

CUBRA A DIFERENÇA

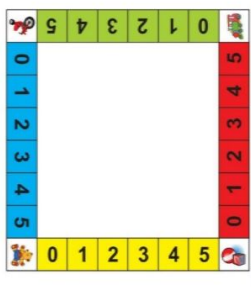
MATERIAL:

- 2 DADOS COMUNS
- 4 TABULEIROS INDIVIDUAIS COM NÚMEROS DE ZERO A 5 (UM VERMELHO, UM AZUL, UM VERDE E UM AMARELO)
- 24 CARTÕES COLORIDOS (6 VERMELHOS, 6 AZUIS, 6 VERDES E 6 AMARELOS)

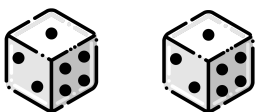
NÚMERO DE JOGADORES: 04

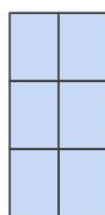
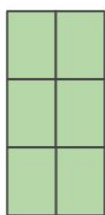
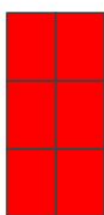
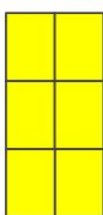
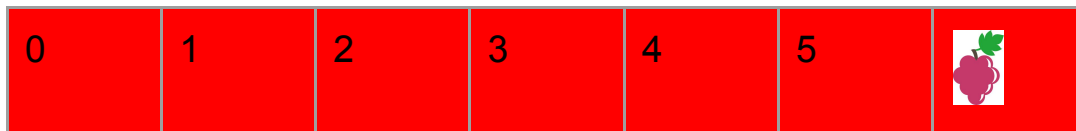
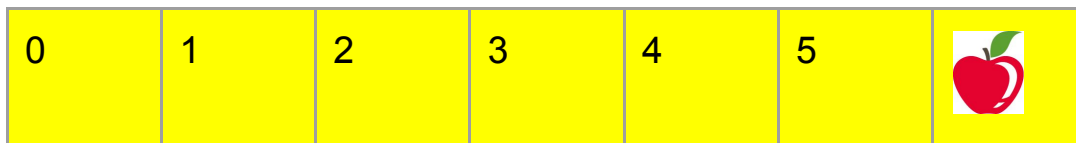
REGRAS:

- CADA CRIANÇA ESCOLHE UMA COR: AMARELA, VERDE, VERMELHA OU AZUL.
- ASSIM QUE ESCOLHER A COR, A CRIANÇA PEGA O SEU TABULEIRO E AS 6 FICHAS DA MESMA COR.
- OS 4 TABULEIROS INDIVIDUAIS DEVEM SER ORGANIZADOS PARA O JOGO, CONFORME MOSTRA A FIGURA ABAIXO.



- CADA JOGADOR LANÇA, NA SUA VEZ, OS DOIS DADOS SIMULTANEAMENTE E CALCULA A DIFERENÇA ENTRE AS DUAS QUANTIDADES QUE SAÍRAM NOS DADOS.
- O JOGADOR COBRE, COM UM DOS SEUS CARTÕES, NO SEU TABULEIRO, O NÚMERO CORRESPONDENTE À DIFERENÇA OBTIDA.
- O PRÓXIMO JOGADOR PROCEDE DA MESMA FORMA E ASSIM SUCESSIVAMENTE.
- CASO O NÚMERO CORRESPONDENTE À DIFERENÇA JÁ ESTEJA COBERTO, O JOGADOR PASSA A VEZ PARA O PRÓXIMO.
- GANHA O JOGO QUEM COBRIR PRIMEIRO TODOS OS NÚMEROS DO SEU TABULEIRO





Fonte do jogo: Brasil. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: Jogos na Alfabetização Matemática / Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. – Brasília: MEC, SEB, 2014. 72 p.

