

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

