

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



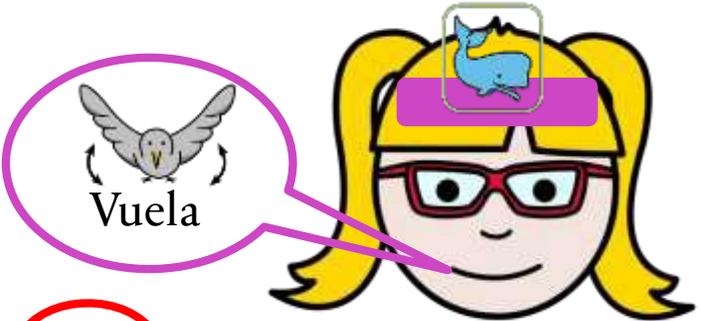
2. Fazemos cartões com animais



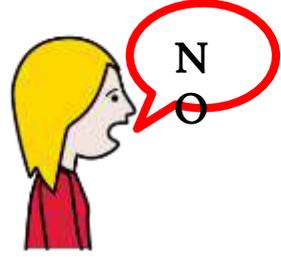
3. Fazemos cartões com perguntas para os alunos que precisam

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.



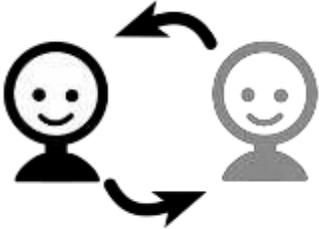
2. O resto dos jogadores responde **SIM** ou **NÃO** às perguntas

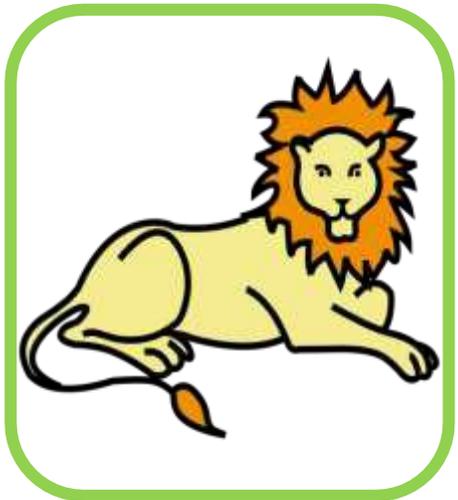
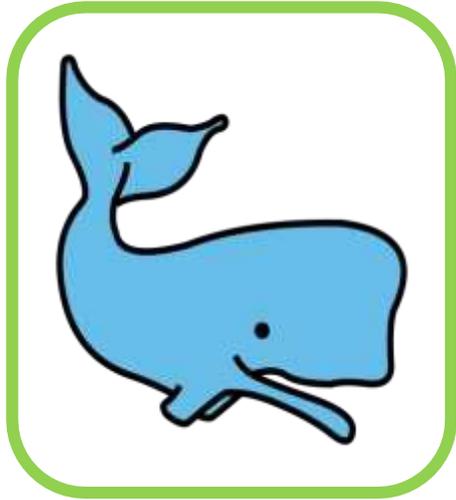


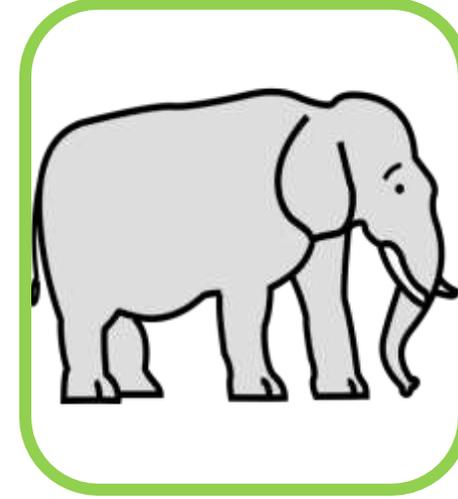
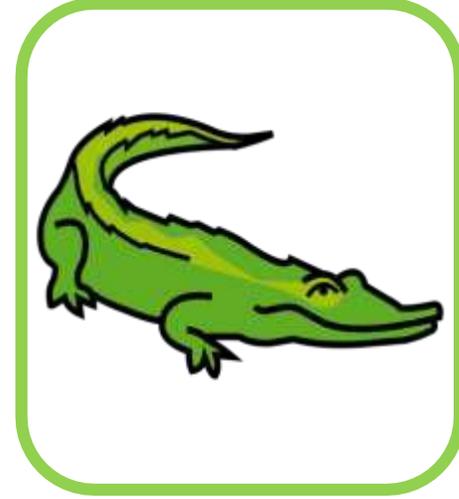
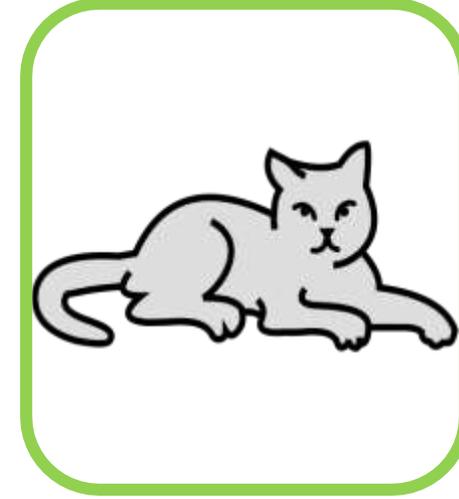
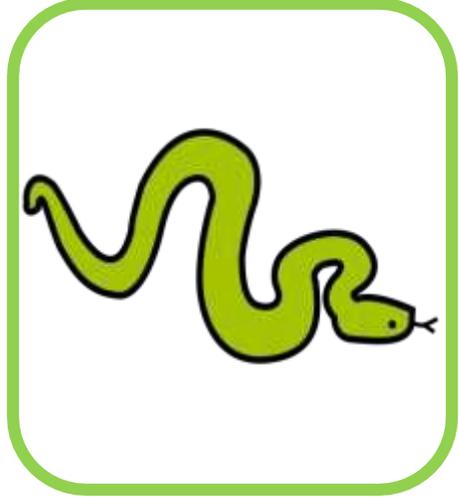
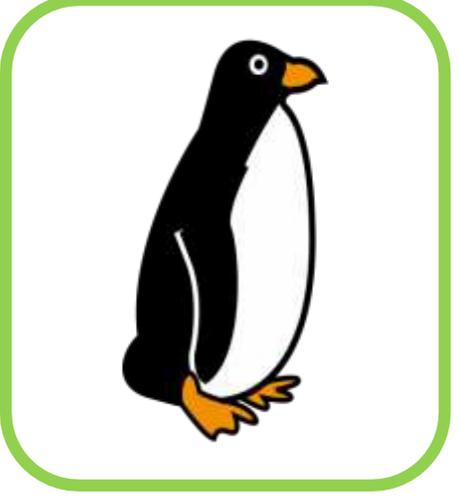
3. Pode fazer **10** perguntas para adivinhar.

