

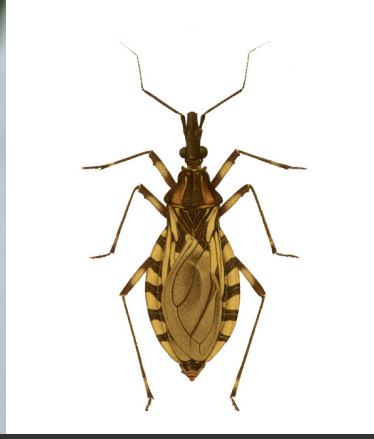
Frente



Arara-azul



Abelha



Barbeiro



Cogumelo



Baleia



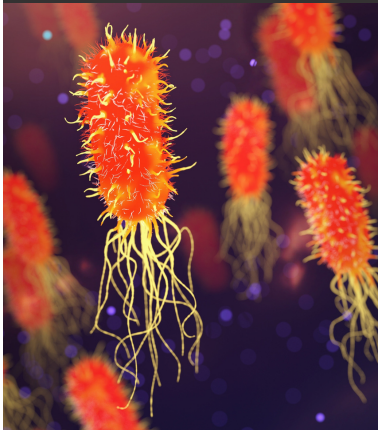
Tartaruga



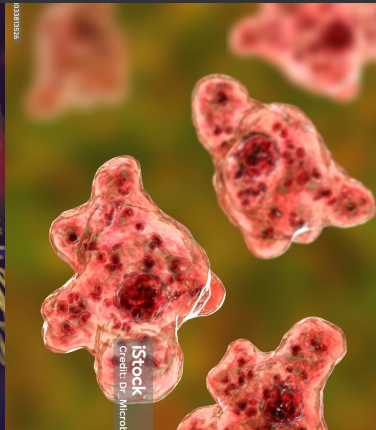
Coral



Sapo



Bactéria



Ameba



Hortência



Levedura



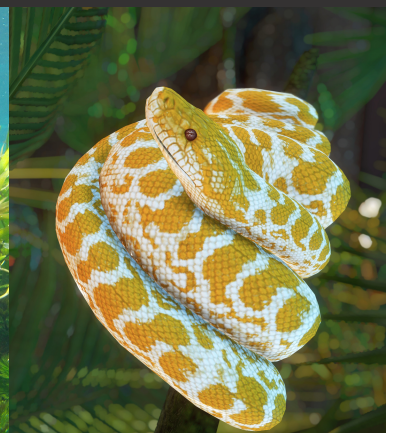
Araucária



Musgo



Alga



Cobra

Verso

Pequenos GRANDES



CIENTISTAS

Pequenos GRANDES



CIENTISTAS

Pequenos GRANDES



CIENTISTAS

Pequenos GRANDES



CIENTISTAS

Pequenos GRANDES



CIENTISTAS

Pequenos GRANDES



CIENTISTAS

Pequenos GRANDES



CIENTISTAS

Pequenos GRANDES



CIENTISTAS

Pequenos GRANDES



CIENTISTAS

Pequenos GRANDES



CIENTISTAS

Pequenos GRANDES



CIENTISTAS

Pequenos GRANDES



CIENTISTAS

Pequenos GRANDES



CIENTISTAS

Pequenos GRANDES



CIENTISTAS

Pequenos GRANDES



CIENTISTAS

Pequenos GRANDES



CIENTISTAS



Cara a cara dos seres vivos

Número de Jogadores: 2 jogadores.

Objetivo do Jogo: Descobrir qual ser vivo o adversário sorteou antes que ele descubra qual é o seu.

Materiais Necessários:

- Tabuleiro do "Cara a cara" com seres vivos.
- 2 suportes de personagens para esconder suas escolhas.
- 16 cartas com os seres vivos correspondentes ao tabuleiro.

Preparação:

Coloque cada tabuleiro com as cartas voltadas para cada jogador.

Embaralhe as cartas plastificadas e sorteie uma para cada jogador, sem mostrar ao oponente.

Cada jogador pega um suporte (papel amarelo) e apoia a carta sorteada nele.

Decidam quem começa, por exemplo, jogando uma moeda ao ar.

Como Jogar:

O jogador que começa faz uma pergunta ao adversário sobre o ser vivo escolhido, por exemplo: "É um inseto?". O adversário responde com "Sim" ou "Não" e o jogador marca a resposta no seu tabuleiro, fechando as cartas que não se aplicam à resposta (por exemplo, se a resposta for "Sim", fechar todas as cartas com os seres vivos que não são insetos).

Os jogadores continuam fazendo perguntas alternadamente, eliminando os seres vivos até que um deles esteja confiante o suficiente para adivinhar qual é o ser vivo do oponente.

Se você acha que sabe qual é o ser vivo do adversário, pode fazer uma suposição. Se estiver certo, ganha o jogo. Se estiver errado, perde automaticamente.

Dicas Importantes:

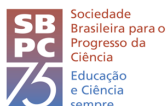
Certifique-se de que as crianças compreendam bem o que cada pergunta significa.

Encoraje a lógica e a dedução, como "O seu ser vivo é um microorganismo?" ou "O seu ser vivo vive na água?".

Evite perguntas muito específicas no início, pois isso pode limitar muito rapidamente as opções. É recomendado olhar as opções do tabuleiro e as respostas do adversário para ajudar na dedução.

Este é um jogo divertido que incentiva o pensamento lógico e estratégico, além de ampliar o conhecimento sobre os seres vivos e suas características.

Realização:



Apoio:

