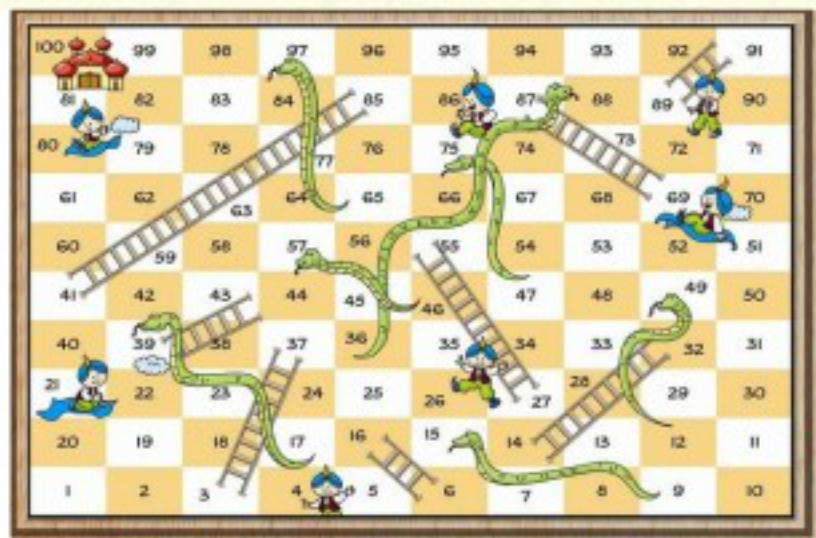




Corrida Maluca

Por: Equipe 1



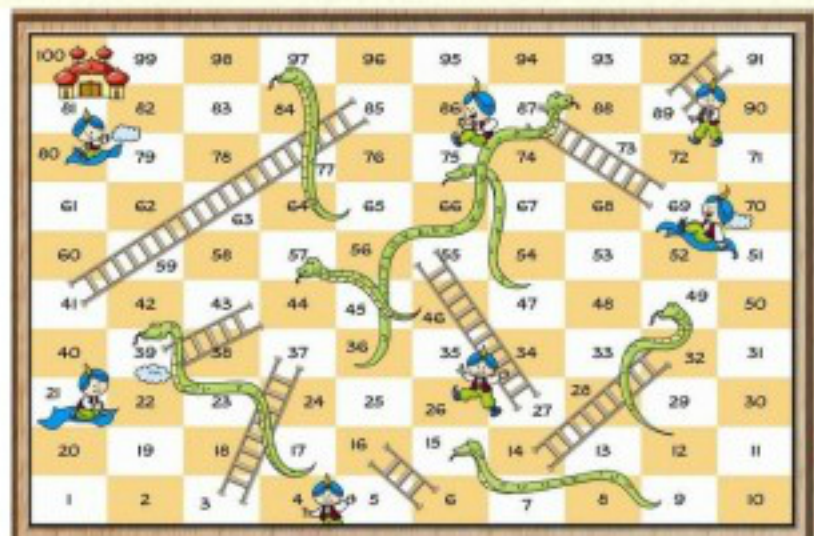
OBJETIVO: Oportunizar os participantes o desenvolvimento da percepção visual, atenção e memória, bem como a resolução de situações problemas.

MATERIAL: Tabuleiro contendo uma pista de corrida, um saquinho contendo cartas com desafios e uma tampa plástica descartável de cor diferenciada para cada participante da equipe.

Nº DE PARTICIPANTES: Aconselha-se 4-5 participantes para cada tabuleiro.

DESENVOLVIMENTO: Distribuir um tabuleiro para cada equipe, uma tampa para cada participante e um saquinho contendo os desafios. Combinar a ordem de participação dos participantes. Cada participante na sua vez irá tirar uma carta, ler e executar o que se pede. Vencerá o jogo aquele que chegar por primeiro na reta final.