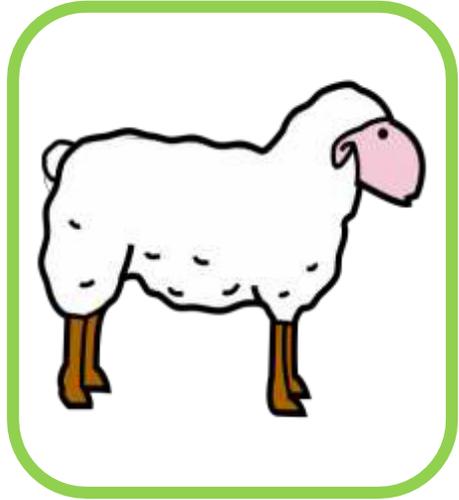
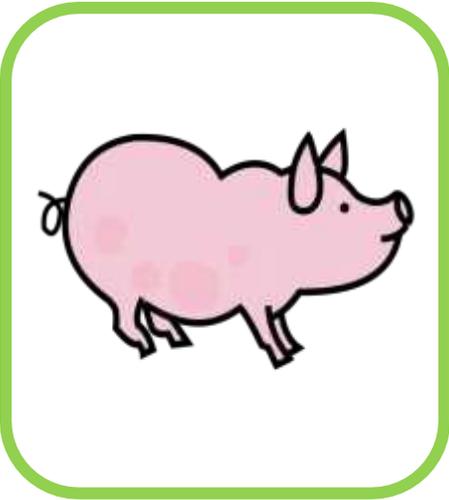
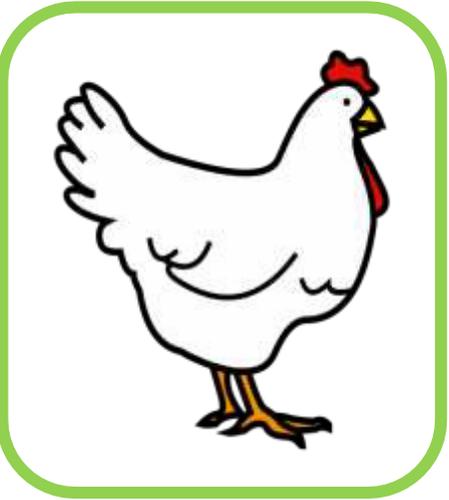
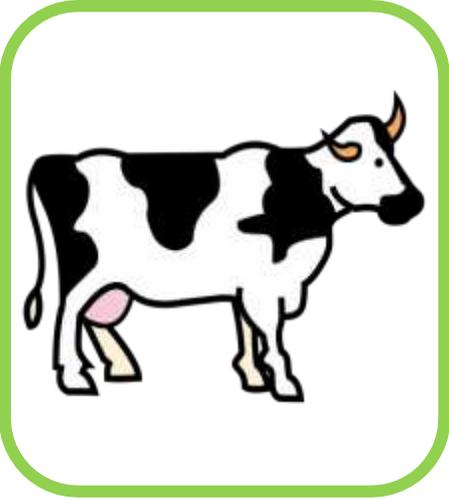


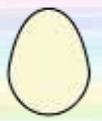
4. Depois de **10** perguntas muda o jogador











É ovíparo

✓ ✗



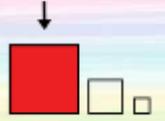
Voa

✓ ✗



Vive na selva

✓ ✗



É grande

✓ ✗



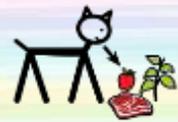
É terrestre

✓ ✗



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.

