



**NÚCLEO ESCOLA TOTAL:** CAIS MILTON TEXEIRA  
**ANOS:** 1º AO 9º ANO      **OFICINA:** JOGOS E BRINCADEIRAS  
**EDUCADOR:** VALDENICE E DANIELA  
**PERÍODO:** 31/08/2020 A 11/09/2020

### BRINCADEIRA DO STOP

NÃO HÁ NÚMERO LIMITE DE JOGADORES, SENDO QUE O MÍNIMO É DE DOIS. INICIALMENTE, DESENHA-SE UMA TABELA EM UM PAPEL PARA CADA JOGADOR. CADA COLUNA RECEBE O NOME DE UMA CATEGORIA DE PALAVRAS. A PARTIR DAÍ, SORTEIA-SE UMA LETRA ENTRE OS JOGADORES. A LETRA QUE CALHAR É A QUE SE FAZ NA TABELA.

APÓS A DEFINIÇÃO DA LETRA, OS PARTICIPANTES IMEDIATAMENTE TÊM QUE PREENCHER UMA LINHA INTEIRA DA TABELA, COM UMA PALAVRA (QUE SEJA INICIADA COM A LETRA SORTEADA) PARA CADA COLUNA, DEVENDO A PALAVRA SER RELACIONADA AO TÍTULO DAQUELA COLUNA.

O PRIMEIRO QUE CONSEGUIR PREENCHER TODAS AS COLUNAS IMEDIATAMENTE GRITA: "STOP", E ASSIM OS OUTROS PARTICIPANTES INTERROMPEM O PREENCHIMENTO DE SUAS TABELAS E É COMEÇADA A ANÁLISE DAS RESPOSTAS E A CONTAGEM DE PONTOS. CASO A RESPOSTA SEJA ÚNICA, ELA VALE 10 PONTOS, SE HOVER REPETIÇÃO DA RESPOSTA ENTRE OS JOGADORES ELA VALE 5 PONTOS.

O JOGO TERMINA QUANDO TODAS AS LETRAS SÃO SORTEADAS. O JOGADOR QUE TIVER A MAIOR PONTUAÇÃO VENCE.

#### COLUNAS :

AS COLUNAS MAIS COMUNS SÃO: NOME (FEMININO OU MASCULINO), CIDADE-ESTADO-PAÍS (CEP), COR, FRUTA, ANIMAL, MARCAS, PARTES DO CORPO HUMANO, OBJETO, CARREIRAS, ENTRE OUTRAS, DEPENDENDO DA IMAGINAÇÃO DAS PESSOAS QUE JOGAM.

| LETRA INICIAL | NOME | COR | FRUTA | ANIMAL | OBJETOS | TOTAL |
|---------------|------|-----|-------|--------|---------|-------|
|               |      |     |       |        |         |       |