REGRAS: Serão definidos pelo professor, os alunos deverão completar o jogo sem auxílio de professor ou calculadora.



cartas



Pinos dos jogadores



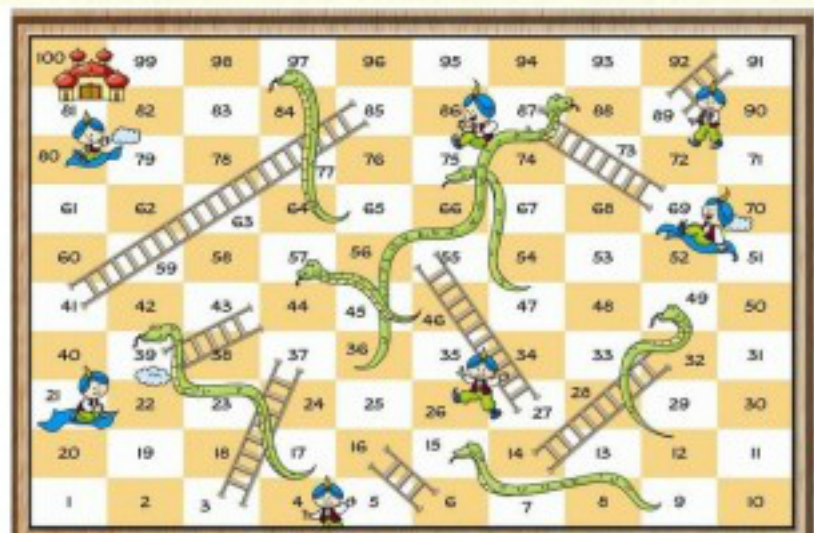
OBJETIVO: Oportunizar os participantes o desenvolvimento da percepção visual, atenção e memória, bem como a resolução de situações problemas.

MATERIAL: Tabuleiro contendo uma pista de corrida, um saquinho contendo cartas com desafios e uma tampa plástica descartável de cor diferenciada para cada participante da equipe.

Nº DE PARTICIPANTES: Aconselha-se 4-5 participantes para cada tabuleiro.

DESENVOLVIMENTO: Distribuir um tabuleiro para cada equipe, uma tampa para cada participante e um saquinho contendo os desafios. Combinar a ordem de participação dos participantes. Cada participante na sua vez irá tirar uma carta, ler e executar o que se pede. Vencerá o jogo aquele que chegar por primeiro na reta final.

REGRAS: Serão definidos pelo professor, os alunos deverão completar o jogo sem auxílio de professor ou calculadora.



cartas



Pinos dos jogadores



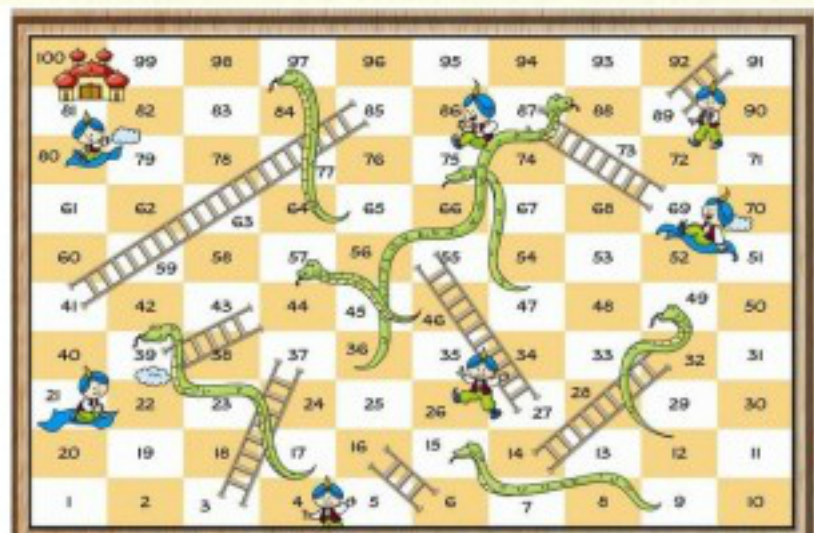
OBJETIVO: Oportunizar os participantes o desenvolvimento da percepção visual, atenção e memória, bem como a resolução de situações problemas.

