

| | | |
|--------|------------|--------------------------------------|
| Nº 211 | Gr. 04 – A | Inteligência Cinestésico-corporal |
|--------|------------|--------------------------------------|

| | | |
|---|-----------------------------------|---|
| Habilidade Coordenação manual | Nome O jogo da velha II | Outras estimulações Sensibilidade tátil e raciocínio |
|---|-----------------------------------|---|

Preparação:

O tradicional “Jogo da velha” é muito útil e pode ser desenvolvido com tampinhas e um tabuleiro e, eventualmente, pode ser praticado utilizando-se o Paintbrush do Windows, como indicado no jogo 208.

Utilização:

Os alunos deverão traçar as retas que caracterizam o jogo e cada participante escolhe um símbolo que o identifique. As regras estabelecem que cada aluno deve colocar seu símbolo em um dos quadrados e não permitir que o oponente consiga a sequência de 3 a 6 símbolos. Vence o jogo quem realizar a sequência na horizontal, vertical ou diagonal.