Fichas sobrepostas

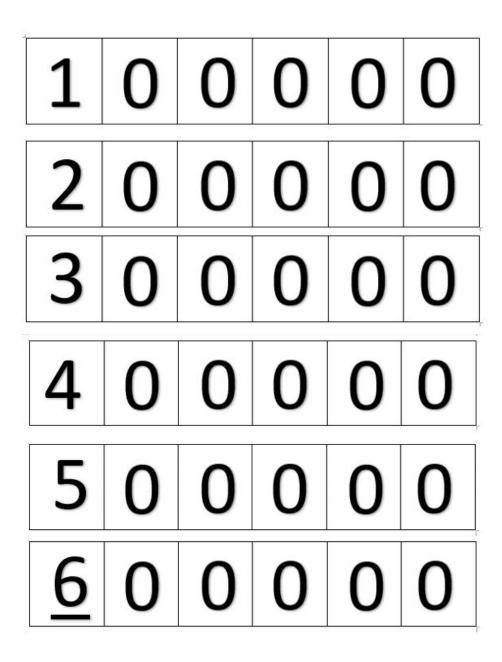
Regras:

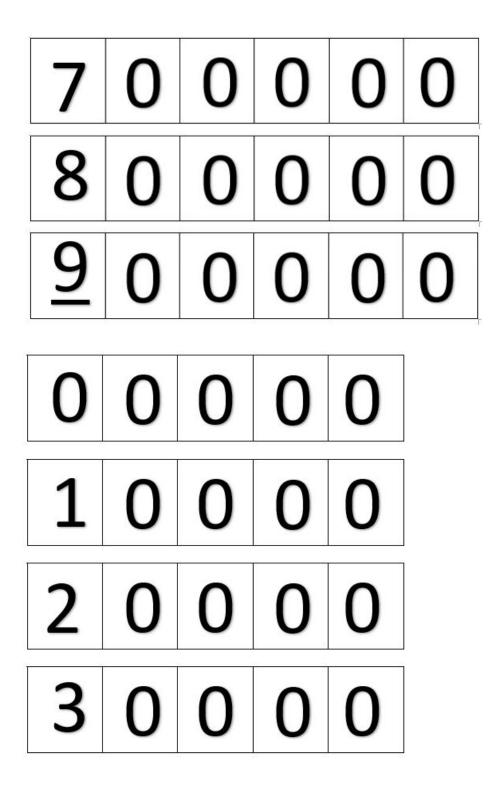
- 1. As fichas de cada ordem (centena de milhar, dezena de milhar, unidade de milhar, centena, dezena e unidade) deverão ser embaralhadas e colocadas no centro do grupo formando seis montes com as faces viradas para baixo.
- 2. A cada rodada, os jogadores do grupo pegam, individualmente, seis fichas aleatórias: uma de cada ordem (centena de milhar, dezena de milhar, unidade de milhar, centena, dezena e unidade).
- 3. O professor dá o comando e os alunos devem formar um número com suas fichas, usando uma, duas, três, quatro, cinco ou seis fichas.
- 4. Ganha um ponto o jogador do grupo que conseguir atender ao comando do professor.

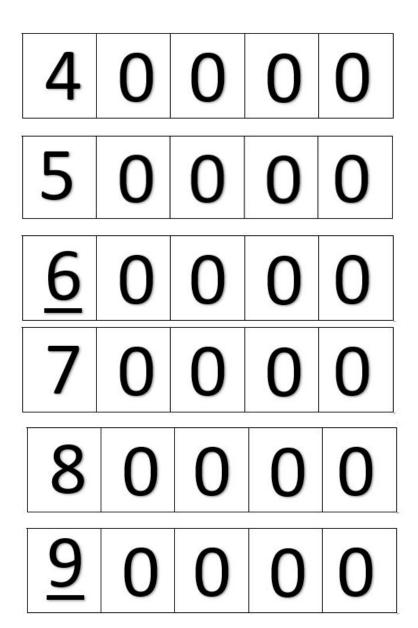
Por exemplo: Se o jogador tem as cartas 100 000, 90 000, 3 000, 000, 60 e 8 e o comando da rodada foi formar o maior número possível. Nesse caso, o aluno pode formar o número 193 068 e ganhará ponto se ninguém do grupo conseguir formar outro maior que este. Mas se o comando for compor o menor número possível, este jogador pode utilizar apenas a ficha com o número 8 e verificar se é o menor número obtido no grupo.

- 5. Depois disso as fichas são novamente embaralhadas e ocorre uma nova escolha de seis fichas para cada jogador, para assim iniciar a nova rodada.
- 6. Ganha o jogo aquele que ao final de 10 rodadas tiver o maior número de pontos.

Impressão por grupo, caso o professor necessite. Também é interessante que cada aluno possua o seu jogo de fichas sobrepostas.







0	0	0	0
1	0	0	0
2	0	0	0
3	0	0	0
4	0	0	0
5	0	0	0
_	0		

7	0	0	0
8	0	0	0
<u>9</u>	0	0	0
0	0	0	_
1	0	0	
2	0	0	
3	0	0	

4	0	0
5	0	0
<u>6</u>	0	0

7	0	0
8	0	0
9	0	0

<u>9</u>