

Colégio Santa Dorotéia

Pesqueira, \_\_\_\_\_ de março de 2020.

Professora: \_\_\_\_\_

Aluno (a): \_\_\_\_\_

3° Ano \_\_\_\_\_

# Diversão garantida!

Este jogo é parte integrante da obra *A Maneira Lúdica de Ensinar*, do 3º ano

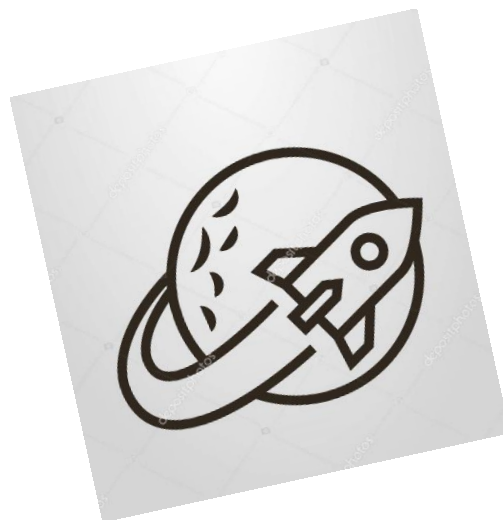
## **CORRIDA PARA A LUA**

### **Material**

- ◆ Um dado.
- ◆ Botões coloridos para marcar.

### **Instruções**

- ◆ Três a quatro jogadores.
- ◆ Inicia o jogo o(a) aluno(a) que tirar seis no dado.
- ◆ Cada aluno(a) deve mover os marcadores obedecendo às ordens citadas no jogo.
- ◆ Vence quem chegar primeiro.



Boa viagem!

# Corrida para a Lua

Arranje um dado, botões e zumm...  
Direto para a Lua! Inicia quem tirar o seis no dado.



23 24 25 26 **Chegada**

Estrela Cadente em direção à nave. Avance 1 casa.

21 20 Choque com um cometa. Fique sem jogar 1 vez. 18

Planeta Mercúrio à vista. Jogue outra vez.

16

11 12 Lua cheia clareando a Terra. Avance 1 casa. 14 15

Chi! Calor do Sol. Volte 3 casas.

9 8 Altura! Forma arredondada da Terra. Perca 1 jogada. 6

5

Partida 1 2 Ônibus Espacial tomando velocidade. Avance 2 casas. 4