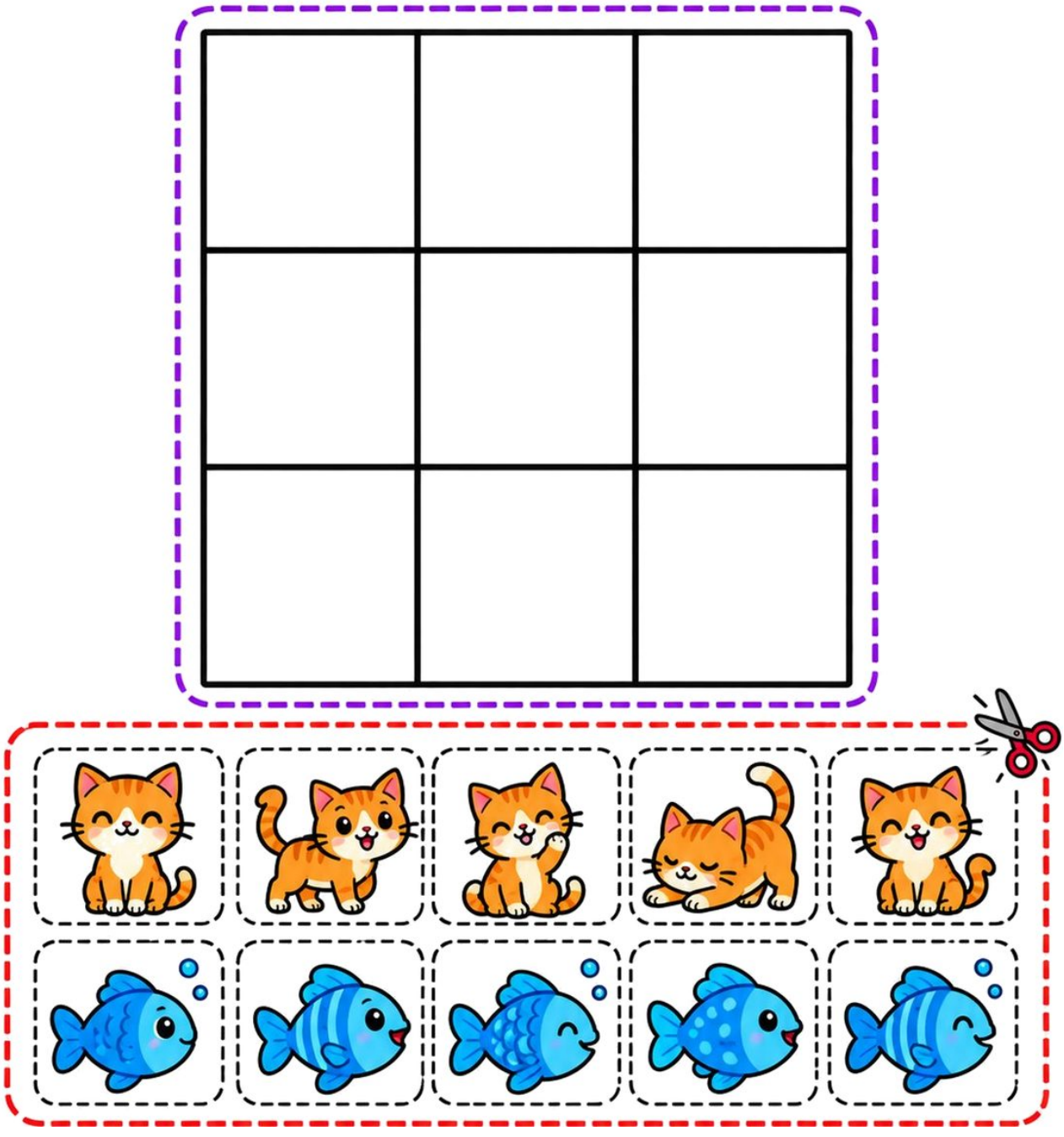
ESCOLA: _____

PROFESSOR(A): _____ TURMA: _____

ALUNO(A): _____ DATA: ____ / ____ / _____

Velha dos bichos

Alterne as jogadas. Faça uma linha com três peças.



EI03EO03 Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de...

EI03EO07 Usar estratégias pautadas no respeito mútuo para lidar com conflitos...

Como foi?

