

Nº 223	Gr. 04 – C	Inteligência Cinestésico-corporal
---------------	-------------------	--

Habilidade Discriminação de formas	Nome Jogo mascarado	Outras estimulações Raciocínio lógico
--	-------------------------------	---

Preparação:

Máscaras de feltro individuais, com elástico, sacola de feltro e figuras de papelão com formas diferentes (avião, carro, colher, pera, chave, letras, etc.).

Utilização:

Os alunos, mascarados, devem retirar da sacola as diferentes figuras, identificando-as através do tato. Criar jogos para promover maior número de identificações. Em etapas subsequentes pode chegar a sacola 2, a sacola 3 e assim por diante com níveis mais elevados de dificuldades.

(Existe no comércio – Jogo-Tato (Q.I.))