

PROGRAMA COMPROMISSO NACIONAL CRIANÇA ALFABETIZADA

CATÁLOGO DE



JOGOSJO

GOSJOG

SJOGOS

JOGOSJO

GOSJOG

SJOGOS

FICHA TÉCNICA

MEC

Ministro: Camilo Sobreira de Santana

Secretário Executivo: Leonardo Osvaldo Barchini Rosa

Secretária de Educação Básica: Kátia Helena Serafina Cruz Schweickardt

Diretora de Formação Docente e Valorização

dos Profissionais da Educação: Rita Esther Ferreira de Luna

Diretor de Políticas e Diretrizes da Educação Integral Básica:

Alexsandro do Nascimento Santos

Diretora de Apoio à Gestão Educacional: Anita Gea Martinez Stefani

Diretor de Monitoramento, Avaliação e Manutenção da Educação Básica:

Valdoir Pedro Wathier

Diretora de Incentivos a Estudantes da Educação Básica:

Marisa de Santana da Costa

Coordenadora-Geral de Formação de Professores da Educação Básica:

Lucianna Magri de Melo Munhoz

Coordenador Geral de Formação de Gestores Técnicos da Educação

Básica: José Roberto Ribeiro Junior

Coordenador-Geral de Alfabetização: João Paulo Mendes de Lima

Coordenadora-Geral de Ensino Fundamental: Tereza Santos Farias

Coordenadoras de Formação de Professores:

Leda Regina Bitencourt da Silva e Ionara Souza Lopes de Macedo

Coordenadora de Alfabetização: Pollyana Cardoso Neves Lopes

Instituição responsável pela coordenação geral:

Universidade Federal de Pernambuco / Centro de Estudos em Educação e Linguagem

Coordenação pedagógica:

Adelma das Neves Nunes Barros-Mendes (UNIFAP)

Ana Claudia Rodrigues Gonçalves Pessoa (UFPE)

Cancionila Janzovski Cardoso (Kátia) (UFR)

Isabel Cristina Alves da Silva Frade (UFMG)

Marta Nörnberg (UFPEL)

Telma Ferraz Leal (UFPE)

Organizadoras:

Ana Cláudia Rodrigues Gonçalves Pessoa

Tarciana Pereira da Silva Almeida

Autoras:

Ana Cláudia Rodrigues Gonçalves Pessoa
Ângela Brito Ferreira
Artur Gomes de Moraes
Cilene Campetela
Cynthia Cybelle Rodrigues Porto
Daniela Freitas Brito Montuani
Eliana Borges Correia de Albuquerque
Eliane Lemos de Oliveira
Emanuelle da Silva Ferreira
Erika Vieira de Souza
Julianna Silva Glória
Leila Nascimento da Silva
Luciana Pimentel
Maria Helena Dubeux
Maria José Francisco de Souza
Rielda Karyna de Albuquerque
Sandra Cristina Oliveira da Silva
Tarciana Pereira da Silva Almeida
Telma Ferraz Leal
Viviane Dourado

Revisão linguístico-textual:

Ana Maria Costa de Araujo Lima
Ana Regina Ferraz Vieira
Geisa Mara Castilho Magalhães
José Herbertt Neves Florencio
Normanda da Silva Beserra

Normalização:

Mariana de Souza Alves

Diagramação:

Cammylla Maria Mendonça de Melo da Costa
Maria Gabriela Alves Lima
Maristela Ferreira de Lima Ponciano Costa

Ilustração:

Renata Alexandrina Lourenço
Rodrigo Luiz Castelo Branco Fischer Vieira

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Catálogo de jogos [livro eletrônico] : programa compromisso nacional
criança alfabetizada / organização Brasil. Ministério da Educação. --
Teresina, PI : Editora CEAD, 2025.
PDF

Vários colaboradores.
ISBN 978-65-83673-11-4

1. Alfabetização 2. Educação 3. Jogos educativos
4. Pedagogia

25-271083

CDD-370.397

Índices para catálogo sistemático:

1. Jogos educativos : Educação 371.397

Eliane de Freitas Leite - Bibliotecária - CRB 8/8415

APRESENTAÇÃO

O uso de jogos didáticos para potencializar as aprendizagens dos estudantes tem sido cada vez mais difundido e inúmeras pesquisas mostram como o jogo pode impactar a apropriação de conhecimentos pelos aprendizes em diferentes áreas de conhecimento.

Considerando a importância desse recurso, um grupo de especialistas em ensino da língua materna, representando diferentes universidades brasileiras, desenvolveram jogos que podem colaborar na compreensão do sistema de escrita alfabética (SEA), bem como na consolidação das relações grafofônicas e na construção de conhecimentos ortográficos dos estudantes.

Nesse catálogo, pretendemos colaborar para que você, professora ou professor, amplie seu repertório de recursos didáticos com novos jogos que promovem a reflexão sobre a escrita alfabética e ortográfica, e possa utilizá-los de forma a tornar a alfabetização efetiva e divertida.

Você encontrará aqui 10 (dez) jogos, com as respectivas regras e sugestões de encaminhamento das situações didáticas, por meio da vivência desses jogos. Cada jogo é, assim, constituído por uma ficha do jogador e por uma ficha do/a professor/a, além de encartes destacáveis com os materiais necessários para jogar.

Ao longo do catálogo, há jogos voltados ao desenvolvimento da consciência fonológica, que exploram a identificação de rimas (semelhança sonora no final de palavras), e ao conhecimento de estruturas silábicas, que promovem a percepção de que as palavras podem ter, em sua composição, diferentes formas de organização das vogais (V) e consoantes (C), como CV, CVC, CCV e VC. Há, ainda, jogos que se destinam a consolidar as relações grafofônicas, isto é, as correspondências entre grafemas e fonemas, e a promover a reflexão ortográfica. Em relação à ortografia, enfocamos, neste material, as regularidades diretas e contextuais. No grupo das diretas (P, B, T, D, F, V), cada letra corresponde a um único fonema, por isso não existe disputa com outras letras na notação desse som. Já no grupo das contextuais, por exemplo, R ou RR, G ou GU, C ou QU, M ou N em final de sílaba, é a tonicidade ou a posição da letra ou dígrafo na palavra que indica a grafia correta.

Sabemos que apesar de o jogo ser um recurso potente, não garante, por si só, as aprendizagens pretendidas, se não for acompanhado por um trabalho sistematizado, antes e após a sua vivência. Desse modo, convidamos você a explorar esse material e a tentar utilizar alguns deles, analisando os que mais auxiliarão seus estudantes e fazendo a mediação de forma direta e explícita, principalmente durante as primeiras jogadas. Outra coisa que consideramos importante é que você, professor/a, sabendo das dificuldades das crianças, possa criar outros jogos ou adaptar as regras aqui propostas, de forma a contemplar seus objetivos de ensino.

E aí? Vamos começar nossa leitura?

VIAJANDO
NAS
PALAVRAS
VIAJANDO
NAS
PALAVRAS
VIAJANDO
NAS
PALAVRAS

FICHA DO/A PROFESSOR/A

Objetivos didáticos:

1. Realizar a leitura fluente de palavras.
2. Compreender que as palavras podem ter diferentes estruturas silábicas.

Público-alvo:

Estudantes em processo de consolidação da alfabetização.

Sugestões de encaminhamento:

- O/A professor/a deve ler as regras do jogo e retirar as dúvidas dos estudantes.
- Em seguida, fará a avaliação da leitura das crianças, estabelecendo que fiquem na casa da leitura ou retornem a uma casa anterior.
- Ao final do jogo pode escrever algumas palavras no quadro e realizar a leitura coletiva, ou pedir aos estudantes que escrevam algumas palavras do jogo, ditadas pelo/a professor/a.

Nomes dos 4 níveis progressivos:

1. Cidade Distante – Partida
2. Vila Literária
3. Praia das Letras
4. Montanha de Palavras – Chegada

Dicas ao/à professor/a:

- O jogo objetiva ajudar as crianças na reflexão e consolidação da escrita alfabética.
- Ele visa reforçar a fluência na leitura dos/das estudantes, proporcionando uma experiência interativa e progressiva. Desse modo, todos os jogadores devem ser incentivados a chegar ao final da viagem.
- O vocabulário do jogo foi escolhido para abranger diferentes e progressivos níveis de dificuldade, proporcionando um desafio cada vez maior para o jogador, ao passar cada nível.
- Ele pode ser adaptado com novas palavras e desafios ao longo do tempo para manter a experiência enriquecedora.

Lista de palavras do jogo:

NÍVEL 1: CIDADE DISTANTE

CASA	MESA	MALA	LUVA	MOTO	FACA
DEDO	TATU	MOLA	SAPO	PATO	CAPA

NÍVEL 2: VILA LITERÁRIA

SAPATO	BANANA	PALITO	MACACO	PICOLÉ	DOMINÓ
MENINO	CAVALO	JANELA	CANECA	CORUJA	PANELA

NÍVEL 3: PRAIA DAS LETRAS

CARNEIRO	BARATA	BRAÇO	BURRO	EMPADA	PENTE
BOMBOM	LÂMPADA	ESPADA	CASTELO	MÁSCARA	VESTIDO

NÍVEL 4: MONTANHA DE PALAVRAS

PASTEL	PINCEL	CARACOL	SOLDADO	CACHORRO	CHINELO
CHUVEIRO	BOLACHA	PALHAÇO	OVELHA	RAINHA	NINHO

FICHA PARA JOGADORES

Finalidade:

Vence o jogo aquele que atingir primeiro o ponto de chegada – fim da viagem.

Número de jogadores: 2 a 4.

Componentes do jogo:

- Um tabuleiro com quatro trilhas de palavras;
- Um dado com as seis faces definidas da seguinte forma: face 1 – número 1; face 2 – número 2; face 3 – número 1; face 4 – número 2; face 5 – passe a vez; face 6 – jogue de novo;
- 4 aviões de cores diferentes (amarelo, laranja, verde e azul).

Regras do jogo:

1. Cada jogador receberá 1 avião e deverá colocá-lo em uma das trilhas coloridas do tabuleiro, onde há a palavra “partida”. Os jogadores têm direito de escolher a cor na ordem em que forem sorteados: a última cor fica com aquele jogador para quem não restou opção.
2. As crianças podem ser orientadas pelo/a professor/a para estabelecer a ordem entre os jogadores: quem será o primeiro, o segundo, o terceiro e o quarto jogador. Para tanto, pode-se utilizar “dois ou um”, “dedos”, “minha mãe mandou escolher” etc.
3. O jogador arremessa o dado que indicará o número de palavras que ele deve ler. Se parar com o número 1 para cima, ele deverá ler uma palavra; se parar com o número 2 para cima, ele deverá ler duas palavras; se parar com “passa a vez” para cima, ele não poderá ler nem uma palavra e permanecerá na mesma casa; se parar em “jogue de novo”, ele não joga, mas terá mais uma chance de arremessar o dado e saber se poderá fazer uma ou duas leituras.
4. Ao ler a primeira palavra do seu tabuleiro, a criança precisa fazê-lo de forma correta, sem silabar. Se o/a professor/a aceitar a leitura, a criança

leva seu avião até a casa em que fica a palavra lida. Caso a leitura não esteja correta ou esteja silabada, o jogador permanece no local anterior.

5. Nos casos em que o dado parar com o número 2 para cima, a criança lê a primeira palavra do tabuleiro e aguarda o aceite do/a professor/a para ler a segunda palavra, movendo seu avião até a última palavra lida com acerto.

6. Os jogadores se alternam nas jogadas, sempre na ordem definida entre todos os participantes, até que um deles alcance a última casa da sua trilha no tabuleiro, denominada “Chegada” e, assim, vença o jogo.