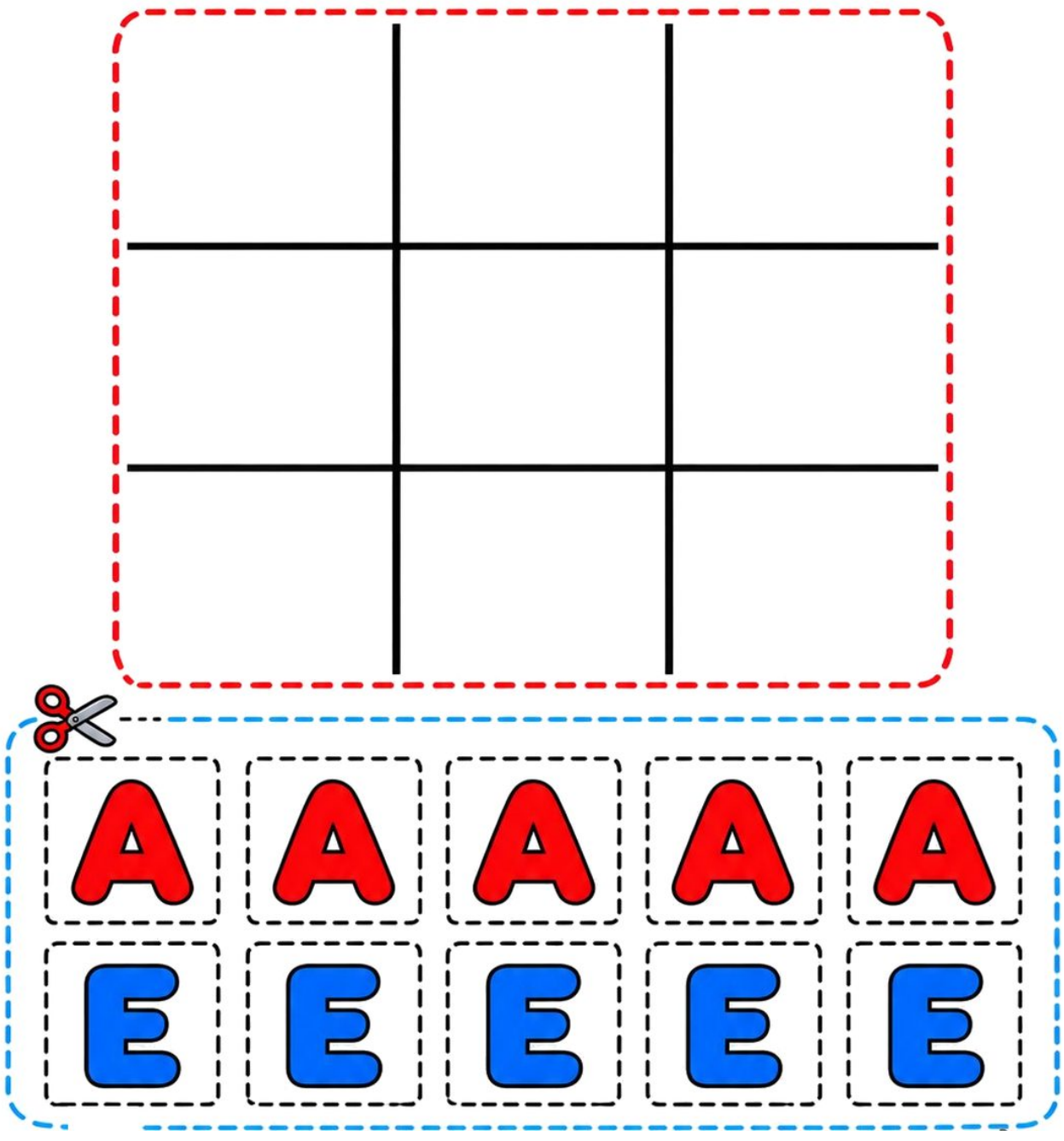
ESCOLA: _____

PROFESSOR(A): _____ TURMA: _____

ALUNO(A): _____ DATA: ____ / ____ / _____

Velha das vogais

Escolha A ou E. Faça uma linha com três letras.



EI03EF09 Levantar hipóteses em relação à linguagem escrita, realizando registros...

EI03EO07 Usar estratégias pautadas no respeito mútuo para lidar com conflitos...

Como foi?

Respostas e dicas

Regras: cada jogador escolhe a sua peça (gato ou peixe; A ou E) e, na sua vez, coloca uma peça numa casa vazia. Vence quem fizer primeiro uma linha de três peças iguais: em pé, deitada ou na diagonal. Se o tabuleiro encher sem linha, deu velha e começa de novo. Dica: aos 4 anos, mostre as linhas com o dedo antes de começar; aos 5, pergunte "onde você precisa jogar para o seu amigo não fazer a linha?".

Estas páginas são do material completo:

Jogos para Imprimir • 4 a 8 anos

127 jogos e desafios para imprimir, de 4 a 8 anos: trilhas, bingos, dominós, memória, cartas, caça-palavras, cruzadinhas, sudoku e tabuada.

educalemon.com/jogos-para-imprimir