

Atividade aula _ MAT2_10NUM03 - Dobro e triplo

REGRAS DO JOGO MULTIPLICANDO

- ESSE JOGO PODE SER FEITO COM 2 ATÉ 5 PESSOAS, PREFERENCIALMENTE EM TRIOS.
- COLOQUE AS FOLHAS COM OS NÚMEROS IMPRESSOS NA MESA.
- JOGUE O DADO ESPECIAL, QUE SÓ POSSUI OS NÚMEROS 2 E 3.
- A UMA DISTÂNCIA DOS CÍRCULOS, LANCE UM FEIJÃO PARA CAIR DENTRO DE UM DELES.
- NA TABELA, ANOTE A MULTIPLICAÇÃO FORMADA PELO NÚMERO QUE SAIU DO DADO E O NÚMERO DO CÍRCULO QUE A PEDRA CAIU.
- ANOTE A PONTUAÇÃO TAMBÉM, QUE É O RESULTADO DA MULTIPLICAÇÃO.
- NO FINAL DE 5 RODADAS FAÇA O CÁLCULO DOS PONTOS. VENCE QUEM TIVER A MAIOR PONTUAÇÃO.

-----Corte aqui -----

REGRAS DO JOGO MULTIPLICANDO

- ESSE JOGO PODE SER FEITO COM 2 ATÉ 5 PESSOAS, PREFERENCIALMENTE EM TRIOS.
- COLOQUE AS FOLHAS COM OS NÚMEROS IMPRESSOS NA MESA.
- JOGUE O DADO ESPECIAL, QUE SÓ POSSUI OS NÚMEROS 2 E 3.
- A UMA DISTÂNCIA DOS CÍRCULOS, LANCE UM FEIJÃO PARA CAIR DENTRO DE UM DELES.
- NA TABELA, ANOTE A MULTIPLICAÇÃO FORMADA PELO NÚMERO QUE SAIU DO DADO E O NÚMERO DO CÍRCULO QUE A PEDRA CAIU.
- ANOTE A PONTUAÇÃO TAMBÉM, QUE É O RESULTADO DA MULTIPLICAÇÃO.
- NO FINAL DE 5 RODADAS FAÇA O CÁLCULO DOS PONTOS. VENCE QUEM TIVER A MAIOR PONTUAÇÃO.

-----Corte aqui -----

REGRAS DO JOGO MULTIPLICANDO

- ESSE JOGO PODE SER FEITO COM 2 ATÉ 5 PESSOAS, PREFERENCIALMENTE EM TRIOS.
- COLOQUE AS FOLHAS COM OS NÚMEROS IMPRESSOS NA MESA.
- JOGUE O DADO ESPECIAL, QUE SÓ POSSUI OS NÚMEROS 2 E 3.
- A UMA DISTÂNCIA DOS CÍRCULOS, LANCE UM FEIJÃO PARA CAIR DENTRO DE UM DELES.
- NA TABELA, ANOTE A MULTIPLICAÇÃO FORMADA PELO NÚMERO QUE SAIU DO DADO E O NÚMERO DO CÍRCULO QUE A PEDRA CAIU.
- ANOTE A PONTUAÇÃO TAMBÉM, QUE É O RESULTADO DA MULTIPLICAÇÃO.
- NO FINAL DE 5 RODADAS FAÇA O CÁLCULO DOS PONTOS. VENCE QUEM TIVER A MAIOR PONTUAÇÃO.