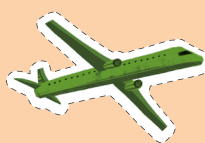
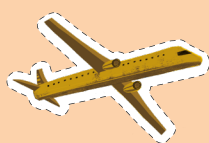
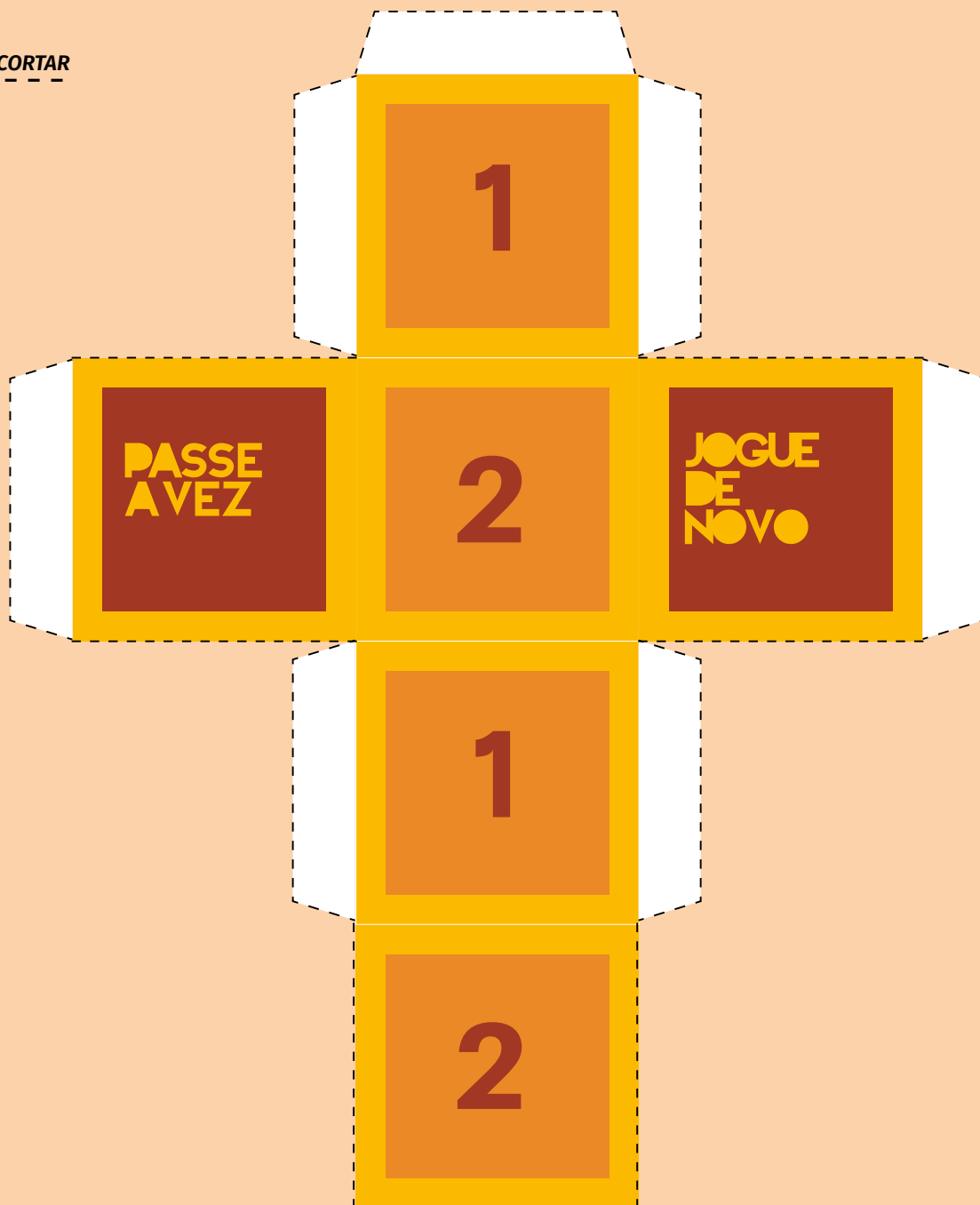
Níveis do jogo:

- 1.** Cidade Distante
- 2.** Vila Literária
- 3.** Praia das Letras
- 4.** Montanha de Palavras





 RECORTAR



TABULEIRO

CHEGADA

CHEGADA

CHEGADA

CHEGADA

MONTANHA DE PALAVRAS

PALHAÇO

CACHORRO

OVELHA

CHINELO

ORELHA

CHUVEIRO

MEDALHA

BOLACHA

PASTEL

PINCEL

CARACOL

SOLDADO

PRAIA DAS LETRAS

ESPADA

EMPADA

CASTELO

PENTE

BOMBOM

MÁSCARA

VESTIDO

LÂMPADA

CARNEIRO

BARATA

BRAÇO

BURRO

VILA LITERARIA

PICOLÉ

CORUJA

JANELA

DOMINÓ

MENINO

CANECA

MACACO

CAVALO

SAPATO

BANANA

PALITO

PANELA

CIDADE DISTANTE

TATU

MOTO

MOLA

FACA

CAPA

SAPO

PATO

DEDO

CASA

MESA

MALA

LUVA

PARTIDA

PARTIDA

PARTIDA

PARTIDA

QUASE
IGUA
QUASE
IGUAIS
QUAS
IGU

FICHA DO/A PROFESSOR/A

Objetivos didáticos:

- a) Compreender que as sílabas variam quanto ao número de letras.
- b) Comparar palavras compostas por estruturas silábicas do tipo CV e palavras com sílaba inicial CVC e final CV.
- c) Compreender que a ausência de uma letra em uma palavra pode transformar essa palavra em outra.
- d) Compreender que o acréscimo de uma letra em uma palavra pode transformar essa palavra em outra.

Público-alvo:

Crianças em processo de alfabetização que precisam compreender estruturas silábicas diferentes das do tipo CV e/ou que precisam ampliar essa compreensão.

Sugestões de encaminhamento:

A partir do momento em que as crianças iniciam a compreensão sobre o SEA e produzem registros escritos que indicam hipótese silábico-alfabética e/ou estão mais próximas da escrita alfabética, nota-se que a omissão de letras nas sílabas não canônicas é uma das ocorrências mais presentes. Especialmente, observam-se omissões da consoante final em sílabas do tipo CVC, tanto com as consoantes L, R e S, em palavras como **CALÇA**, **CARTA**, **PASTA**, quanto com emprego das consoantes M e N, como em **LOMBO** e **PONTE**. Para trabalhar essas ocorrências de omissão de letras, o foco do jogo é a reflexão sobre estruturas silábicas, por meio da comparação de palavras compostas por estruturas silábicas do tipo CV e palavras com sílaba inicial CVC e final CV.

Para realização do jogo, será necessário organizar a turma em duplas, trios ou grupos com quatro crianças, e distribuir uma cópia da “Ficha do jogador” para cada criança ou grupo, a fim de que a turma acompanhe a leitura. Ler as instruções do jogo dialogando, para verificar se as regras foram bem compreendidas. Esse é um momento importante de leitura e exploração de um texto instrucional, uma leitura com objetivo bem definido: “ler para fazer”. Após ler as instruções, apresentar as cartas para que todas as crianças visualizem as imagens e as palavras a elas correspondentes.

Caso seja a primeira vez que a turma realiza um jogo da memória, fazer uma rodada de teste para que as crianças se familiarizem com as regras.

Dicas ao/à professor/a:

Para atingir os objetivos propostos, sugere-se ao docente:

Durante o jogo:

1. Passar pelos grupos e verificar se todas as crianças compreenderam como formar os pares e, se necessário, auxiliá-las em algumas rodadas, solicitando que elas indiquem o que diferencia as palavras dos pares formados – tanto as imagens quanto as palavras.

Após o jogo:

1. Fazer uma apreciação do jogo com a turma: se foi divertido, o que acharam mais interessante no jogo, o que não gostaram muito no jogo, se acharam fácil ou difícil formar os pares, como fizeram para encontrar os pares (se compararam as palavras ou a sequência de letras).
2. Registrar no quadro algumas palavras do jogo com sílabas do tipo CV e pedir que a turma apresente o par presente no jogo: as crianças podem ser convidadas a registrar as palavras que encontraram no quadro e circular a letra que as diferencia. Pode ser solicitado, também, que a escrita das crianças seja feita com o uso de letras móveis que permitem explorar de forma mais livre e flexível a inserção e/ou a retirada de letras da palavra.
3. Entregar para cada criança uma folha para sistematização escrita, intitulada **“ATENÇÃO! Não confunda!”** Essa folha deve ter duas colunas: uma com imagens e respectivos nomes, escritos; e a outra coluna com imagens e espaço para a escrita incompleta do nome da figura, em que será necessário acrescentar uma letra na sílaba inicial. Após a realização da atividade, propor a leitura oral dos pares formados, brincando de completar a frase, por exemplo, “Não confunda um [bode] com um [bonde]”.
4. Para continuar a brincadeira, pode-se ler e explorar o livro “Não confunda”, de Eva Furnari: apresentar, ler e explorar elementos da capa e do título, levantando hipóteses (Será que o livro apresenta uma história? O que acham?). Ler o nome da autora e ler o livro, mostrando as imagens e explorando os pares propostos. Caso haja um bom engajamento da turma, pode ser proposta a produção de pares das frases com palavras do jogo e/ou outras que promovam efeito de humor, por exemplo: Não confunda um lobo descolado com um lombo estragado.
5. Utilizando letras móveis, propor a formação de novos pares de palavras cuja representação por imagens é mais difícil, por exemplo: CATA-CARTA, CATO-CANTO, COTA-CORTA, CADA-CALDA, LAVA-LARVA, MOTO-MONTO.
6. Propor que as crianças observem alguns pares de palavras em que a vogal da sílaba CVC muda de som quando acrescentamos uma letra, como em COPO/CORPO, FOCA/FORCA, PENA/PERNA.

Repertório de palavras e imagens usadas no jogo

CARTAS AZUIS com imagem e palavra escrita (apenas sílabas CV)	CARTAS VERMELHAS com imagem e palavra escrita sílabas inicial CVC
BABA	BARBA
BODE	BONDE
CAÇA [AVIÃO]	CALÇA
CAPA	CASPA
COPO	CORPO
DADO	DARDO
FADA	FARDA
TACO	TALCO
LOBO	LOMBO
MATA	MANTA
MUDO	MUNDO
PATO	PASTO
PENA	PERNA
POTE	POSTE
POVO	POLVO

FICHA PARA OS JOGADORES

Finalidade:

Vence o jogo quem formar pares de palavras que se diferenciam por apenas uma letra.

Número de jogadores: 2, 3 ou 4.

Componentes dos jogos:

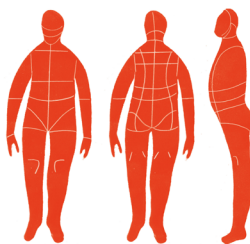
- 14 cartas com imagens e palavras na cor azul;
- 14 cartas com imagens e palavras na cor vermelha.

Regras:

1. Formar duplas, trios ou grupos de quatro crianças.
2. Embaralhar as cartas e colocá-las sobre a mesa, uma ao lado da outra, com a face que possui imagem e palavra voltada para baixo.
3. Definir quem vai iniciar o jogo (pode ser usado um dado e quem tirar o maior número inicia ou outra estratégia de preferência da turma).
4. Na sua vez, o jogador deverá virar uma carta azul e, em seguida, virar uma carta vermelha tentando **formar um par de palavras de que se diferenciam apenas por uma letra**, por exemplo: PENA-PERNA.
5. Na sequência, deverá dizer/ler o nome das figuras das duas cartas, apontar com o dedo a letra que diferencia as duas palavras e, caso forme um par, fica com as cartas e o jogador seguinte faz sua jogada.
6. Quando o jogador não formar o par correto, as cartas devem ser devolvidas às posições em que estavam na mesa e o jogo continua.
7. O jogo termina quando todos os pares forem formados.
8. Vence quem conseguir fazer mais pares corretos.



