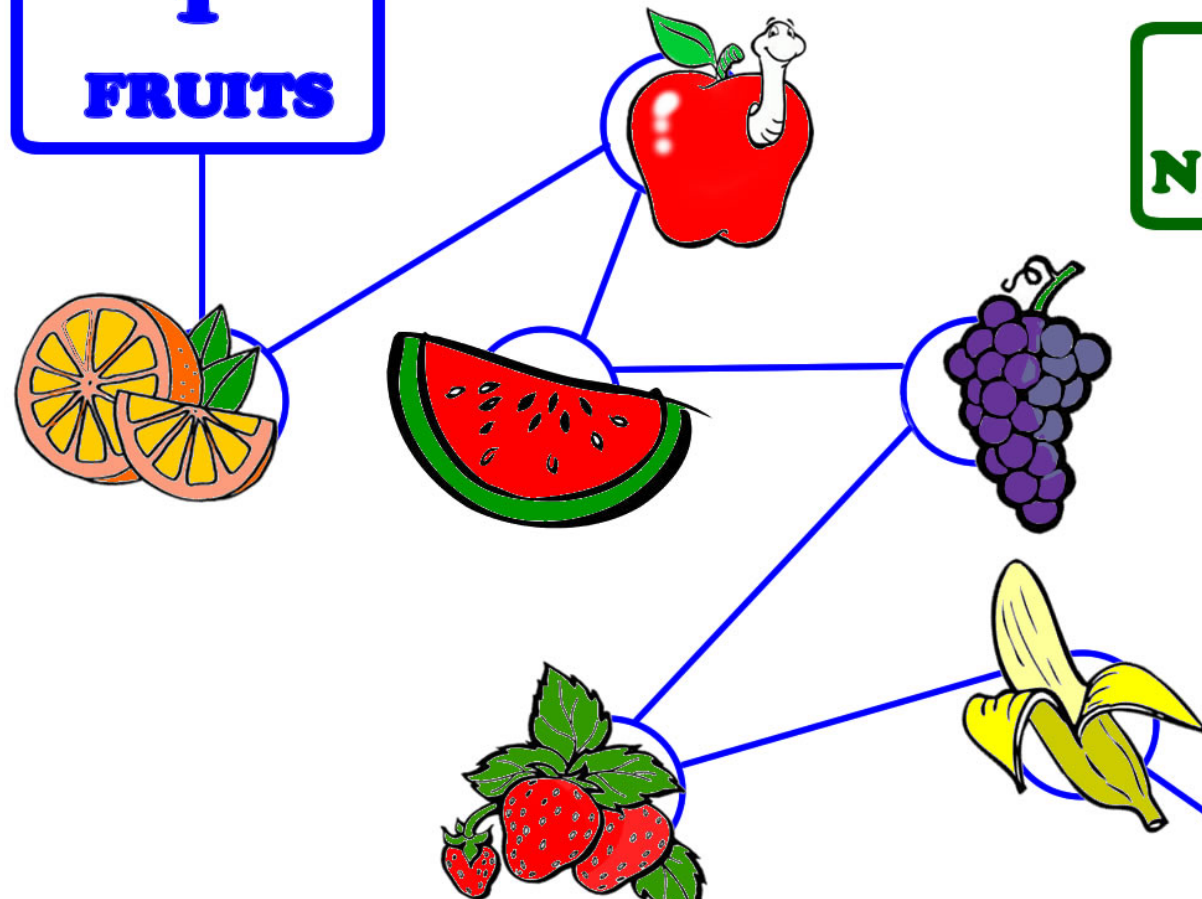
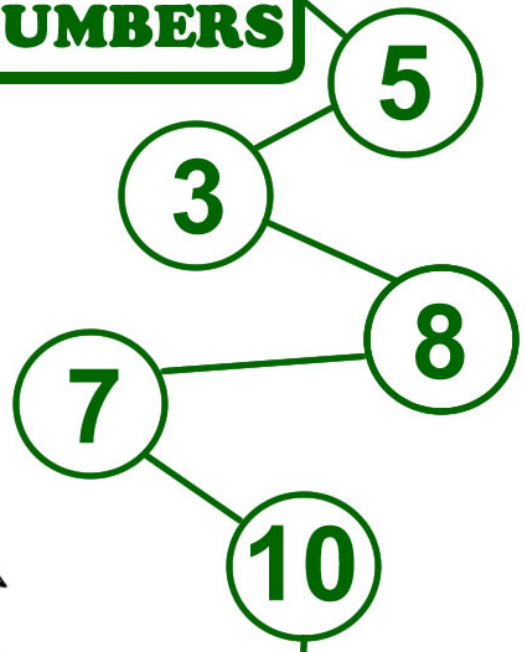


