

Nº 43	Gr. 01 – C	Inteligência Linguística
Habilidade Fluência verbal Gramática	Nome Fantasma (Ghost)	Outras estimulações Percepção visual Atenção

Preparação:

Lousa ou folhas de papel para desenho da força.

Utilização:

No jogo, dois ou mais alunos se alternam. O primeiro inventa uma palavra e coloca no papel ou na lousa tantos traços quantas letras houver. Iniciado o jogo, os parceiros se alternam acrescentando uma letra por vez à direita ou à esquerda, sem que nenhum dos participantes saiba previamente que palavra está se construindo. Quando um dos alunos não encontrar continuidade e esta existir, perde o jogo. Também perde quem propõe uma letra que torne inviável a formação de qualquer palavra, desde que questionada pelo grupo oponente.