

Que animal sou?



Preparação do jogo



1. Fazemos uma bandolete com cartolina e colamos-lhe velcro



2. Fazemos cartões com animais



3. Fazemos cartões com perguntas para os alunos que precisam

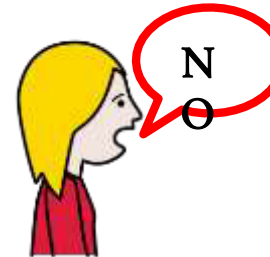
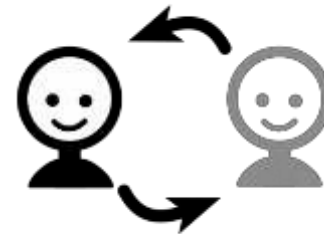
## Explicação do jogo

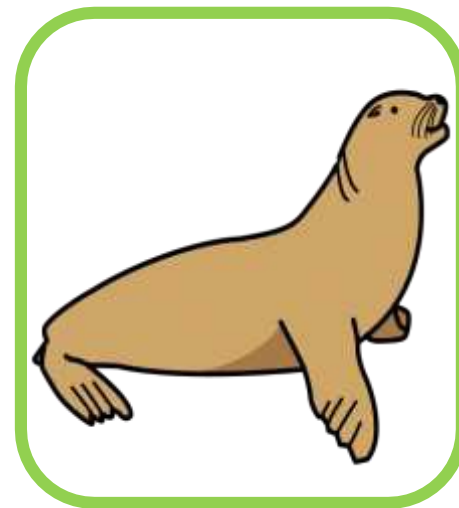
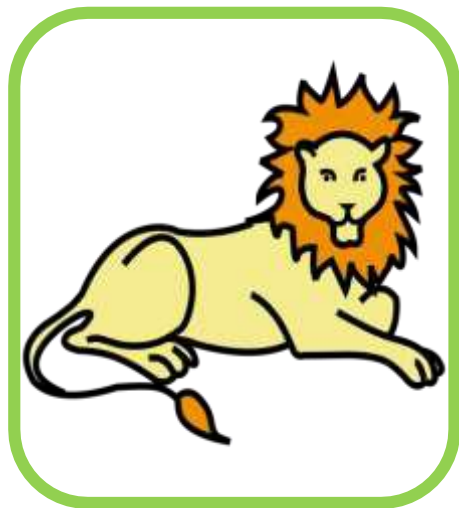
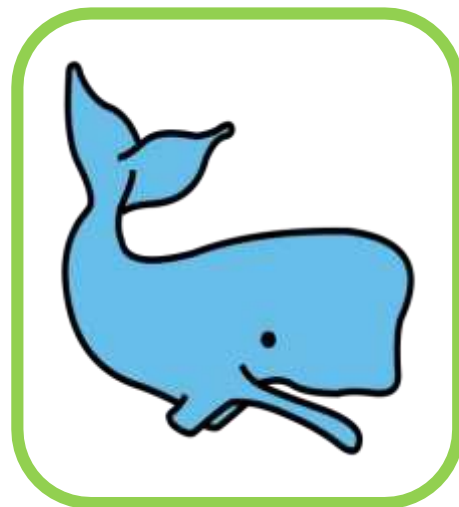
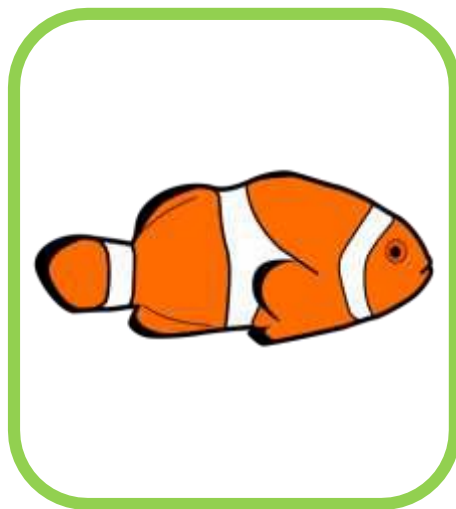
1. Um dos jogadores coloca a bandolete. No velcro colocamos um animal sem que o jogador o veja. Com o poder da mente - e as perguntas que fizer - tem que adivinhar o animal que está na bandolete.