BARBA



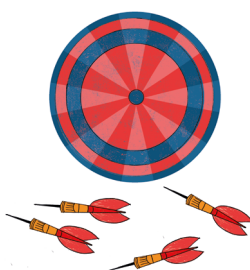
CORPO



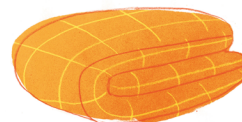
LOMBO



BONDE



DARDO



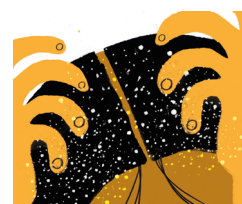
MANTA



CALÇA



FARDA



CASPA



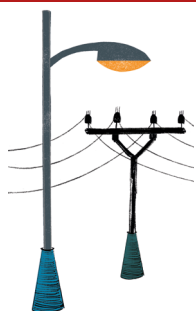
TALCO



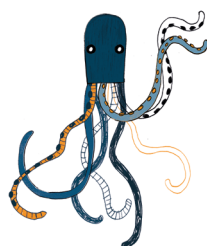
PASTO



PERNA



POSTE



POLVO



BABA



CAPA



FADA



BODE



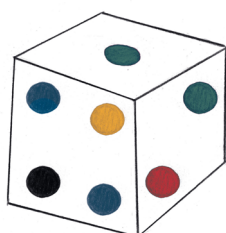
COPO



TACO



CAÇA
[AVIÃO]



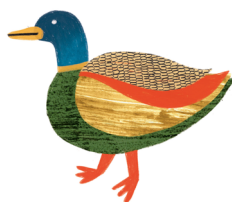
DADO



LOBO



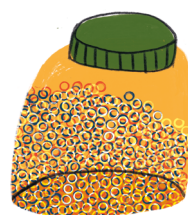
MATA



PATO



PENA



POTE



POVO

CAÇA ÀS
SÍLABAS
CAÇA ÀS
SÍLABAS
CAÇA ÀS
SÍLABAS
CAÇA ÀS
SÍLABAS
CAÇA ÀS
SÍLABAS
CAÇA ÀS
SÍLABAS

FICHA DO/A PROFESSOR/A

Objetivos didáticos:

1. Compreender que as palavras são compostas por sílabas e que é preciso registrar cada uma delas.
2. Compreender que as sílabas são formadas por unidades menores.
3. Compreender que as sílabas variam quanto à composição e número de letras.
4. Compreender que, em cada sílaba, há, ao menos, uma vogal.
5. Comparar palavras, quanto às semelhanças gráficas e sonoras, às letras utilizadas e à ordem de aparição delas.

Público-alvo: estudantes em processo de alfabetização, mas que ainda não compreendam o princípio de que as sílabas podem variar quanto às composições e estruturas (CCV, CVC, CVV, CV, V e etc.); e estejam com dificuldades em perceber que a estrutura silábica predominante é formada pela combinação de CV (consoante-vogal). O jogo deve levar esses estudantes a perceberem que todas as sílabas têm, ao menos, uma vogal. É um jogo interessante para as crianças que já percebem a relação da escrita com a pauta sonora e que também tenham, de certa forma, consolidado algumas correspondências grafofônicas, mas que ainda precisam refletir sobre a ordem e as diferentes estruturas silábicas presentes na composição das palavras.

Sugestões e encaminhamentos: O/A professor/a deve organizar a turma, conversar com os estudantes sobre o momento lúdico que irão vivenciar, ler em voz alta as regras do jogo e, em seguida, apresentá-lo, de forma prática, trazendo explicações sobre o seu funcionamento. Após essa etapa inicial, caso as crianças apresentem dúvidas, o docente pode ler novamente o texto correspondente às regras, fazendo os esclarecimentos para que compreendam e aceitem os combinados necessários para iniciar o jogo. Durante o jogo, o/a professor/a precisa estar atento aos possíveis questionamentos que podem ser feitos pelas crianças. O jogo foi organizado para duplas, mas o docente pode fazer outro agrupamento que considere pertinente, como de forma individual ou em pequenos grupos. No caso das crianças que apresentam mais dificuldades nas correspondências grafofônicas, é necessário colocá-las com estudantes que tenham mais conhecimentos sobre o funcionamento do sistema de escrita alfabética, pois dessa forma terão condições de acompanhar o jogo.

Dicas ao/à professor/a: Este jogo ajuda na reflexão sobre as diferentes combinações silábicas presentes na composição das palavras e na ordenação das sílabas para formação de palavras, estabelecendo a correspondência grafofônicas, por isso, é uma atividade importante para os estudantes que estão em processo de alfabetização. No momento de socialização desse jogo, o/a professor/a, que é o mediador, pode também fazer algumas reflexões em voz alta para auxiliar as demais crianças da turma que estão na hipótese inicial de escrita (pré-silábica), solicitando, por exemplo, que os estudantes mencionem a quantidade de sílabas das palavras que correspondem às figuras, o nome de outras palavras que compartilham a mesma sílaba inicial e as palavras que apresentam a mesma quantidade de sílabas dos nomes representados pelas figuras do jogo, a partir da comparação de palavras quanto ao tamanho.

Repertório de palavras/imagens usadas no jogo:

PÁ	FO	GÃO	PRE	GO	LI	VRO
MA	CA	CO	TA	MAN	DU	Á
PÉ	SA	BÃO	BRU	XA	TI	GRE
DO	MI	NÓ	ME	LAN	CI	A

MAR LI MÃO PRA TO ZE BRA

RA PO SA A BA CA XI

GIZ MA MÃO GRI LO PE DRA

CO RU JA A CE RO LA



Envelope 1 (cor azul): PÁ – FOGÃO – PREGO – LIVRO – MACACO – TAMANDUÁ

(Estruturas silábicas – 9: CV, 1: V, 1: CVV, 2: CCV e 1: CVC);



Envelope 2 (cor vermelha): PÉ – SABÃO – BRUXA – TIGRE – DOMINÓ – MELANCIA

(Estruturas silábicas – 9: CV, 1: V, 1: CVV, 2: CCV e 1: CVC);



Envelope 3 (cor verde): MAR – LIMÃO – PRATO – ZEBRA – RAPOSA – ABACAXI

(Estruturas silábicas – 9: CV, 1: V, 1: CVV, 2: CCV e 1: CVC);



Envelope 4 (cor amarela): GIZ – MAMÃO – GRILO – PEDRA – CORUJA – ACEROLA

(Estruturas silábicas – 9: CV, 1: V, 1: CVV, 2: CCV e 1: CVC).

FICHA PARA OS JOGADORES

Finalidade:

Vencerá o jogo a dupla que ordenar e formar as palavras com diferentes estruturas silábicas, corretamente e no menor tempo.

Número de jogadores: 4 duplas de jogadores.

Componentes do jogo:

- 4 envelopes;
- 24 fichas com figuras, distribuídas na proporção de 6 por envelope;
- 56 fichas com sílabas distribuídas nas composições silábicas CCV, CVC, CVV, CV e V, na proporção de 14 por envelope.

Regras:

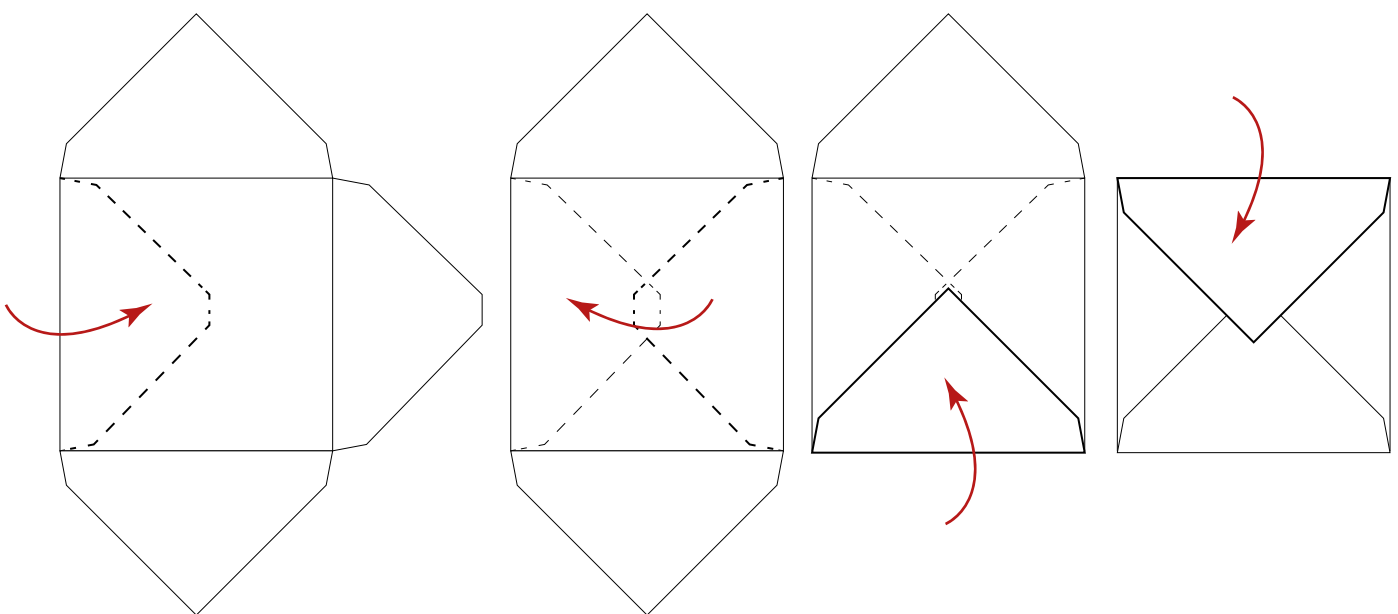
1. Cada dupla vai receber um envelope com 6 fichas de figuras e 14 fichas de sílabas que compõem o nome das figuras presentes no envelope.
2. Cada dupla ficará com um envelope de cor diferente, podendo ser amarelo, verde, azul e/ou vermelho. As fichas de figuras e de sílabas correspondentes a cada envelope estão sinalizadas de acordo com a cor de cada envelope. Ou seja, no envelope de cor amarela, estarão presentes as fichas de figuras e sílabas com a referida cor.
3. O desafio das duplas é ordenar as sílabas correspondentes ao nome das figuras presentes em cada envelope, formando as palavras correspondentes às figuras.
4. Após a distribuição dos materiais, o/a professor/a deverá informar em voz alta o nome das figuras presentes em cada envelope, de modo que os jogadores tenham clareza sobre o que cada ficha de figura representa.

5. Antes de iniciar o jogo, o/a professor/a deverá informar que a dupla que terminar primeiro a ordenação das sílabas e a formação das palavras corretamente vence o jogo.

