

Nº 40	Gr. 01 – C	Inteligência Linguística
--------------	-------------------	---------------------------------

Habilidade Fluência verbal	Nome Cara-metade	Outras estimulações Percepção visual Atenção
--------------------------------------	----------------------------	-----------------------------------------------------------

Preparação:

Dicionários para o uso dos alunos que, por sua vez, devem estar organizados em duplas ou em grupos.

Utilização:

O jogo tem início com o professor escrevendo na lousa uma palavra e cortando-a ao meio. A tarefa dos alunos será com qualquer uma das duas meias palavras existentes, e, auxiliados por dicionários, formarem sua “cara-metade”, isto é, criar novas palavras a partir da meia palavra existente. Vence o grupo que mais palavras válidas reunir no tempo previamente estabelecido pelo professor.