

Nº 96	Gr. 2 – E	Inteligência Lógico-matemática
-------	-----------	--------------------------------

Habilidade Raciocínio lógico	Nome Depressinha	Outras estimulações Memória verbal / Fluência
--	----------------------------	--

Preparação:

O jogo pode iniciar-se sem usar números, mas é válido para estímulo da inteligência lógico-matemática, na medida em que exige uma fluência verbal lógica. Alunos sentados na sala de aula em fileiras.

Utilização:

O jogo tem início com uma palavra mencionada pelo professor. O primeiro aluno deverá, imediatamente, dizer outra que rime com a primeira e assim por diante, até que um aluno erre ou não consiga dizer a rima, passando sua vez a outro. Em níveis mais avançados, a classe pode ser dividida em dois grupos; no primeiro grupo um aluno diz um número, o seguinte uma operação aritmética, o terceiro diz um outro número. A equipe oposta dispõe de algum tempo predeterminado para apresentar o resultado; ganhando ou perdendo pontos. Essa equipe passa, então, a propor as operações.