

## **JOGO: CABO DE GUERRA – EDUCATIVO**

### **Objetivo do jogo:**

Avançar com a peça central (círculo preto) até o lado do oponente, vencendo desafios educativos e jogadas de pedra-papel-tesoura.

### **Número de jogadores:**

2 alunos (ou 2 grupos)

### **Como jogar:**

1. Coloque a peça preta no círculo central do tabuleiro.
2. A cada rodada, os dois jogadores fazem uma partida de pedra-papel-tesoura.
  - Quem vencer, puxa a peça preta para o seu lado (avança 1 casa).
3. Antes de puxar a peça, o jogador vencedor precisa acertar um desafio proposto, como:
  - Ler uma palavra
  - Resolver uma conta
  - Formar uma frase
  - Responder a uma pergunta oral
4. Se errar, volta uma casa.
5. O jogo continua até que a peça chegue no último círculo de um dos lados (vitória do jogador).



## **JOGO: CABO DE GUERRA – EDUCATIVO**

### **Habilidades desenvolvidas:**

**Raciocínio lógico:** Resolver desafios matemáticos ou de linguagem

**Leitura e linguagem:** Identificar, ler e interpretar palavras

**Atenção e controle inibitório:** Jogar por turnos e respeitar regras

**Planejamento e estratégia:** Pensar antes de agir no jogo competitivo

**Coordenação motora fina:** Mover peças no tabuleiro com precisão

**Interação social:** Jogar com o outro, aceitar vitórias e derrotas



# CABO DE GUERRA

