

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:

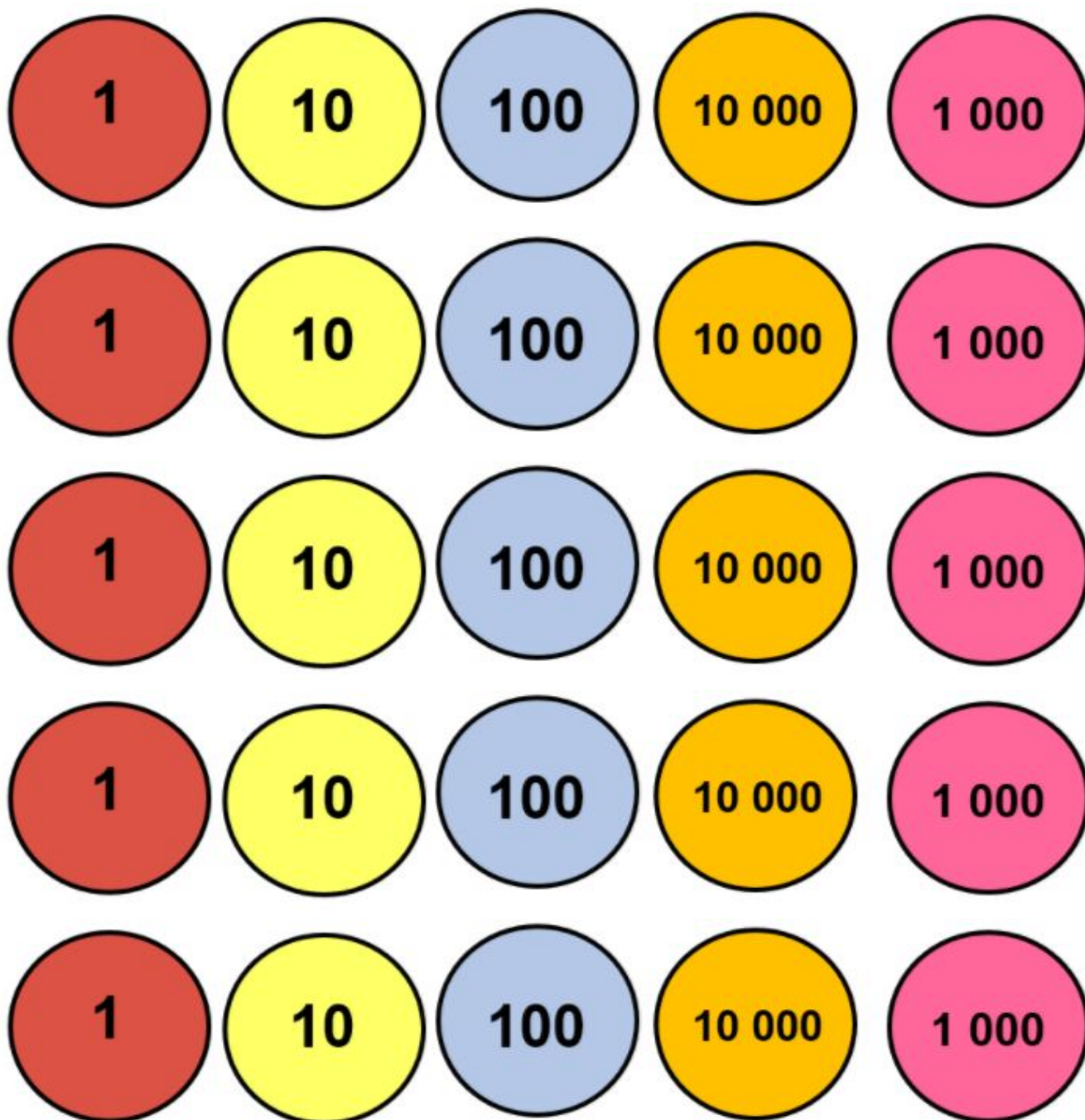
Como o próprio nome do jogo diz, o jogador **NUNCA** poderá ter **DEZ** fichas de uma mesma ordem/cor, então deverá trocá-las assim que juntar dez, pela fichinha da ordem seguinte.