BASE-O-NARY

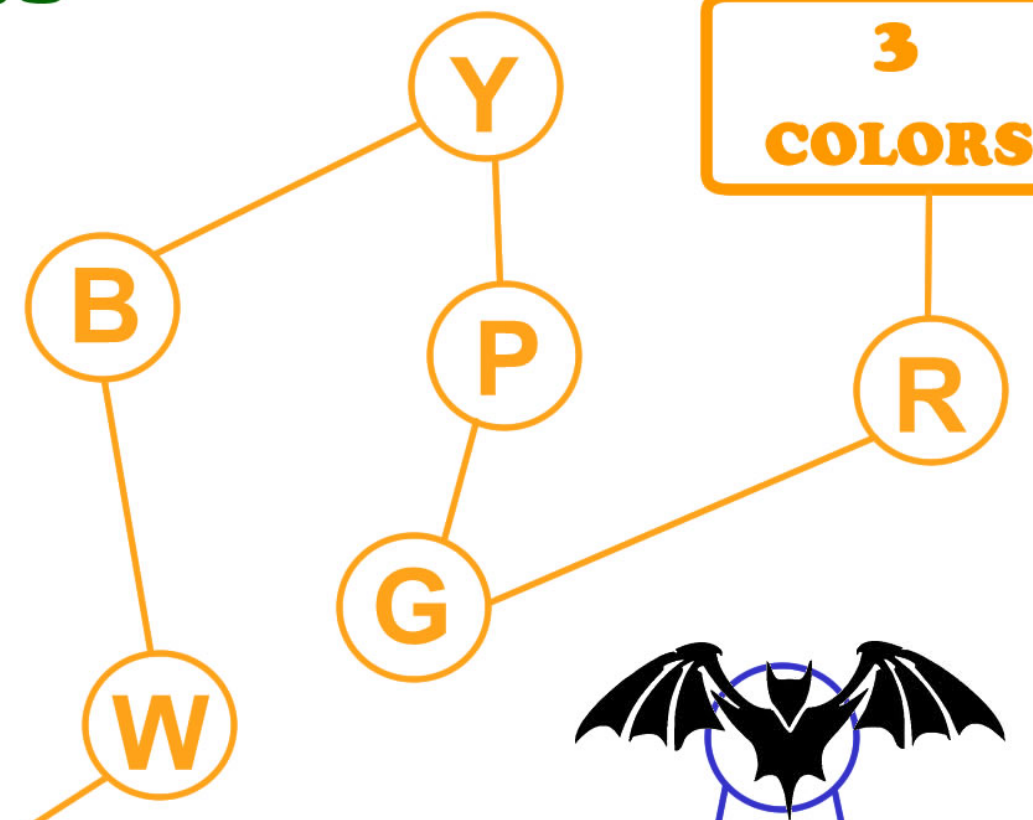
1
FRUITS



2
NUMBERS

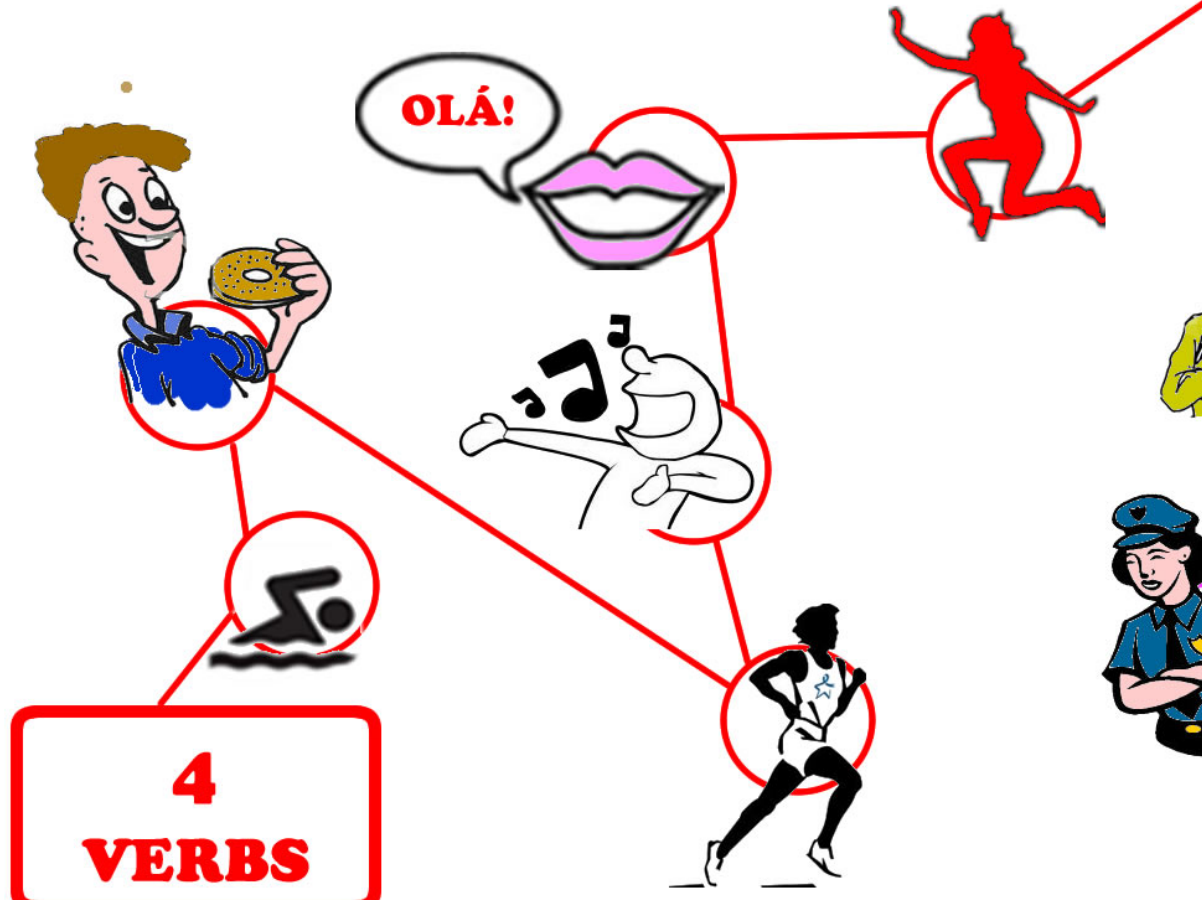


3
COLORS

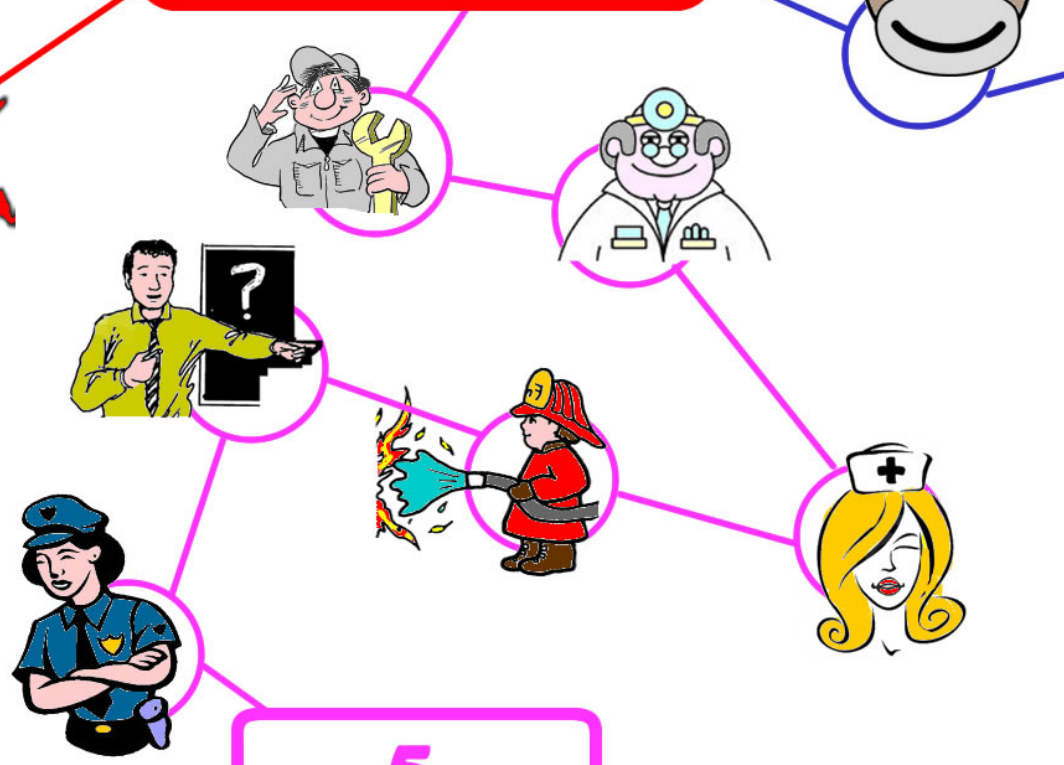


START

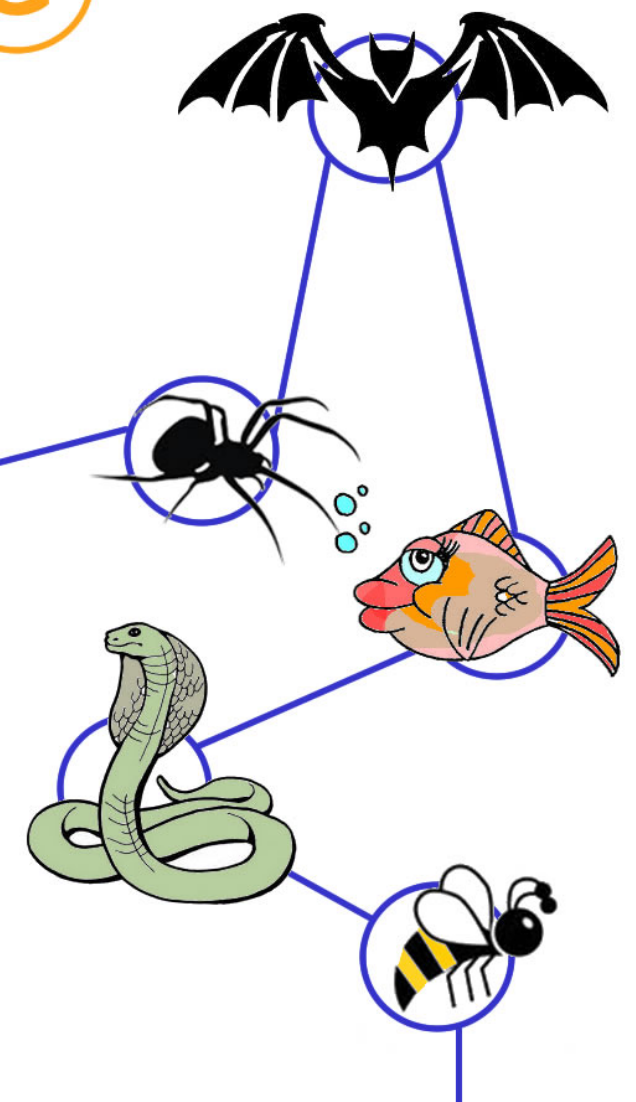
4
VERBS



5
JOBS



6
ANIMALS



BASE-O-NARY!

REGRAS

1. O OBJETIVO DESTES JOGOS É CONQUISTAR 4 BASES ANTES DE SEU Oponente;
2. O ALUNO COMEÇA O JOGO COM 34 PEDRAS DIFERENTES DAS DO SEU Oponente;
3. AS PEDRAS PODEM SER QUALQUER OBJETO PEQUENO O Suficiente;
4. AS PEDRAS DE CADA Oponente DEVEM SER DIFERENTES, EXEMPLO: AZUIS E VERMELHAS;
