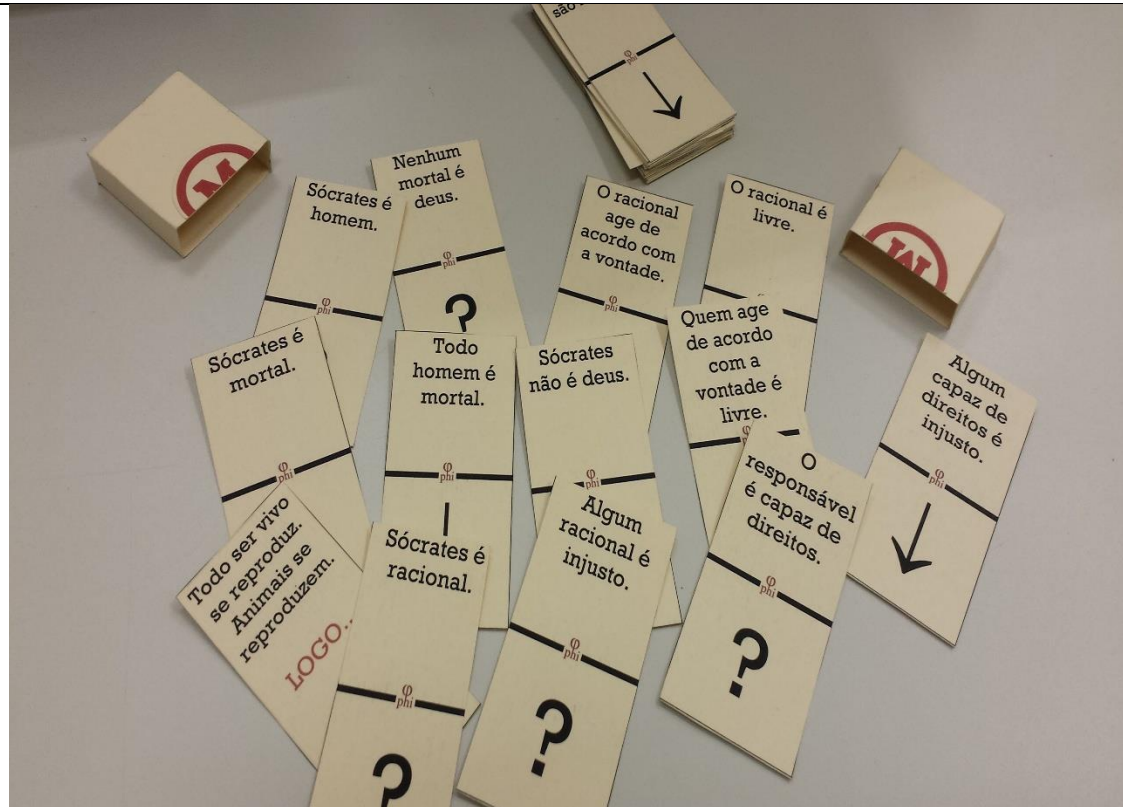


# LÓGICA

Jonathan Teixeira Alves.



## “Dominó de Silogismos”

**Assunto:** Lógica, silogismo.

**Objetivo geral:** Fixar o conteúdo da unidade de silogística em um curso ou disciplina de Lógica.

**Objetivo específico:** Conectar proposições para formar um polissilogismo com silogismos perfeitos, verdadeiros e válidos.

### **Modo de jogar:**

*Jogadores*

3 a 4 jogadores

*Peças*

-23 peças-premissa;

-10 peças-conclusão;

-5 peças-coringa;

### **Jogo**

1. As 38 peças são misturadas na superfície de uma mesa, com as faces voltadas para baixo. Devem-se distribuir as cartas de modo a cada jogador ter nas mãos entre 7 a 9 cartas, reservando as restantes para serem escolhidas durante a partida.
2. Começa a partida quem estiver como a Premissa Magna “**Todo ser vivo se reproduz. Animais se reproduzem. LOGO...**”. Caso esta carta encontre-se entre as reservadas, o jogador com o maior número de coringas descarta um, e imediatamente o seu colega à esquerda deve iniciar um silogismo com uma das premissas que possuir.
3. Todos os jogadores, por rodada, tentarão complementar o silogismo atento às regras da silogística, e devem alertar-se mutuamente com um “Não!” caso algum colega conecte de modo inadequado uma premissa. Não havendo possibilidade de continuar o silogismo – porque algumas cartas do jogo constituem falácias –, ainda é possível pular a vez ou usar uma carta coringa, que permite iniciar um novo silogismo.
4. Quando o jogo chegar em um ponto depois do qual não há possibilidades, o orientador (professor) confere a “cadeia polissilogística”, e se não houver erros determina vitória para o jogador com o menor número de cartas em mão. Caso haja erros, todos perdem por não terem se corrigido no percurso.

### **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

Maritan, J. A ordem dos Conceitos. Lógica Menor. São Paulo, Agir, 2007.