



∞ INFINITO ∞



DADOS MÁGICOS

DESAFIO

Num lançamento de dados ganha quem tiver mais pontos.

Escolha agora um dado ganhador.

O monitor em seguida escolhe outro dado.

Lançar os dados 15 vezes e anotar quem ganha de cada vez.

Vence o jogo quem ganhar mais vezes.

Se perdeu, desafia o monitor para outro jogo, escolhendo outro dado que considere melhor.

Se
dad
gan
Hoje
vários
profun
A apro
do uso
marketi
exemplos
estatística
em aparen
ou o parad