5. O JOGO COMEÇA COM OS ALUNOS TIRANDO A SORTE, SENDO QUE CADA UM PODE COLOCAR NO MÁXIMO 3 DEDOS, COMO SE FOSSE “PAR OU IMPAR”.
6. SE CADA ALUNO COLOCA ATÉ 3 DEDOS, O NÚMERO MÁXIMO QUE SE PODE TIRAR POR RODADA É 6, A MAIOR BASE DO JOGO;
7. AO LONGO DO JOGO, EM CADA RODADA ESTE PROCEDIMENTO SERÁ REPETIDO PARA SE DECIDIR QUAL A BASE O ALUNO DEVERÁ RESPONDER;
8. AO AVANÇAR PARA A FIGURA O ALUNO DEVE COLOCAR SUA PEDRA SOBRE A MESMA;
9. DUAS PEDRAS PODEM ESTAR NA MESMA FIGURA;
10. PARA AVANÇAR O ALUNO TEM QUE AVANÇAR FIGURA POR FIGURA;
11. PARA TOMAR A BASE O ALUNO TEM QUE TER RESPONDIDO SOBRE TODAS AS IMAGENS;
12. SE O ALUNO TIRAR 5, DEVE RESPONDER SOBRE A PRIMEIRA FIGURA DA BASE 5;
13. PARA MUDAR DE FIGURA DEVE-SE SEGUIR A ORDEM INDICADA ;
14. SE AO CHEGAR À ÚLTIMA FIGURA DA BASE O ALUNO JÁ TIVER RESPONDIDO, ELE DEVE TOMAR A BASE E COLOCAR SUA PEDRA;
15. SE AO SELECIONAR A BASE ELA JÁ TIVER DONO O ALUNO DEVE RESPONDER SOBRE A BASE SEGUINTE E ASSIM POR DIANTE;
16. A BASE DE NÚMEROS É A ÚNICA COM MENOS ITENS A SEREM RESPONDIDOS;
17. NA BASE DE CORES O ALUNO DEVE RESPONDER COM CORES QUE INICIEM COM A LETRA INDICADA;
18. RECOMENDA-SE QUE O JOGO SEJA IMPRESSO EM FOLHA A3, OU EM DUAS A4!