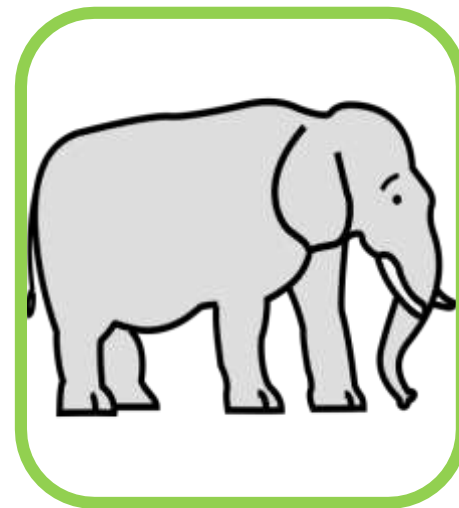
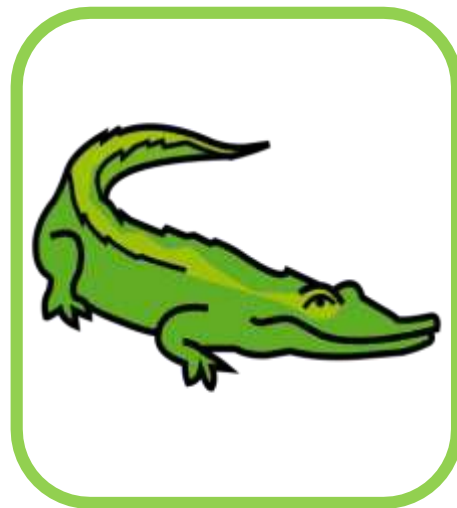
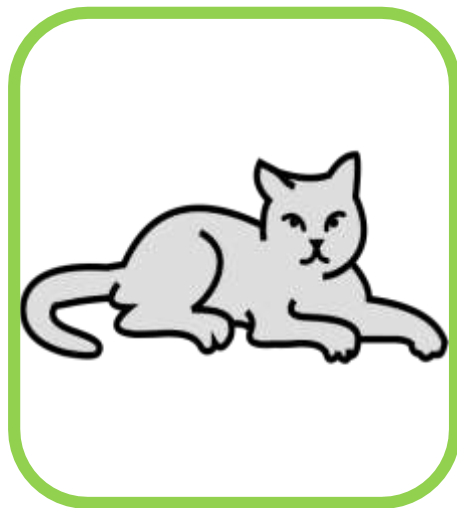
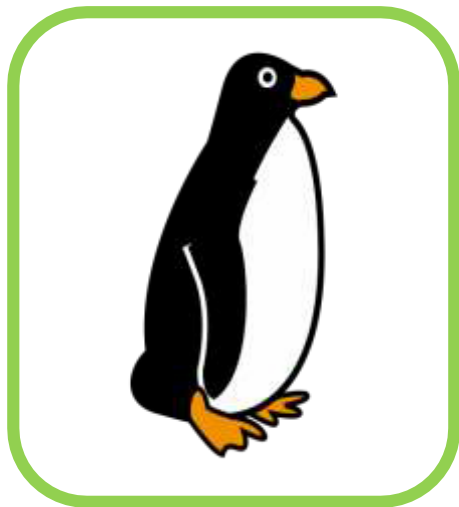
2. O resto dos jogadores responde **SIM** ou **NÃO** às perguntas

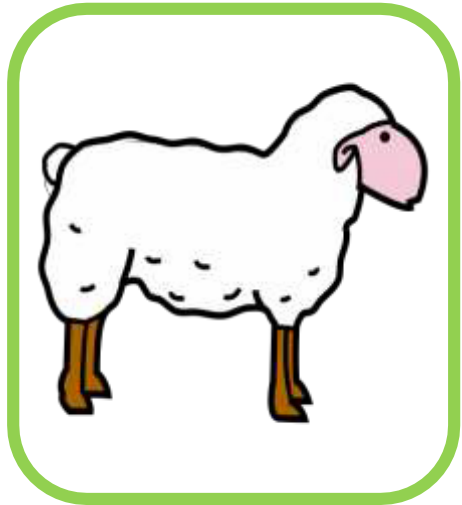
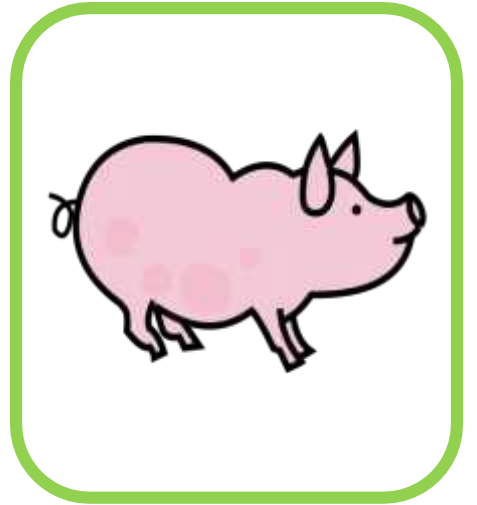
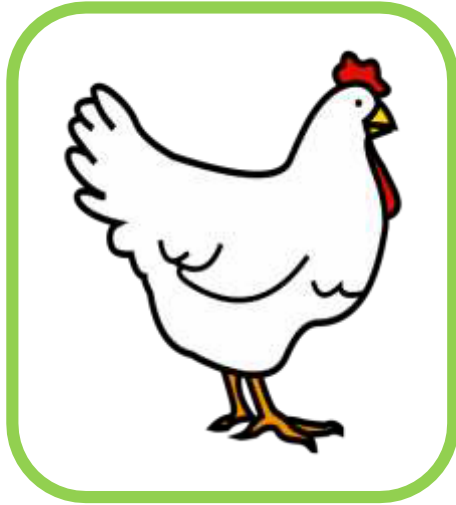
3. Pode fazer **10** perguntas para adivinhar.

4. Depois de **10** perguntas muda o jogador

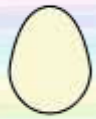












É ovíparo



Voa



Vive na selva



É grande



É terrestre



Vive no deserto



É omnívoro



Vive no mar



Come erva



Vive na quinta



Vive em casa



Come carne





- Podemos seleccionar todos os animais que quisermos.
- Podemos utilizar os animais que estamos a trabalhar nas aulas.
- Podemos utilizar os animais como apoio visual, se necessário.
- Podemos criar mais perguntas (certamente os alunos terão perguntas muito mais divertidas).
- Podemos criar a atividade juntos (escolher os animais, construir a bandolete, etc.)
- Podemos aproveitar a ideia para trabalhar com profissões ou qualquer outro tema ou centro de interesse.