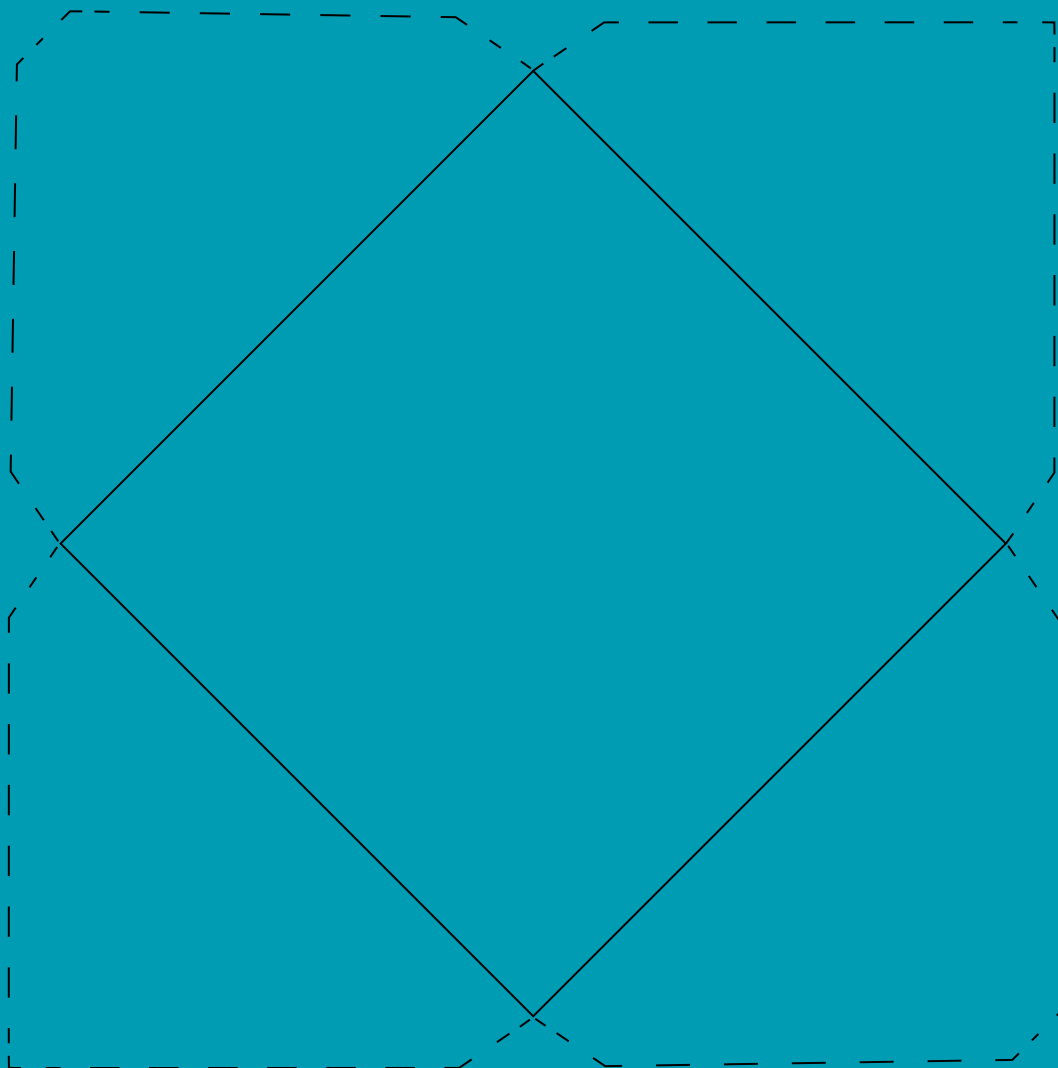
6. Ganhará o jogo a dupla que ordenar e formar as palavras com diferentes estruturas silábicas, corretamente e no menor tempo.

7. Se houver empate, as duplas que tiverem empatado vão fazer uma nova rodada com um novo repertório de palavras, ou seja, com os envelopes das demais cores disponíveis.

MONTAGEM ENVELOPE



DUPLA
01
ENVELOPE

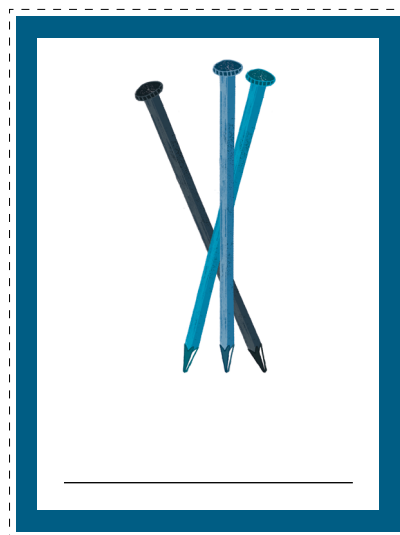
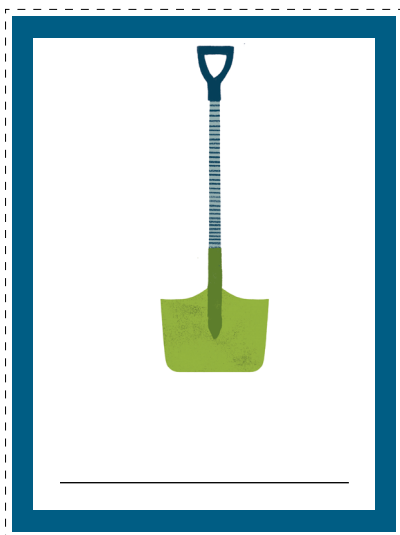


CARTELA DE SÍLABAS

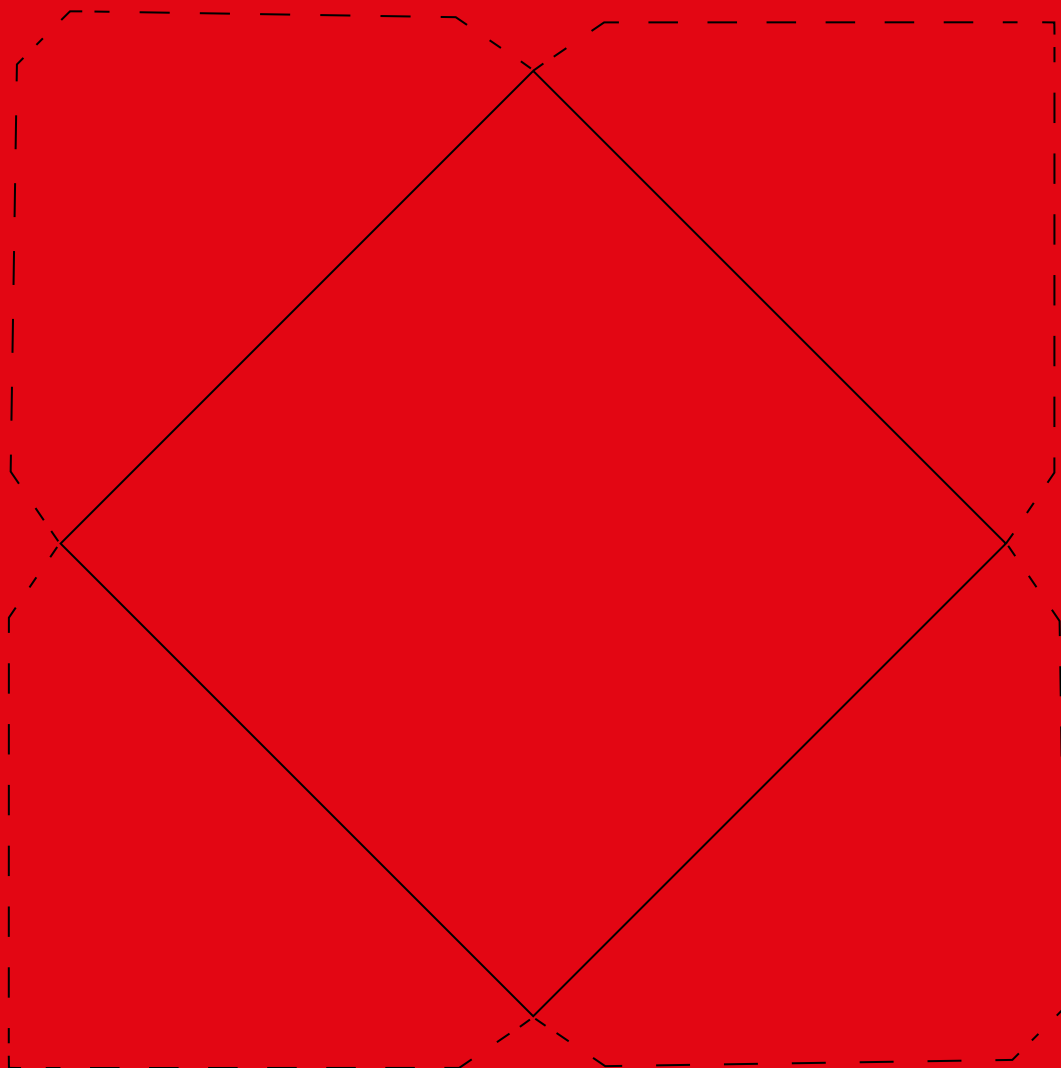




CARTELA DE FIGURAS



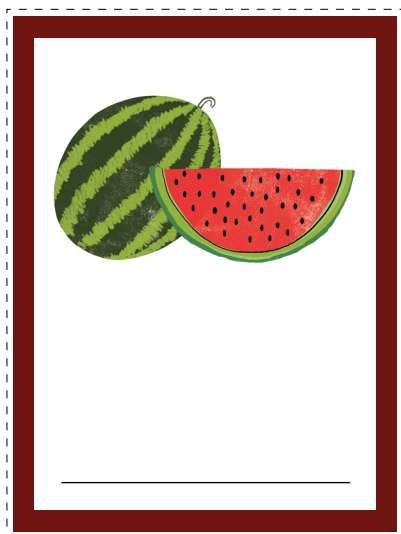
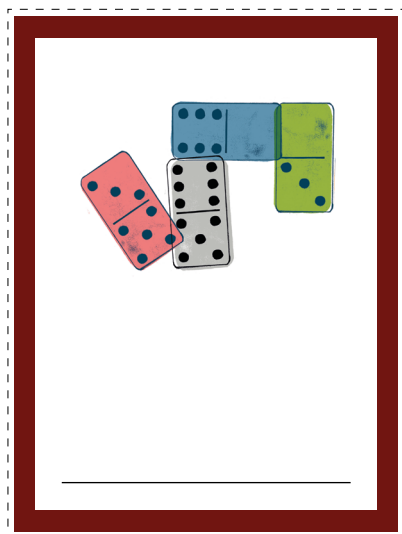