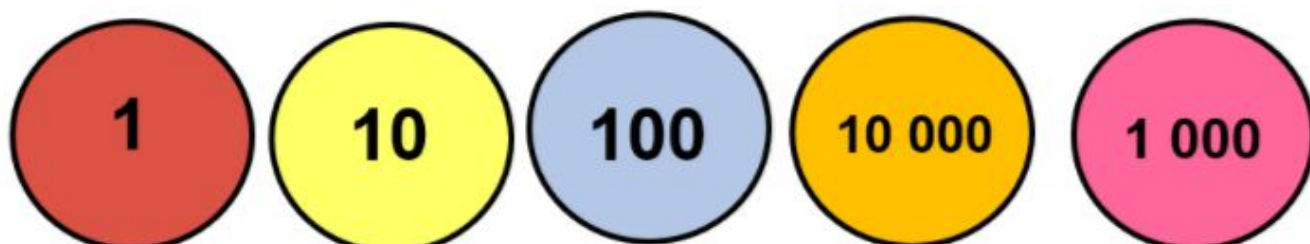
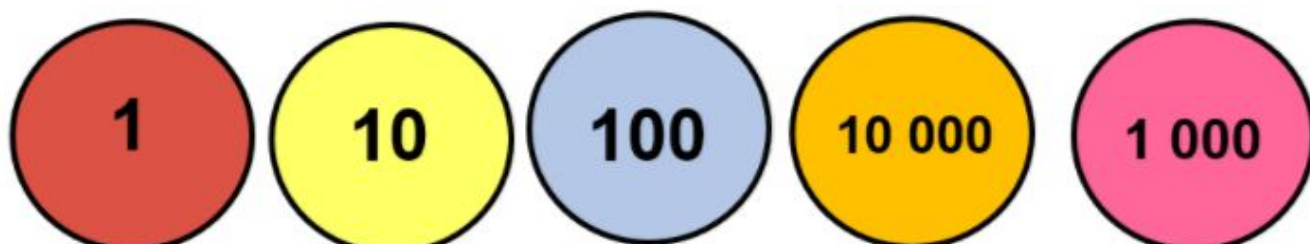
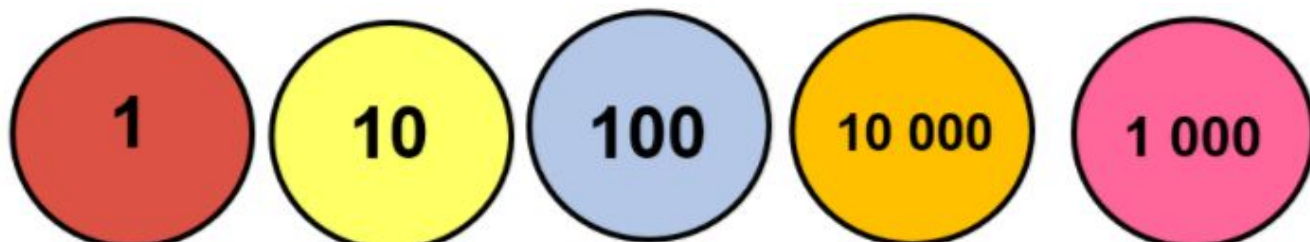
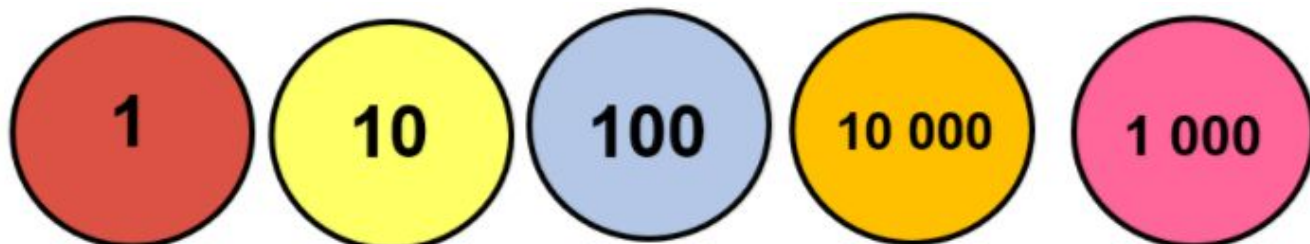
- Ao juntar 10 fichas vermelhas, com 1 unidade simples cada, o jogador deve trocá-las por 1 ficha amarela, referente a 10 unidades, ou seja, uma dezena.
- Ao juntar 10 fichas amarelas com 1 dezena em cada, o jogador deve trocá-las pela ficha azul com o número 100, ou seja, uma centena;
- Ao juntar 10 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.

