



Indicații:

- Jocul se printează pe foi A3.
- Elevii au nevoie de zar și pioni.
- Jocul se poate juca între doi sau mai mulți elevi.
- Plecarea de la start o face elevul care dă cu zarul **6**.
- Se va înainta atâtea casete cât arată zarul.
- În momentul în care elevul a ajuns la o casetă va citi coechipierului numărul scris cu cifre romane.
- Dacă greșește se va întoarce înapoi la start.
- Regulile se pot schimba, după preferințe.
- Săgețile jocului arată o înaintare suplimentară.