MATERIAL: Tabuleiro contendo uma pista de corrida, um saquinho contendo cartas com desafios e uma tampa plástica descartável de cor diferenciada para cada participante da equipe.

Nº DE PARTICIPANTES: Aconselha-se 4-5 participantes para cada tabuleiro.

DESENVOLVIMENTO: Distribuir um tabuleiro para cada equipe, uma tampa para cada participante e um saquinho contendo os desafios. Combinar a ordem de participação dos participantes. Cada participante na sua vez irá tirar uma carta, ler e executar o que se pede. Vencerá o jogo aquele que chegar por primeiro na reta final.

REGRAS: Serão definidos pelo professor, os alunos deverão completar o jogo sem auxílio de professor ou calculadora.



cartas



Pinos dos jogadores



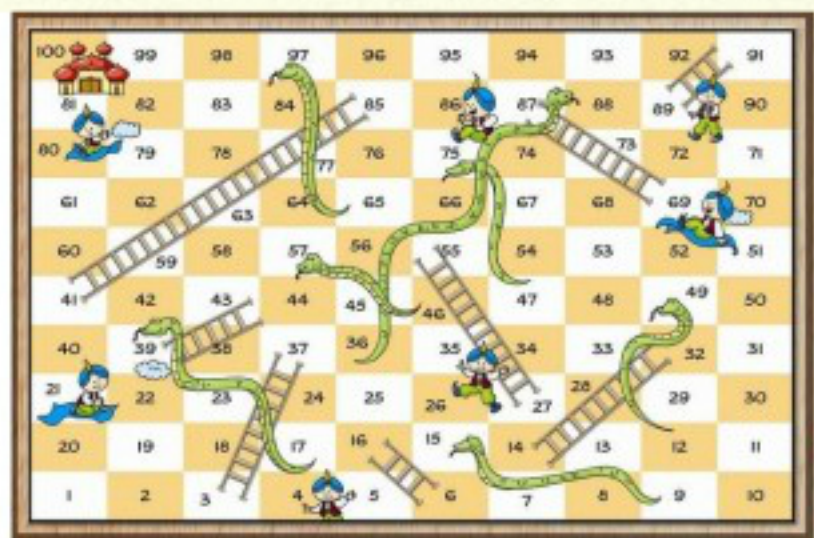
OBJETIVO: Oportunizar os participantes o desenvolvimento da percepção visual, atenção e memória, bem como a resolução de situações problemas.

MATERIAL: Tabuleiro contendo uma pista de corrida, um saquinho contendo cartas com desafios e uma tampa plástica descartável de cor diferenciada para cada participante da equipe.

Nº DE PARTICIPANTES: Aconselha-se 4-5 participantes para cada tabuleiro.

DESENVOLVIMENTO: Distribuir um tabuleiro para cada equipe, uma tampa para cada participante e um saquinho contendo os desafios. Combinar a ordem de participação dos participantes. Cada participante na sua vez irá tirar uma carta, ler e executar o que se pede. Vencerá o jogo aquele que chegar por primeiro na reta final.

REGRAS: Serão definidos pelo professor, os alunos deverão completar o jogo sem auxílio de professor ou calculadora.



cartas



Pinos dos jogadores



OBJETIVO: Oportunizar os participantes o desenvolvimento da percepção visual, atenção e memória, bem como a resolução de situações problemas.

MATERIAL: Tabuleiro contendo uma pista de corrida, um saquinho contendo cartas com desafios e uma tampa plástica descartável de cor diferenciada para cada participante da equipe.

Nº DE PARTICIPANTES: Aconselha-se 4-5 participantes para cada tabuleiro.

DESENVOLVIMENTO: Distribuir um tabuleiro para cada equipe, uma tampa para cada participante e um saquinho contendo os desafios. Combinar a ordem de participação dos participantes. Cada participante na sua vez irá tirar uma carta, ler e executar o que se pede. Vencerá o jogo aquele que chegar por primeiro na reta final.

REGRAS: Serão definidos pelo professor, os alunos deverão completar o jogo sem auxílio de professor ou calculadora.