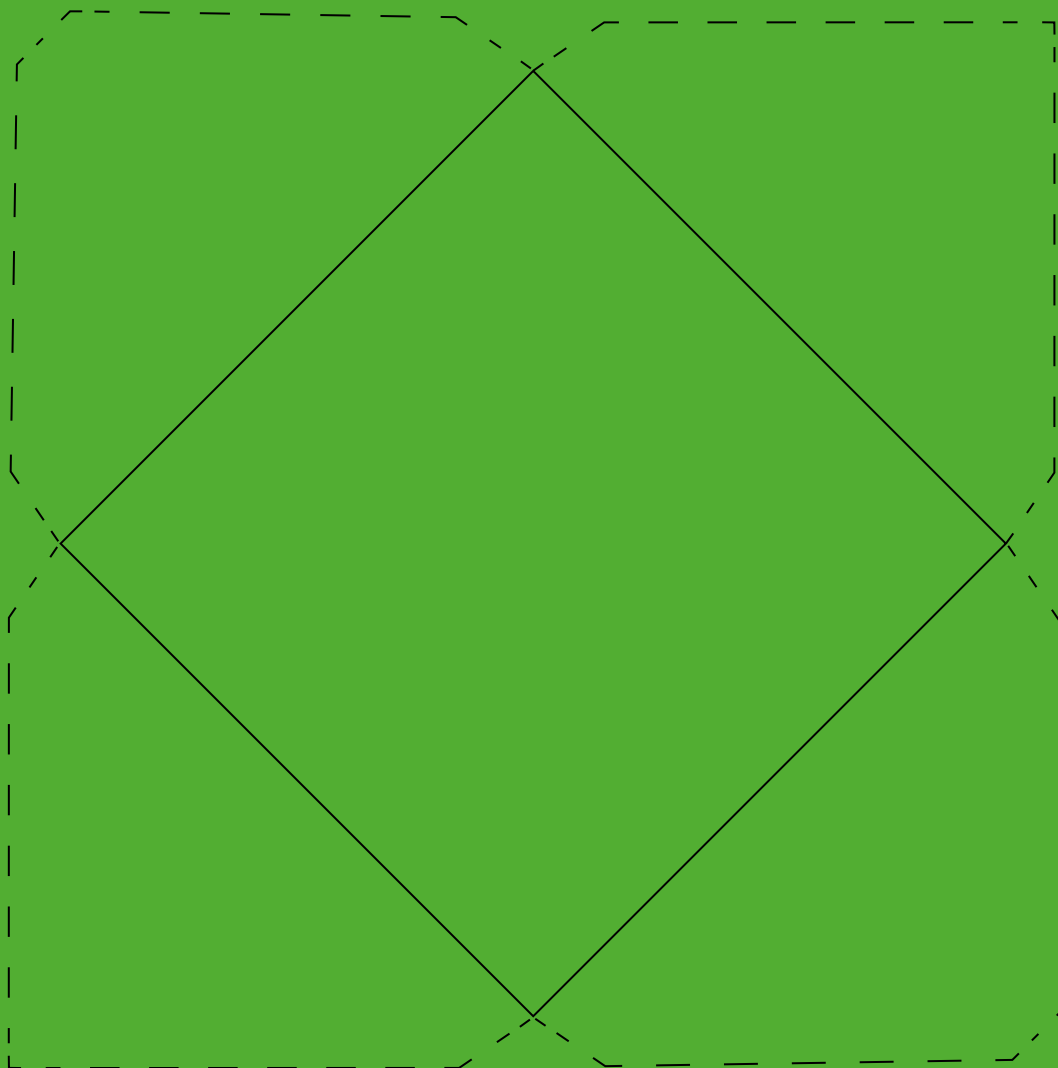
CARTELA DE SÍLABAS

PÉ	SA	BÃO	BRU	XA
TI	GRE	DO	MI	NÓ
ME	LAN	CI	A	

CARTELA DE FIGURAS



DUPLA
03
ENVELOPE



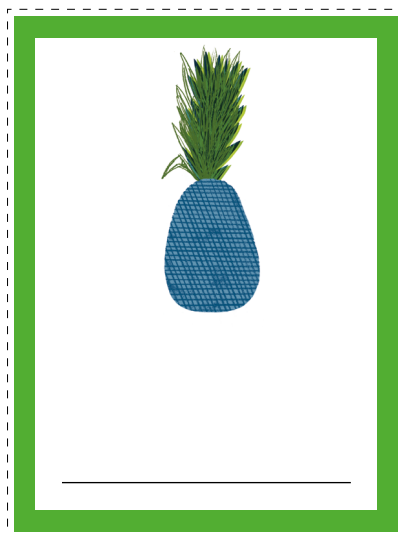
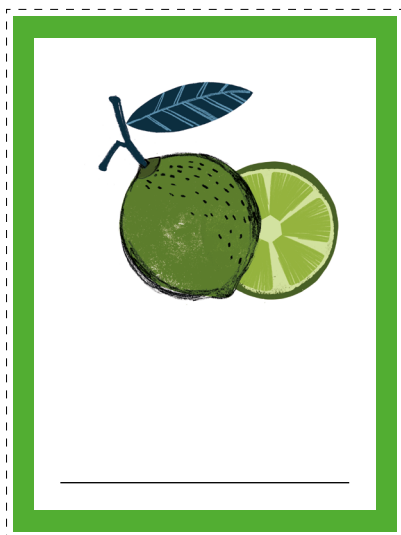
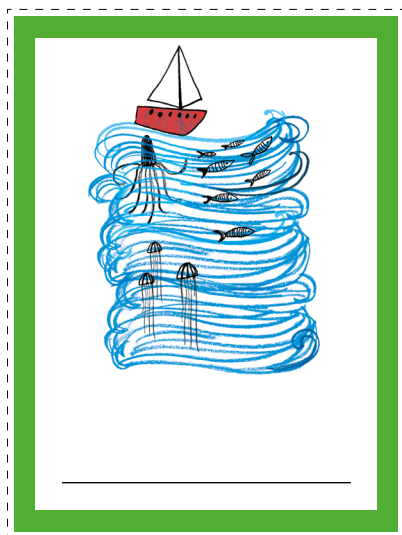
CARTELA DE SÍLABAS

MAR	LI	MÃO	PRA	TO
ZE	BRA	RA	PO	SA
A	BA	CA	XI	



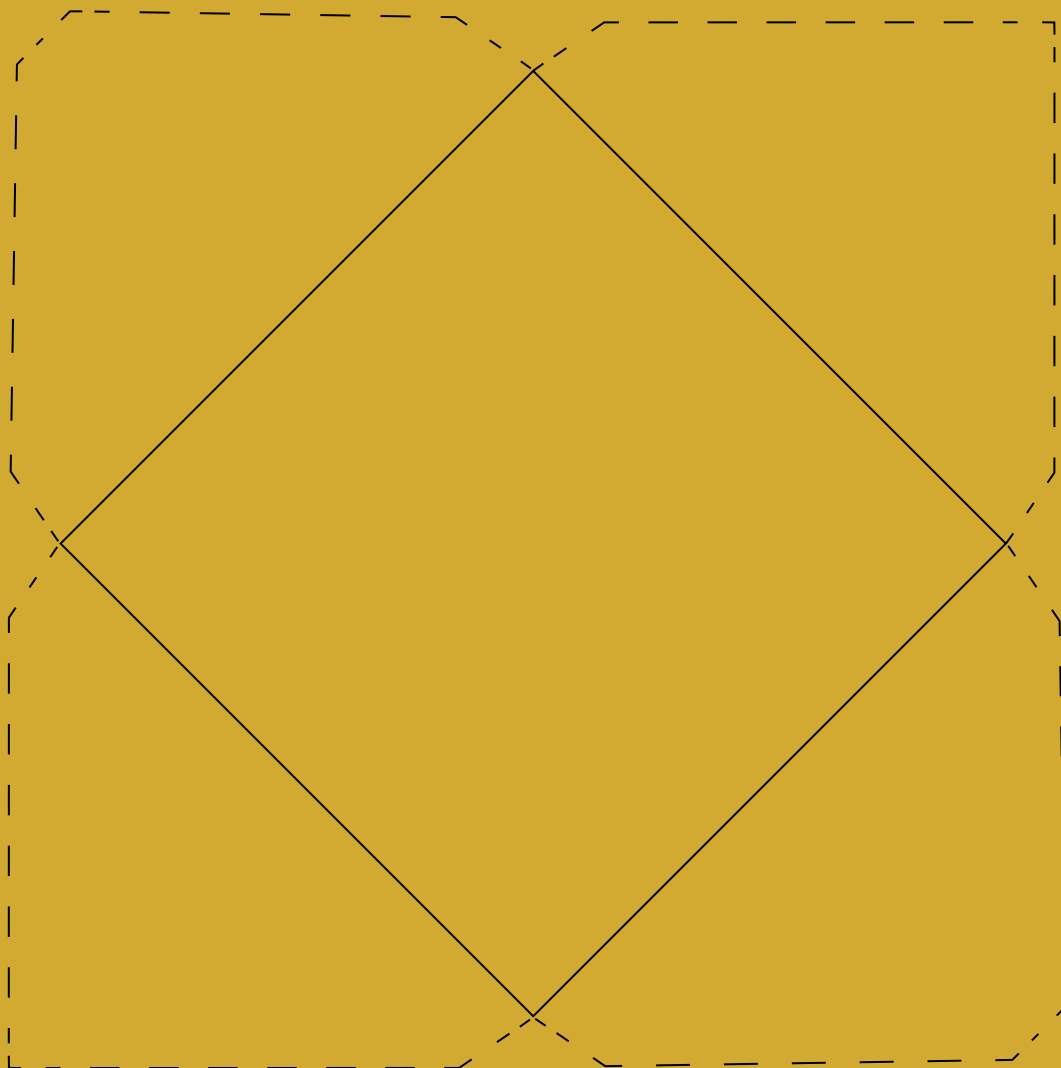


CARTELA DE FIGURAS





DUPLA
04
ENVELOPE

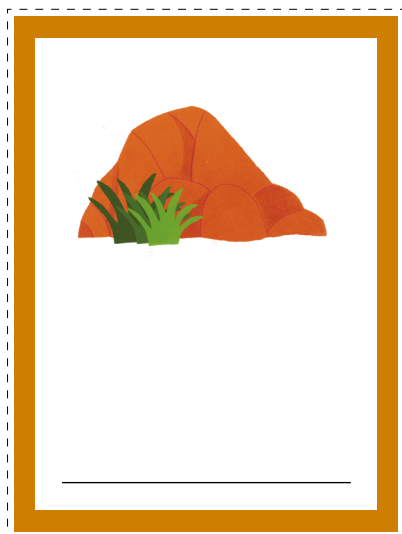
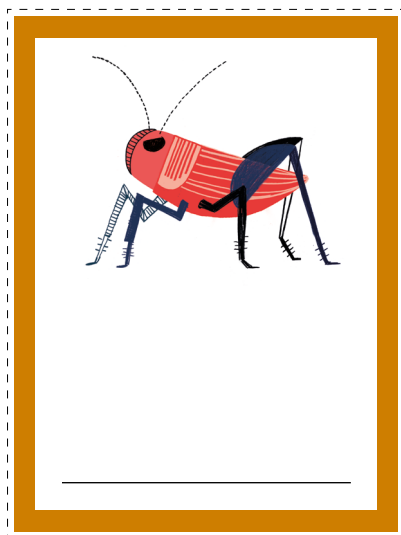
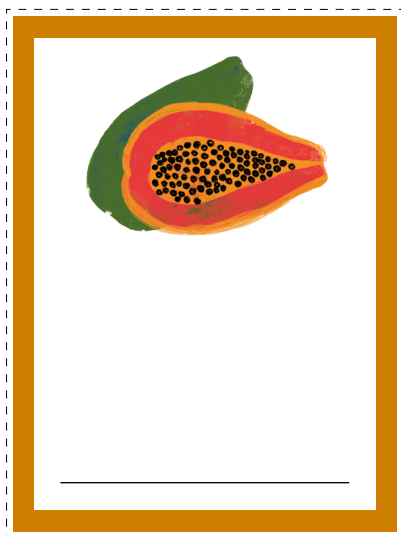


CARTELA DE SÍLABAS

GIZ	MA	MÃO	GRI	LO
PE	DRA	CO	RU	JA
A	CE	RO	LA	

 **RECORTAR**

CARTELA DE FIGURAS



ADIVINHA
DAS PALAVRAS
ADIVINHA
DAS PALAVRAS
ADIVINHA
DAS PALAVRAS
DAS PALAVRAS

FICHA DO/A PROFESSOR/A

Objetivos de aprendizagem:

O jogo tem duas versões, conforme as cartelas escolhidas: uma versão relativa ao ensino do Sistema de Escrita Alfabética; outra versão para o ensino de regras ortográficas.

Versão 1 – Objetivos

1. Compreender o funcionamento do Sistema de Escrita Alfabética.
2. Compor e decompor palavras.
3. Compreender que existem diferentes estruturas silábicas.
4. Ler palavras, estabelecendo correspondências grafofônicas.
5. Compreender que a ordem das letras corresponde à ordem dos fonemas das palavras.
6. Comparar palavras quanto às semelhanças sonoras e gráficas.

Versão 2 – Objetivos

1. Compreender e aplicar regras ortográficas regulares diretas e regulares contextuais para identificar palavras.
2. Reconhecer palavras que contenham F, V, T, D, P, B.
3. Reconhecer palavras com uso de C antes de A, O e U; reconhecer palavras com uso de QU antes de E e I.
4. Reconhecer palavras com diferentes marcadores de nasalização: N e M antes de consoantes, NH, ã e ão.
5. Reconhecer palavras com uso de RR e R em diferentes posições.

Público-alvo:

O jogo tem duas versões, uma mais destinada a estudantes que estejam em processo de aprendizagem do Sistema de Escrita Alfabética e uma para crianças que já dominem o sistema notacional e estejam se apropriando das convenções ortográficas, independentemente do ano em que estejam matriculados.

Os desafios relativos às cartelas vermelhas são voltados para as crianças em processo de aprendizagem do sistema notacional e os desafios relativos às cartelas azuis favorecem as aprendizagens de regras ortográficas.

Sugestões de encaminhamento:

O jogo tem duas versões e pode ser jogado com parte das cartelas, dependendo do perfil da turma e intencionalidades pedagógicas.

