

Nº 270	Gr. 06 – C	Inteligência Naturalista
--------	------------	--------------------------

Habilidade Descoberta da atenção	Nome Passeio de carruagem	Outras estimulações Relacionamento interpessoal
--	-------------------------------------	---

Preparação:

Cada aluno recebe o nome de uma palavra que compõe determinada história. O professor prepara previamente a história.

Utilização:

Iniciada a atividade, o professor, calmamente, lê a história que preparou e cada aluno ao ouvir seu nome deve bater palmas uma vez. Uma das palavras deve ser comum a todos os alunos, e estes ao ouvirem devem concentrar sua atenção para baterem palmas duas vezes (Exemplo: Criando uma história sobre um “passeio de carruagem” o professor atribuirá a alguns alunos a palavra “roda”, outros serão “bancos”, outros “porta” e todos serão “carruagem”. Iniciada a história [que deve repetir essas palavras várias vezes], os alunos deverão bater palmas em cada oportunidade que o nome é citado e bater palmas duas vezes sempre que for citada a palavra “carruagem”). Ao mesmo tempo que estimula a atenção, o jogo propõe uma percepção.