

Jogo Multiplicativo

Regras

- O jogo pode ser feito em grupos de 4 ou mais alunos.
- Uma pessoa do grupo escolhe quatro cartas, sem que os demais vejam.
- A tarefa dos outros jogadores é tentar ser o primeiro a adivinhar as quatro cartas.
- Na sua vez de jogar, ao jogador só é permitido fazer a pergunta: você tem duas cartas cujo produto é __ (15, por exemplo).
- O jogador que tem as cartas na mão responde sim ou não.
- Os produtos são registrados em um papel para que todos possam analisar as tentativas, bem como as respostas "sim" ou "não".
- O vencedor é aquele que conseguir dizer, em primeiro lugar, quais são todas as quatro cartas escolhidas.
- Se a resposta não estiver correta, o jogador perde a vez de jogar.

Secretaria de Estado da Educação do Paraná
Portal Dia-a-dia Educação

Jogo Multiplicativo

Regras

- O jogo pode ser feito em grupos de 4 ou mais alunos.
- Uma pessoa do grupo escolhe quatro cartas, sem que os demais vejam.
- A tarefa dos outros jogadores é tentar ser o primeiro a adivinhar as quatro cartas.
- Na sua vez de jogar, ao jogador só é permitido fazer a pergunta: você tem duas cartas cujo produto é ____ (15, por exemplo).
- O jogador que tem as cartas na mão responde sim ou não.
- Os produtos são registrados em um papel para que todos possam analisar as tentativas, bem como as respostas "sim" ou "não".
- O vencedor é aquele que conseguir dizer, em primeiro lugar, quais são todas as quatro cartas escolhidas.
- Se a resposta não estiver correta, o jogador perde a vez de jogar.

Secretaria de Estado da Educação do Paraná
Portal Dia-a-dia Educação

Jogo Multiplicativo

Regras

- O jogo pode ser feito em grupos de 4 ou mais alunos.
- Uma pessoa do grupo escolhe quatro cartas, sem que os demais vejam.
- A tarefa dos outros jogadores é tentar ser o primeiro a adivinhar as quatro cartas.
- Na sua vez de jogar, ao jogador só é permitido fazer a pergunta: você tem duas cartas cujo produto é ____ (15, por exemplo).
- O jogador que tem as cartas na mão responde sim ou não.
- Os produtos são registrados em um papel para que todos possam analisar as tentativas, bem como as respostas "sim" ou "não".
- O vencedor é aquele que conseguir dizer, em primeiro lugar, quais são todas as quatro cartas escolhidas.
- Se a resposta não estiver correta, o jogador perde a vez de jogar.

Secretaria de Estado da Educação do Paraná
Portal Dia-a-dia Educação
