**BINGO AMIGO**

**SERÁ POSSÍVEL ATÉ 2 NOMES REPETIDOS (DE APENAS DUAS PESSOAS).**

**SEU PRÓPRIO NOME NÃO VALE COMO RESPOSTA.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **QUE FEZ AO FAÇA ANIVERSÁRIO**  **ESTE MÊS** | **QUE SAIBA FAZER**  **PRATOS DIFERENTES** | **QUE FALE COM SEU BICHINHO**  **DE ESTIMAÇÃO** | **SABE DANÇAR ALGUM**  **RITMO** |
| **FAZ EXERCÍCIOS FÍSICOS** | **QUE JÁ PAGOU UM GRANDE**  **MICO** | **JÁ BRINCOU DE AMARELINHA** | **QUE CANTE NO CHUVEIRO** |
| **QUE TOQUE ALGUM INSTRUMENTO** | **QUE ASSISTIA DESENHO ANIMADO QUANDO CRIANÇA** | **QUE RONCA QUANDO DORME** | **QUE JÁ BRINCOU DE PERA, UVA, MAÇA E SALADA MISTA** |

**BINGO AMIGO**

**OBJETIVO: INTERAÇÃO DO GRUPO.**

**APLICAÇÃO:**  FAÇA A DISTRIBUIÇÃO DO BINGO PARA TODOS OS PARTICIPANTES E PEÇA QUE TODOS AGUARDEM VOCÊ DAR UM SINAL PARA INICIAR. EXPLIQUE QUE SÓ PODEM COLOCAR OS NOMES DAS PESSOAS QUE ESTÃO PRESENTES NA CÉLULA E QUE PODEM SAIR DOS SEUS LUGARES PARA PERGUNTAR. DEVEM COLOCAR APENAS UM NOME POR QUADRADO, O PRIMEIRO QUE COMPLETAR TODOS OS QUADRADOS DEVE GRITAR BINGO E TODOS PARAM. O LÍDER DEVE CHAMAR O GANHADOR COM A FOLHA E VERIFICAR AS RESPOSTAS, SE ESTÃO COMPLETAS.

AGORA É HORA DE PROVAR A VERACIDADE DAS RESPOSTAS, POR ISSO, O LÍDER VAI CHAMANDO NOME POR NOME ESCRITO NO BINGO VENCEDOR, PEDINDO QUE AS PESSOAS REPRODUZAM AS PERGUNTAS.

EXEMPLO: QUE RONCA QUANDO DORME – SE A RESPOSTA FOR JOÃO, ENTÃO O JOÃO DEVE REPRODUZIR O SOM DE ALGUÉM RONCANDO.