

REGRAS DO JOGO DAS QUATRO CARTAS

1. MONTAR GRUPO DE QUATRO JOGADORES.
 2. USAR DOIS OU TRÊS JOGOS DE CARTAS EMBARALHADOS SOBRE A MESA.
 3. DISTRIBUIR 4 CARTAS PARA CADA JOGADOR.
 4. SEGUIR A ORDEM DADA PELA PROFESSORA NO QUADRO. EX: "FORMAR O MAIOR NÚMERO DE QUATRO ORDENS".
 5. CONFERIR O RESULTADO DO GRUPO.
 6. ANOTAR NO CADERNO OU EM UMA FOLHA O NÚMERO E O PARTICIPANTE VENCEDOR DA RODADA.
 7. CADA RODADA GANHA VALE UM (1) PONTO.
 8. GANHA QUEM AO FINAL DE 5 RODADAS TIVER FEITO MAIS PONTOS.
-

REGRAS DO JOGO DAS QUATRO CARTAS

1. MONTAR GRUPO DE QUATRO JOGADORES.
 2. USAR DOIS OU TRÊS JOGOS DE CARTAS EMBARALHADOS SOBRE A MESA.
 3. DISTRIBUIR 4 CARTAS PARA CADA JOGADOR.
 4. SEGUIR A ORDEM DADA PELA PROFESSORA NO QUADRO. EX: "FORMAR O MAIOR NÚMERO DE QUATRO ORDENS".
 5. CONFERIR O RESULTADO DO GRUPO.
 6. ANOTAR NO CADERNO OU EM UMA FOLHA O NÚMERO E O PARTICIPANTE VENCEDOR DA RODADA.
 7. CADA RODADA GANHA VALE UM (1) PONTO.
 8. GANHA QUEM AO FINAL DE 5 RODADAS TIVER FEITO MAIS PONTOS.
-

REGRAS DO JOGO DAS QUATRO CARTAS

1. MONTAR GRUPO DE QUATRO JOGADORES.
2. USAR DOIS OU TRÊS JOGOS DE CARTAS EMBARALHADOS SOBRE A MESA.
3. DISTRIBUIR 4 CARTAS PARA CADA JOGADOR.
4. SEGUIR A ORDEM DADA PELA PROFESSORA NO QUADRO. EX: "FORMAR O MAIOR NÚMERO DE QUATRO ORDENS".
5. CONFERIR O RESULTADO DO GRUPO.
6. ANOTAR NO CADERNO OU EM UMA FOLHA O NÚMERO E O PARTICIPANTE VENCEDOR DA RODADA.
7. CADA RODADA GANHA VALE UM (1) PONTO.
8. GANHA QUEM AO FINAL DE 5 RODADAS TIVER FEITO MAIS PONTOS.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

0