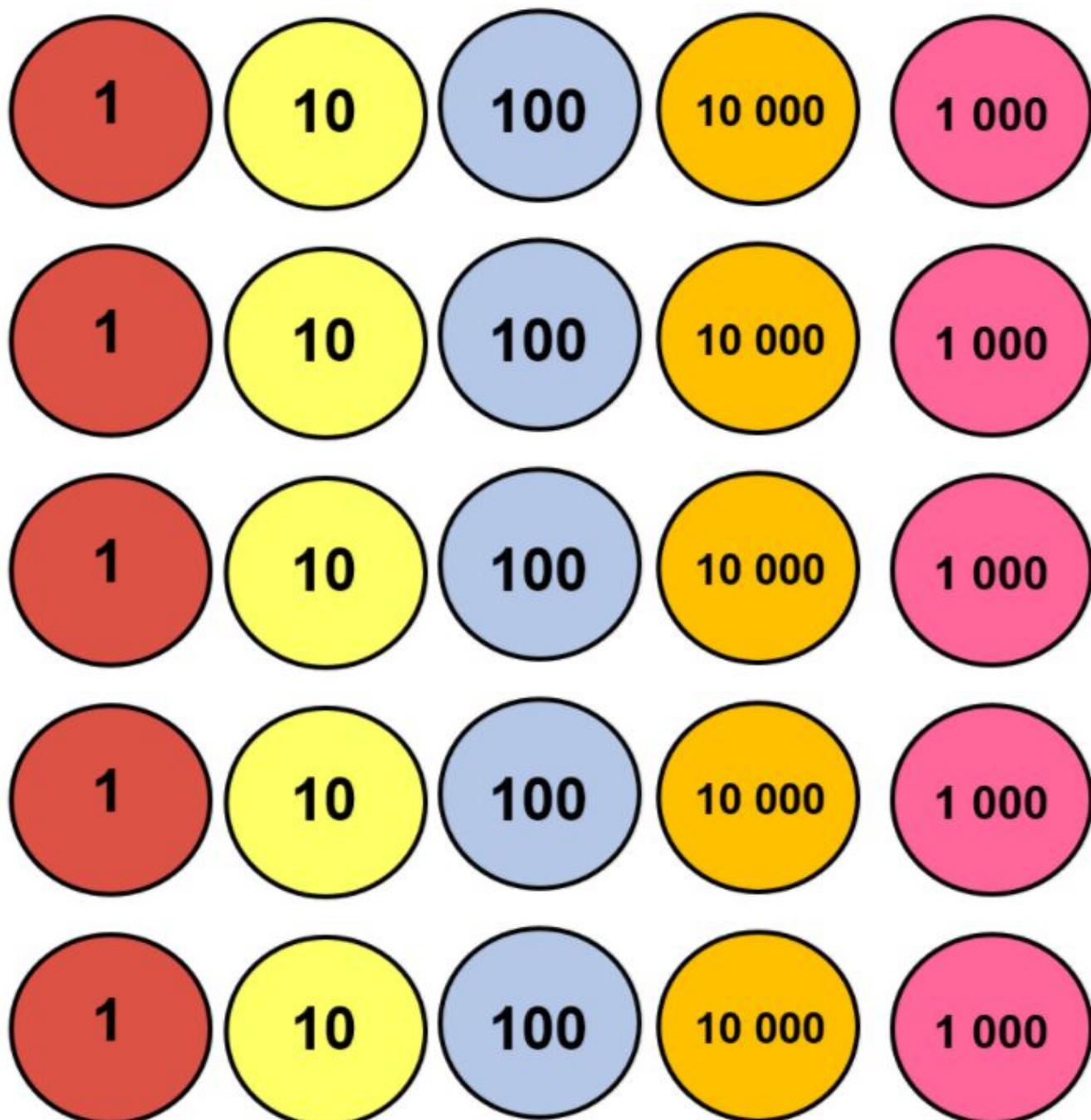
Como o próprio nome do jogo diz, o jogador **NUNCA** poderá ter **DEZ** fichas de uma mesma ordem/cor, então deverá trocá-las assim que juntar dez, pela fichinha da ordem seguinte.

- Ao juntar 10 fichas vermelhas, com 1 unidade simples cada, o jogador deve trocá-las por 1 ficha amarela, referente a 10 unidades, ou seja, uma dezena.
- Ao juntar 10 fichas amarelas com 1 dezena em cada, o jogador deve trocá-las pela ficha azul com o número 100, ou seja, uma centena;
- Ao juntar 10 fichas azuis, deverá trocá-las por uma fichinha rosa, com 1 000 unidades e, assim, sucessivamente, até conseguir trocar as dez fichas laranjas de 10 000 por uma ficha verde de 100 000.

5- Será vencedor o jogador que primeiro fizer a troca pela ficha verde, que representa a sexta ordem, 100 000.