Se a turma tiver muitas crianças que não dominem o Sistema de Escrita Alfabética, pode ser jogado apenas com as cartelas vermelhas. Se a turma for composta por estudantes que já consolidaram a aprendizagem sobre o sistema notacional, pode ser jogada apenas com as cartelas azuis.

Caso a turma seja muito heterogênea, os estudantes podem ser agrupados tendo como critério o domínio do Sistema de Escrita Alfabética e podem ser distribuídas cartelas vermelhas para alguns grupos e cartelas azuis para outros.

Dicas ao/à professor/a:

Após a vivência da partida do jogo, escolher algumas fichas de desafios com a(s) cartelas depositadas nas caixas dos grupos e fazer reflexões coletivas, comparando palavras. Por exemplo, em relação às cartelas vermelhas, pode-se escrever no quadro as duas palavras de um desafio (PATO; PRATO) e refletir coletivamente sobre as semelhanças e diferenças sonoras e gráficas entre elas.

Em relação às cartelas azuis, que tratam de regras regulares diretas e regulares contextuais, pode-se puxar uma ficha de desafio, conversar sobre a resposta e fazer, junto com as crianças, uma pequena lista de palavras que necessitem da compreensão das regras para serem compreendidas. Por exemplo, pode-se listar as palavras JACA, FACA, BURACO, BARCO, CUTIA, CUÍCA, LEQUE, PARAQUEDA, MOSQUITO, QUIABO, QUADRO e QUARTO e pedir às crianças que as comparem.

Na mediação, pode-se desafiá-las para que percebam que o C e o QU em algumas palavras representam o mesmo fonema. Assim, pode-se ajudá-los a compreender que C antes do A, O e U representa o mesmo fonema que o QU antes de E e I. Também se pode refletir sobre o fato de que o QU antes de A não é um dígrafo. Após essa reflexão, pode-se fazer uma brincadeira para que as crianças elaborem listas de palavras com C antes de A, O, U e QU antes de E e I e QU antes de A.

Reflexões semelhantes podem ser realizadas em relação aos marcadores de nasalização, para que as crianças percebam que existem diferentes modos de marcar a nasalização e entendam quais são os contextos em que utilizamos M ou N antes de consoantes (M antes de P e B; N antes das demais consoantes), quando utilizamos o NH e o fonema que esse dígrafo representa, quando utilizamos o ã ou ão.

Em relação ao R, também é importante que as crianças percebam que só utilizamos RR entre vogais e que em outras posições o R pode representar fonemas diferentes (PRATO X PATO).

Outra atividade de desdobramento para reflexão sobre ortografia relativa às fichas azuis é entregar as cartelas que estão nas caixas, pedir que cada grupo escreva as palavras em uma folha e depois corrigir coletivamente as palavras. Podem ser separadas apenas as palavras que dizem respeito a um determinado conjunto de regras, como C e QU, por exemplo.

Repertório de palavras / Imagens usadas no jogo

Versão 1

Cartelas vermelhas (imagens e palavras)	Fichas de desafios vermelhas <i>O que é, o que é?</i>	Tipo de operação (atividade)	Conteúdo / conhecimento
CALÇA	Ganhou um L e deixou de ser CAÇA. Virou...	Acréscimo de letra	Estrutura silábica CVC (L) L no final da sílaba
COLAR	Ganhou um R e deixou de ser uma COLA. Virou...	Acréscimo de letra	Estrutura silábica CVC (R) R em diferentes posições
GALHO	Ganhou um H e deixou de ser um GALO. Virou...	Acréscimo de letra	Estrutura silábica CCV (H) - dígrafo LH
GAVIÃO	Ganhou um G e deixou de ser AVIÃO. Virou...	Acréscimo de letra	Estrutura silábica CV
PASTA	Ganhou um S e deixou de ser uma PATA. Virou...	Acréscimo de letra	Estrutura silábica CVC (S) S em diferentes posições
PERNA	Ganhou um R e deixou de ser uma PENA. Virou...	Acréscimo de letra	Estrutura silábica CVC (R) R em diferentes posições
PRATO	Ganhou um R e deixou de ser um PATO. Virou...	Acréscimo de letra	Estrutura silábica CCV (R) R em diferentes posições
Total	07		

ESCOLA	Era COLA, ganhou um ES. Virou...	Acréscimo de sílaba	Composição / decomposição de palavras
FIVELA	Era uma VELA, ganhou um FI. Virou...	Acréscimo de sílaba	Composição / decomposição de palavras
GALHO	Era ALHO, ganhou um GA. Virou...	Acréscimo de sílaba	Composição / decomposição de palavras
PIOLHO	Era OLHO, ganhou um PI. Virou...	Acréscimo de sílaba	Composição / decomposição de palavras
SAPATO	Era um PATO, ganhou um SA. Virou...	Acréscimo de sílaba	Composição / decomposição de palavras
TUCANO	Era CANO, ganhou um TU. Virou...	Acréscimo de sílaba	Composição / decomposição de palavras
Total	06		
BODE	Era um BOTE, saiu o T e entrou o D. Virou...	Permuta de letras	Correspondência grafofônicas T / D Regulares diretas
FACA	Era FADA, saiu o D e entrou o C. Virou...	Permuta de letras	Correspondência grafofônicas D / C
GATO	Era um RATO, saiu o R e entrou o G. Virou...	Permuta de letras	Correspondência grafofônicas R / G
JANELA	Era uma PANELA, saiu o P, entrou o J. Virou...	Permuta de letras	Correspondência grafofônicas P / J
MÃO	Era um PÃO, saiu o P, entrou o M. Virou...	Permuta de letras	Correspondência grafofônicas P / M
PENTE	Era um DENTE, saiu o D, entrou o P. Virou...	Permuta de letra	Correspondência grafofônicas D / P
RATO	Era um PATO, saiu o P, entrou o R. Virou...	Permuta de letra	Correspondência grafofônicas P / R R em diferentes posições
VACA	Era FACA, saiu o F e entrou o V. Virou...	Permuta de letras	Correspondência grafofônicas F / V Regulares diretas
Total	08		

Cartelas vermelhas (imagens e palavras)	Fichas de desafios vermelhas <i>O que é, o que é?</i>	Tipo de operação (atividade)	Conteúdo / conhecimento
BOCA	Era CABO. A sílaba saiu do lugar. Virou...	Mudança de ordem das sílabas	Correspondência grafofônicas Princípio da ordem fonemas / grafemas
CAMA	Era MACA. A sílaba saiu do lugar. Virou...	Mudança de ordem das sílabas	Correspondência grafofônicas Princípio da ordem fonemas / grafemas
GOLA	Era LAGO. A sílaba saiu do lugar. Virou...	Mudança de ordem das sílabas	Correspondência grafofônicas Princípio da ordem fonemas / grafemas
JACA	Era CAJÁ. A sílaba saiu do lugar. Virou...	Mudança de ordem das sílabas	Correspondência grafofônicas Princípio da ordem fonemas / grafemas
LOBO	Era BOLO. A sílaba saiu do lugar. Virou...	Mudança de ordem das sílabas	Correspondência grafofônicas Princípio da ordem fonemas / grafemas
MALA	Era LAMA. A sílaba saiu do lugar. Virou...	Mudança de ordem das sílabas	Correspondência grafofônicas Princípio da ordem fonemas / grafemas
Total	06		
ALHO	Era GALHO, saiu o G. Virou...	Subtração de letra	Estrutura silábica V
BOLA	Era BOLHA, saiu o H. Virou...	Subtração de letra	Estrutura silábica CCV (H)- dígrafo LH
COPO	Era CORPO. Saiu o R. Virou...	Subtração de letra	Estrutura silábica CVC R em diferentes posições
PATO	Era PRATO. Saiu um R. Virou...	Subtração de letra	Estrutura silábica CCV R em diferentes posições
POTE	Era POSTE, saiu o S. Virou...	Subtração de letra	Estrutura silábica CVC S em diferentes posições

UVA	Era LUVA. Saiu o L. Virou...	Subtração de letra	Estrutura silábica V
Total	06		
CHÁ	Era CHAVE. Perdeu uma sílaba. Virou...	Subtração de sílaba	Composição / decomposição de palavras
MACA	Era MACACO. Perdeu uma sílaba. Virou...	Subtração de sílaba	Composição / decomposição de palavras
MAR	Era MARTELO. Perdeu duas sílabas. Virou...	Subtração de sílabas	Composição / decomposição de palavras
PÉ	Era PETECA. Perdeu duas sílabas. Virou...	Subtração de sílabas	Composição / decomposição de palavras
PENTE	Era SERPENTE. Perdeu uma sílaba. Virou...	Subtração de sílabas	Composição / decomposição de palavras
SOL	Era SOLDADO. Perdeu duas sílabas. Virou...	Subtração de sílabas	Composição / decomposição de palavras
Total	06		
BEBÊ	Sou duas vezes BE.	Repetição de sílaba	Composição / decomposição de palavras
CACAU	Sou duas vezes CA e tenho U.	Junção de sílabas	Composição / decomposição de palavras
CHUCHU	Sou duas vezes CHU.	Repetição de sílaba	Composição / decomposição de palavras
COCO	Sou duas vezes CO	Repetição de sílaba	Composição / decomposição de palavras
JUJUBA	Sou duas vezes JU e tenho BA.	Junção de sílabas	Composição / decomposição de palavras
PAPA	Sou duas vezes PA	Repetição de sílaba	Composição / decomposição de palavras
Total	06		
Total geral	45		

Versão 2

		TIPOS DE REGRAS			
Cartelas azuis (imagens)	Fichas de desafios azuis <i>O que é o que é?</i>	C / QU	Nasalização	R / RR	Regulares diretas
ARANHA	Sou bicho de 8 patas. Tenho NH, mas não sei arranhar.	–	NH	R entre vogais	–
AVIÃO	Tenho V e tenho ãO, rapidinho sei sair do chão.	–	ãO	–	V
BANCO	Tenho C. Antes dele, tem um N. Você quer sentar?	C	N antes de consoante	–	B
BARALHO	Começo com B, tenho ouro e tenho espada, se quiser, venha jogar.	–	–	R entre vogais	B
BARCO	Não tenho QU, pois o certo é o C. Na água entrarei e nela ficarei.	C	–	R em final de sílaba	B
BARRACA	Um R perto do outro, se tiver sol, pode entrar.	C	–	RR entre vogais	B
BORBOLETA	Sou leve, linda e amo flores. Tenho B, tenho O e tenho R. Quem sou?	–	–	R em final de sílaba	B e T
BRINCO	Pequenininho eu sou e sirvo para enfeitar. Tenho R e tenho N, cada um no seu lugar.	C	N antes de consoante	R entre consoante e vogal	B
BURACO	Tenho C e tenho RA, se você cavar, vou aumentar.	C	–	R entre vogais	B
CAMINHÃO	Termino em ãO, carrego gente, bicho e comida com perfeição.	C	NH e ãO	–	
CAMPO	Tenho M e não N. Em mim, você pode plantar, jogar, brincar e até morar.	C	M antes de consoante	–	P
CARRO	Era CARO, ganhou outro R e foi passear.	C	–	RR entre vogais	–