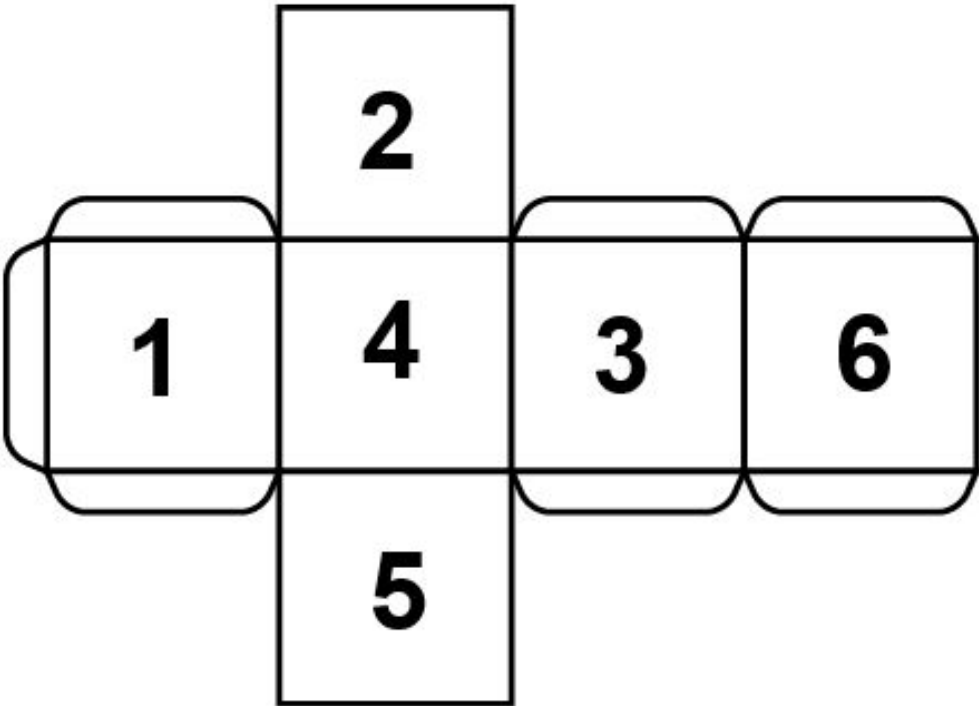
Molde das Fichas Coloridas

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)

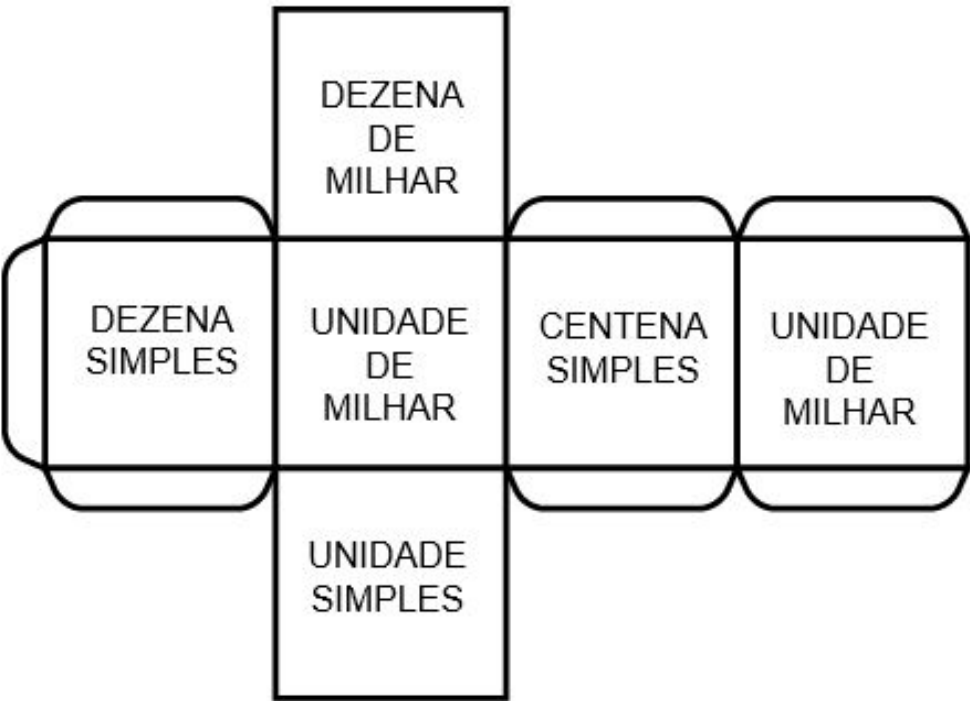




Molde de Dado Numérico



Molde de Dado de Ordens



Quadro Valor Lugar (Q.V.L.)

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