

Nº 41	Gr. 01 – C	Inteligência Linguística
--------------	-------------------	---------------------------------

Habilidade Gramática Vocabulário	Nome Autódromo ao contrário	Outras estimulações Percepção visual Atenção
---	---------------------------------------	---

Preparação:

Os alunos são reunidos em grupos e na lousa existe um placar quadriculado para registrar o avanço de cada equipe.

Utilização:

Iniciada a atividade, o professor propõe as regras (por exemplo: vou dizer uma palavra e avança uma casa o grupo que apresentar um sinônimo ou um antônimo). Estabelecida a regra, o professor pode ir dizendo palavras que previamente selecionou e o grupo (ou um aluno individualmente, mas representando o grupo e por rodízio, deve apresentar a resposta). O placar na lousa vai registrando os avanços das equipes e, conseqüentemente, os pontos que vão acumulando. Em níveis mais elementares, o jogo pode ser aplicado para identificar palavras masculinas e femininas, singular e plural e outras situações.