CUÍCA	Meu som é bom, dá pra dançar. Tenho dois C e termino em A.	C	–	–	–
CUTIA	Minha cauda é curta. Pareço com coelho, mas coelho não sou. Começo com C e tenho T.	C	–	–	–
DRAGÃO	Cuspo fogo, tenho asas e tenho ão. Se você não tiver medo, sobe que vamos sair do chão.	–	ÃO	R entre consoante e vogal	D
DROMEDÁRIO	Tenho D duas vezes, R duas vezes. Não sou camelo, mas sou mamífero.	–	M antecedido de sílaba terminada em vogal	R entre consoante e vogal e R entre vogais	D
ESTRELA	Fico bem longe, mas você pode me ver. Tenho T antes do R e luz própria pra brilhar.	–	–	R entre consoante de vogal	T
FACA	Tenho C e não QU. Tenho cabo pra você me segurar, mas cuidado que posso machucar.	C	–	–	F
FIVELA	Tenho F e tenho V. Se me cortarem, sou uma vela.	–	–		F e V
FLOR	Sou pequena e cheirosa. Começo com F e com R termino.	–	–	R em final de palavra	F
FOGUETE	Começo com F e sei voar, ganhei um GU e fui pro ar.	–	–	–	F
GAMBÁ	Termino em BA. Sou mamífero, tenho cauda longa e não sei voar.	–	M antes de consoante	–	B
GARFO	O meu R é depois do A. Vou pra sua boca e ajudo a cortar.	–	–	R em final de sílaba	F
JACA	Fruta gostosa eu sou. Sou pesada, tenho C e tenho A. Corre e vem me pegar.	C	–	–	–
LEQUE	Tenho Q e tenho U. Se tiver calor, vem me segurar.	QU	–	–	–
MOSQUITO	Tenho Q e U, e se você relaxar, dengue vai pegar.	QU	–	–	T

Cartelas azuis (imagens)	Fichas de desafios azuis <i>O que é o que é?</i>	C / QU	Nasalização	R / RR	Regulares diretas
MURO	Se me der um R, viro murro.	–	–	R entre vogais	–
PANELA	Se tirar meu P e colocar um J, janela vou virar.	–	N antecedida de vogal em final de sílaba	–	P
PARAQUEDA	Não tenho C. Tenho o Q, e o U pra completar. Se me quiser, pode pular, que eu vou te sustentar.	QU	–	R entre vogais	P e D
PENTE	Tenho P e tenho T. Do seu cabelo vou gostar.	–	M em final de sílaba	–	P e T
PERU	Sou ave e tenho um R só. Minha cauda é larga e de mim você vai gostar.	–	–	R entre vogais	P
POMBO	Tenho M antes de B. Sou ave pequena e em bandos gosto de viver.	–	M antes de consoante	–	P e B
PREGO	Tenho R depois de P. Sou de metal, sou pontudo e sirvo pra fixar.	–	–	R entre consoante e vogal	P
QUADRADO	Tenho Q e tenho U. Também tenho R depois do D. Na aula de matemática, você pode me conhecer.	QU	–	R entre consoante e vogal	D
QUADRO	Antes do A, tenho um U; antes do U, tenho o Q. Se quiser enfeitar, é só me usar.	QU	–	R entre consoante e vogal	D
QUARTO	Começo com QU e termino com O. Se quiser dormir, pode se achegar.	QU	–	–	T
QUIABO	Tenho QU antes do I. Bicho não sou. Se quiser me comer, dou sabor.	QU	–	–	B
RÃ	Sou anfíbio e de água eu gosto. Tenho Ã e rimo com maçã.	–	Ã	–	–

RATO	Começo com R e termino com O. Rimo com mato, mas não sou gato.	–	–	R em início de palavra	T
REDE	Me penduram na parede e com um R meu nome é.	–	–	R em início de palavra	D
ROMÃ	Começo com R e termino em Ã. Rimo com avelã. Sou fruta saborosa e tenho muitas sementes. Quem eu sou?	–	Ã	R no início de palavra	–
TAMANDUÁ	Começo com T e tenho D. Tenho língua grande e pegajosa pra formiga pegar. Quem sou eu?	–	M antes de vogal em final de sílaba N antes de consoante	–	T e D
TAMBOR	Antes de B, tenho M. Se quiser, pode me tocar, que som bom vou executar.	–	M antes de consoante	R em final de palavra	E e B
TATU	Tenho um T e outro T. Sou bicho mamífero e adoro cavar.	–	–	–	T
TUBARÃO	Sou peixe e vivo no mar. Termino em ÃO e rimo com camarão.	–	ÃO	R entre vogais	T e B
Total de palavras que contemplam o tipo de regra	45	19	17	24	35
Total de adivinhas com foco no tipo de regra	45	13	12	16	15

FICHA PARA OS JOGADORES

Finalidade: Vence o jogo a equipe que acertar mais adivinhas.

Número de jogadores: 5 grupos

Componentes dos jogos:

- **Versão 1**

45 cartelas vermelhas com imagens e palavras escritas;

45 fichas vermelhas com desafios.

- **Versão 2**

45 cartelas azuis com imagens;

45 fichas azuis com desafios.

Regras:

- Providenciar cinco caixas, uma para cada grupo, em que conste o número de identificação dos grupos; providenciar outra caixa para depositar as fichas de desafios.
- Estabelecer o número de cada grupo, organizando, em cima da mesa do mediador, as caixas de cada um.
- Entregar 09 cartelas vermelhas ou 09 cartelas azuis para cada grupo.
- Cada grupo deverá organizar as suas cartelas viradas para cima, de modo que fiquem visíveis durante toda a partida.
- O mediador (docente) deverá tirar uma ficha de desafio e ler em voz alta. Se a turma estiver com as cartelas vermelhas, deve ser retirada uma ficha de desafio vermelha; se a turma estiver com as cartelas azuis, deve ser retirada uma ficha de desafio azul.
- Os grupos devem tentar responder ao desafio ao mesmo tempo, procurando entre suas cartelas vermelhas uma imagem / palavra ou entre suas cartelas azuis uma imagem que corresponda à resposta ao desafio proposto.

- Os grupos que tiverem encontrado a resposta devem ir para a frente da sala com a cartela.
- O docente deverá checar com a turma se a cartela está correta, ou seja, se a imagem / palavra corresponde à resposta à questão. Estando correta, a cartela deverá ser depositada na caixa do grupo.
- O jogo é encerrado quando um dos grupos estiver sem cartelas. O docente deverá contar a quantidade de fichas de cada grupo (depositadas nas caixas) e registrar em um quadro.



VERSÃO 01

● QUE É,
● QUE É?

Ganhou um
L e deixou
de ser CAÇA.
Virou...

● QUE É,
● QUE É?

Ganhou um R
e deixou de
ser uma COLA.
Virou...

● QUE É,
● QUE É?

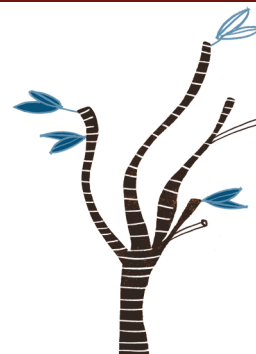
Ganhou um H
e deixou de
ser um GALO.
Virou...



CALÇA



COLAR



GALHO

● QUE É,
● QUE É?

Ganhou um G
e deixou de
ser AVIÃO.
Virou...

● QUE É,
● QUE É?

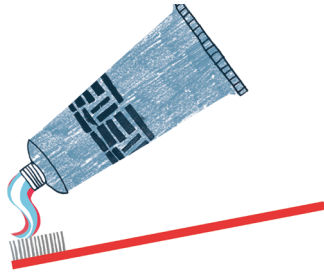
Ganhou um S
e deixou de
ser uma PATA.
Virou...

● QUE É,
● QUE É?

Ganhou um R
e deixou de
ser uma PENA.
Virou...



GAVIÃO



PASTA



PERNA

● QUE É,
● QUE É?

Ganhou um R
e deixou de
ser um PATO.
Virou...

● QUE É,
● QUE É?

Era COLA,
ganhou um
ES.
Virou...

● QUE É,
● QUE É?

Era uma VELA,
ganhou um FI.
Virou...



PRATO



ESCOLA



FIVELA

● QUE É,
● QUE É?

Era ALHO,
ganhou um
GA.
Virou...

● QUE É,
● QUE É?

Era OLHO,
ganhou um PI.
Virou...

● QUE É,
● QUE É?

Era um PATO,
ganhou um
SA.
Virou...



GALHO



PIOLHO



SAPATO

● QUE É,
● QUE É?

Era CANO,
ganhou um
TU. Virou...

● QUE É,
● QUE É?

Era um BOTE,
saiu o T e
entrou o D.
Virou...

● QUE É,
● QUE É?

Era FADA,
saiu o D e
entrou o C.
Virou...



TUCANO



BODE



FACA

● QUE É,
● QUE É?

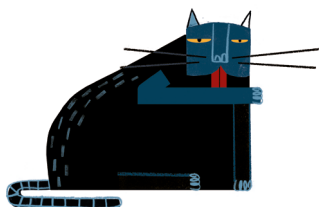
Era um **RATO**,
saiu o R e
entrou o G.
Virou...

● QUE É,
● QUE É?

Era uma
PANELA, saiu
o P, entrou o
J. **Virou...**

● QUE É,
● QUE É?

Era um **PÃO**,
saiu o P,
entrou o M.
Virou...



GATO



JANELA



MÃO

● QUE É,
● QUE É?

Era um DENTE,
saiu o D,
entrou o P.
Virou...

● QUE É,
● QUE É?

Era um PATO,
saiu o P,
entrou o R.
Virou...

● QUE É,
● QUE É?

Era FACA,
saiu o F e
entrou o V.
Virou...



PENTE



RATO



VACA

● QUE É,
● QUE É?

Era CABO.
A sílaba saiu
do lugar.
Virou...

● QUE É,
● QUE É?

Era MACA.
A sílaba saiu
do lugar.
Virou...

● QUE É,
● QUE É?

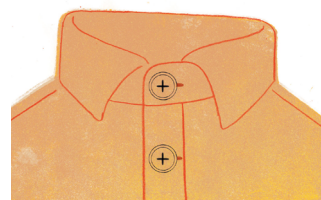
Era LAGO.
A sílaba saiu
do lugar.
Virou...



BOCA



CAMA



GOLA

● QUE É,
○ QUE É?

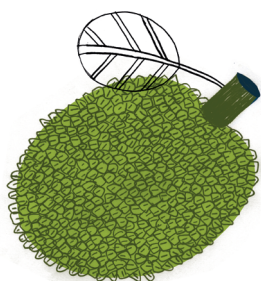
Era CAJÁ.
A sílaba saiu
do lugar.
Virou...

● QUE É,
○ QUE É?

Era BOLO.
A sílaba saiu
do lugar.
Virou...

● QUE É,
○ QUE É?

Era LAMA.
A sílaba saiu
do lugar.
Virou...



JACA



LOBO



MALA

● QUE É,
● QUE É?

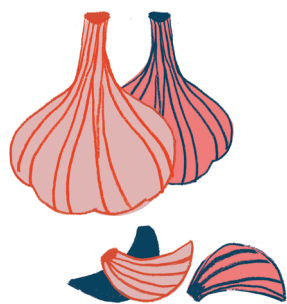
Era **GALHO**,
saiu o G.
Virou...

● QUE É,
● QUE É?

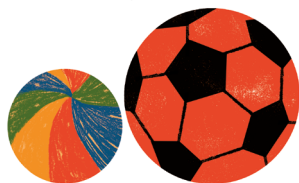
Era **BOLHA**,
saiu o H.
Virou...

● QUE É,
● QUE É?

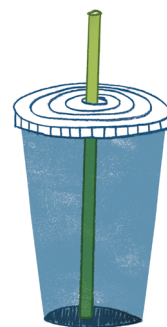
Era **CORPO**,
saiu o R.
Virou...



ALHO



BOLA



COPO

● QUE É,
● QUE É?

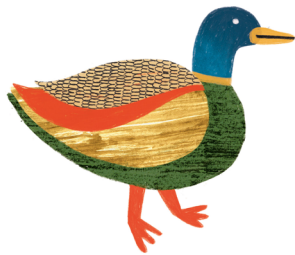
Era **PRATO**.
Saiu um R.
Virou...

● QUE É,
● QUE É?

Era **POSTE**.
Saiu o S.
Virou...

● QUE É,
● QUE É?

Era **LUVA**.
Saiu o L.
Virou...



PATO



POTE



UVA

● QUE É,
○ QUE É?

Era CHAVE.
Perdeu uma
sílabas.
Virou...

● QUE É,
○ QUE É?

