

Nº 192	Gr. 05 – A	Inteligência Cinestésico-corporal
---------------	-------------------	--

Habilidade Digitação	Nome Pimba	Outras estimulações Orientação espacial
---------------------------------	-----------------------	--

Preparação:

Placa de madeira pintada de verde, simulando um campo de futebol com pregos fixados em lugar dos jogadores de dois times.

Utilização:

O aluno deve ser estimulado a desenvolver um jogo de futebol substituindo a bola por uma moeda de 20 centavos ou um botão, impulsionando-o em direção ao gol adversário. Alternar “regras” estabelecendo o uso de diferentes dedos para as jogadas.

(Existem no comércio: Pimba [Q.I..])