Molde das Fichas Coloridas

Professor, imprimir em papel branco e depois colar em um papel cartonado, ou, caso haja a possibilidade, imprimir diretamente em Papel Canson ou Cartolina (branco, para não alterar a cor das fichas)



1

10

100

10 000

1 000

1

10

100

10 000

1 000

1

10

100

10 000

1 000

1

10

100

10 000

1 000

1

10

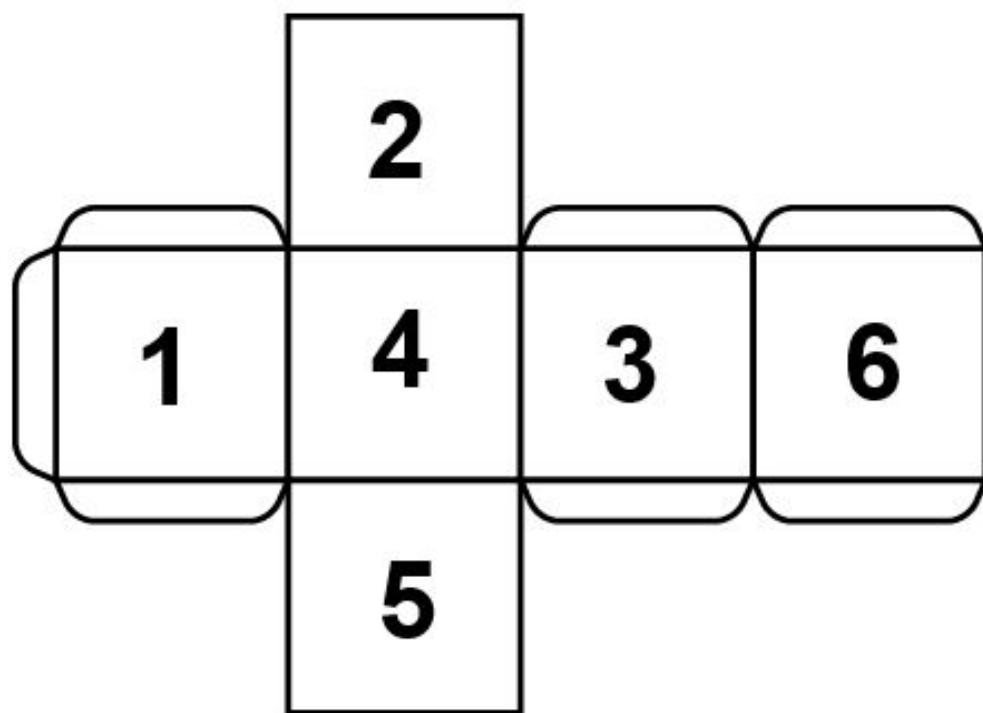
100

10 000

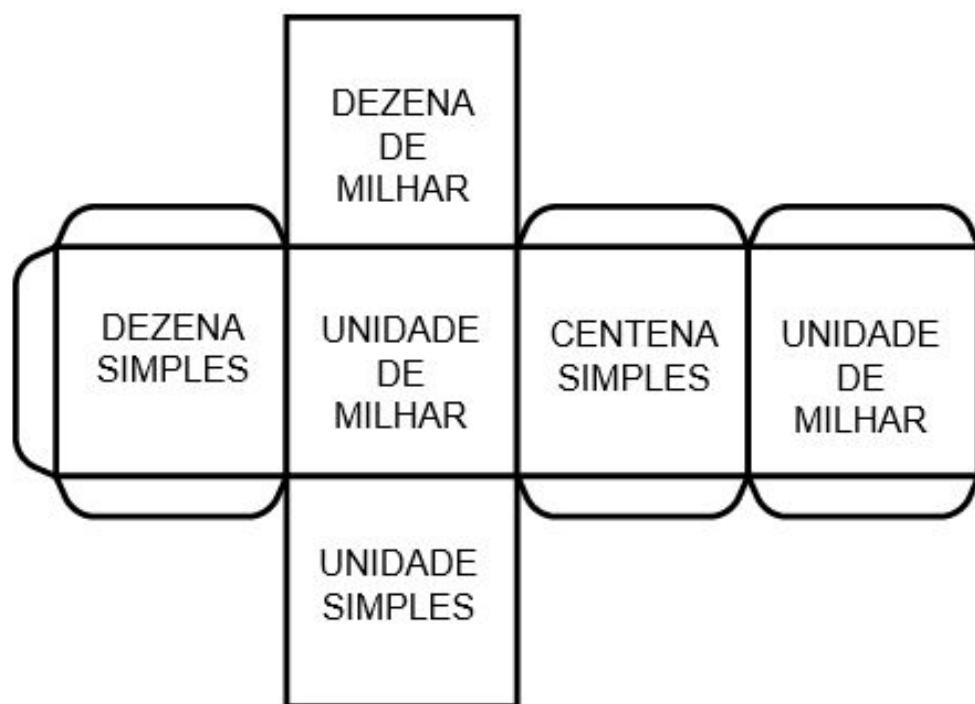
1 000

100 000

Molde de Dado Numérico



Molde de Dado de Ordens



Quadro Valor Lugar (Q.V.L.)

2 ^a CLASSE Milhares			1 ^a CLASSE Unidades Simples		
Centena de Milhar	Dezena de Milhar	Unidade de Milhar	Centena Simples	Dezena Simples	Unidade Simples
CM	DM	UM	C	D	U
6 ^a ordem	5 ^a ordem	4 ^a ordem	3 ^a ordem	2 ^a ordem	1 ^a ordem