Era MACACO.
Perdeu uma
sílabas.
Virou...

● QUE É,
○ QUE É?

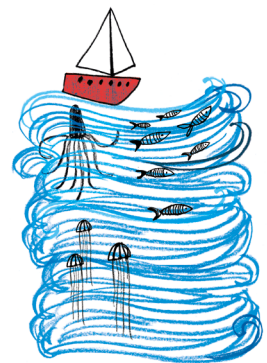
Era MARTELO.
Perdeu duas
sílabas.
Virou...



CHÁ



MACA



MAR

● QUE É,
● QUE É?

Era PETECA.
Perdeu duas
sílabas.
Virou...

● QUE É,
● QUE É?

Era SERPENTE.
Perdeu uma
sílaba.
Virou...

● QUE É,
● QUE É?

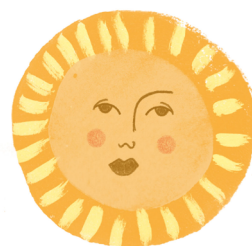
Era SOLDADO.
Perdeu duas
sílabas.
Virou...



PÉ



PENTE



SOL

● QUE É,
● QUE É?

Sou duas
vezes BE.

● QUE É,
● QUE É?

Sou duas
vezes CA e
tenho U.

● QUE É,
● QUE É?

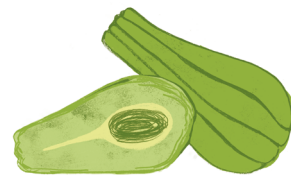
Sou duas
vezes CHU.



BEBÊ



CACAU



CHUCHU

● QUE É,
● QUE É?

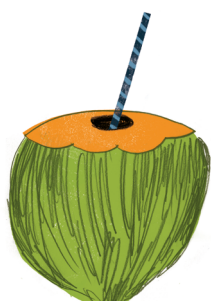
Sou duas
vezes CO.

● QUE É,
● QUE É?

Sou duas
vezes JU e
tenho BA.

● QUE É,
● QUE É?

Sou duas
vezes PA.



COCO



JUJUBA



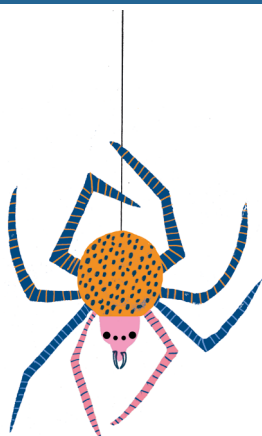
PAPA

VERSÃO 02



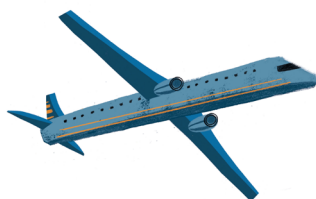
● QUE É,
○ QUE É?

Sou bicho
de 8 patas.
Tenho NH
mas não sei
arranhar.



● QUE É,
○ QUE É?

Tenho V e
tenho ãO,
rapidinho
sei sair do
chão.



● QUE É,
○ QUE É?

Tenho C.
Antes dele,
tem um N.
Você quer
sentar?



● QUE É,
○ QUE É?

Começo com B,
tenho ouro e
tenho espada,
se quiser,
venha jogar.

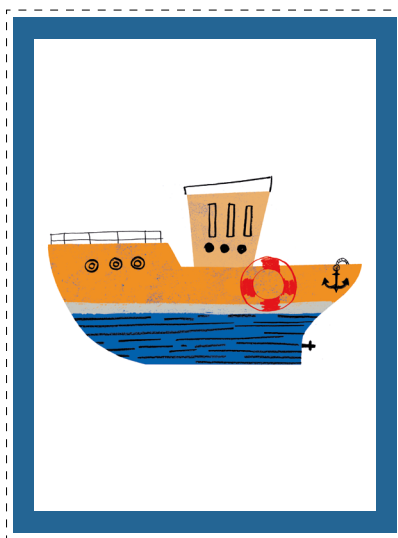
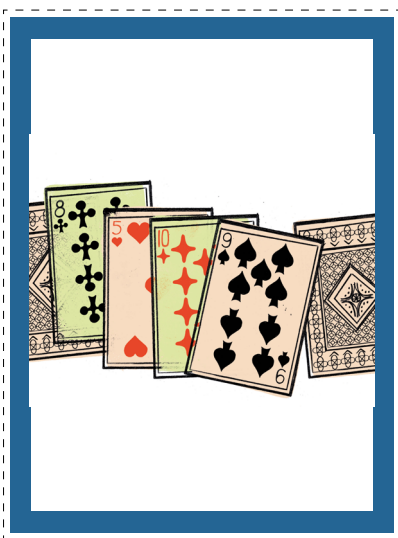
● QUE É,
○ QUE É?

Não tenho QU,
pois o certo é
o C. Na água
entrarei e nela
ficarei.

● QUE É,
○ QUE É?

Um R perto do
outro, se tiver
sol, pode
entrar.





● QUE É
○ QUE É?

Sou leve, linda
e amo flores.
Tenho B, tenho
O e tenho R.
Quem sou?

● QUE É
○ QUE É?

Pequeninho eu
sou e sirvo para
enfeitar. Tenho
R e tenho N,
cada um no seu
lugar.

● QUE É
○ QUE É?

Tenho C e
tenho RA,
se você cavar,
vou aumentar.





● QUE É
○ QUE É?

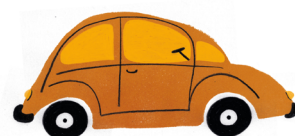
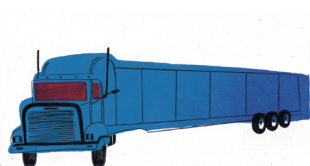
Termino em
ÃO, carrego
gente, bicho
e comida com
perfeição.

● QUE É
○ QUE É?

Tenho M e não
N. Em mim,
você pode
plantar, jogar,
brincar e até
morar.

● QUE É
○ QUE É?

Era CARO,
ganhou outro
R e foi passear



● QUE É
○ QUE É?

Meu som é bom,
dá pra dançar.
Tenho dois C e
termino em A.

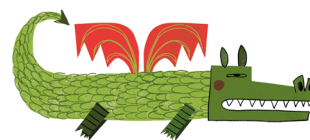
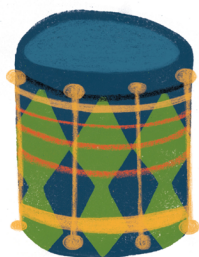
● QUE É
○ QUE É?

Minha cauda é
curta. Pareço
com coelho, mas
coelho não sou.
Começo com C e
tenho T.

● QUE É
○ QUE É?

Cuspo fogo,
tenho asas e
tenho ão. Se você
não tiver medo,
sobe que vamos
sair do chão.





● QUE É
○ QUE É?

Tenho D duas
vezes, R duas
vezes. Não sou
camelo, mas
sou mamífero.

● QUE É
○ QUE É?

Fico bem longe,
mas você pode
me ver. Tenho
T antes do R e
luz própria pra
brilhar.

● QUE É
○ QUE É?

Tenho C e não
QU. Tenho cabo
pra você me
segurar, mas
cuidado que
posso machucar.





● QUE É
○ QUE É?

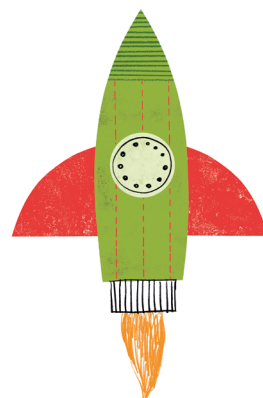
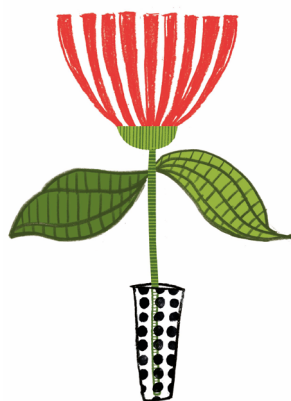
Tenho F e
tenho V. Se
me cortarem,
sou uma vela.

● QUE É
○ QUE É?

Sou pequena
e cheirosa.
Começo com
F e com R
termino.

● QUE É
○ QUE É?

Começo com
F e sei voar,
ganhei um GU
e fui pro ar.



● QUE É
○ QUE É?

Termino em BA.
Sou mamífero,
tenho cauda
longa e não sei
voar.

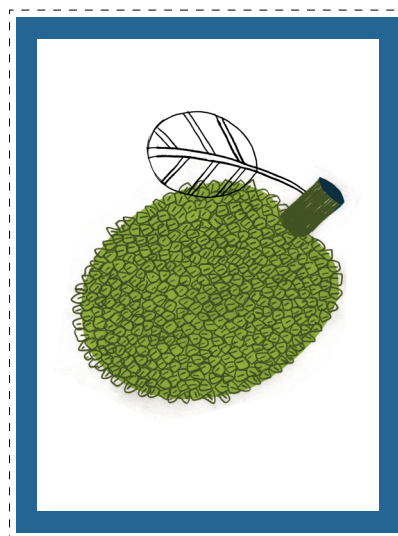
● QUE É
○ QUE É?

O meu R é
depois do A.
Vou pra sua
boca e ajudo
a cortar.

● QUE É
○ QUE É?

Fruta gostosa
eu sou. Sou
pesada, tenho
C e tenho A.
Corre e vem
me pegar.





● QUE É
○ QUE É?

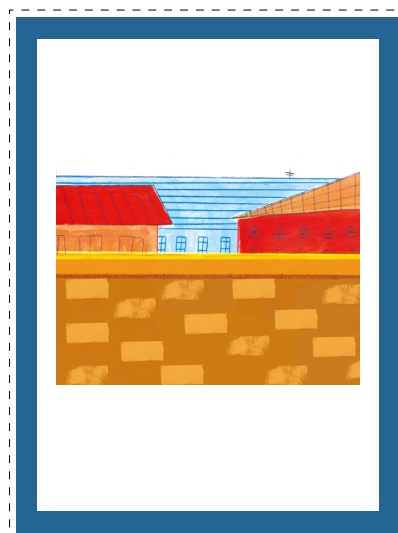
Tenho Q e tenho
U. Se tiver calor,
vem me segurar.

● QUE É
○ QUE É?

Tenho Q e U, e
se você relaxar,
dengue vai
pegar.

● QUE É
○ QUE É?

Se me der um
R, viro murro.





● QUE É,
○ QUE É?

Se tirar meu
P e colocar
um J, janela
vou virar.

● QUE É,
○ QUE É?

Não tenho C.
Tenho o Q, e o U
pra completar. Se
me quiser, pode
pular, que eu vou
te sustentar.

● QUE É,
○ QUE É?

Tenho P e
tenho T.
Do seu cabelo
vou gostar.



● QUE É,
○ QUE É?

Sou ave e tenho
um R só. Minha
cauda é larga e
de mim você
vai gostar.

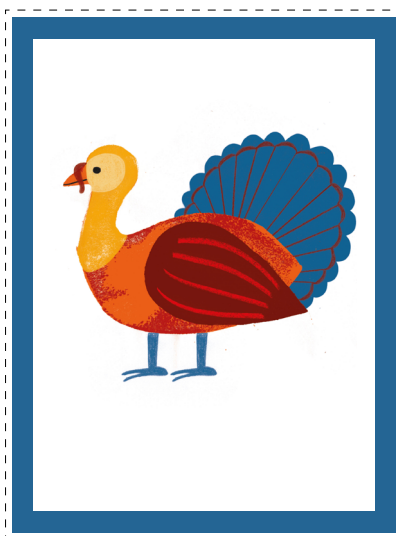
● QUE É,
○ QUE É?

Tenho M antes
de B. Sou ave
pequena e em
bandos gosto
de viver.

● QUE É,
○ QUE É?

Tenho R
depois de P.
Sou de metal,
sou pontudo
e sirvo pra
fixar





● QUE É
○ QUE É?

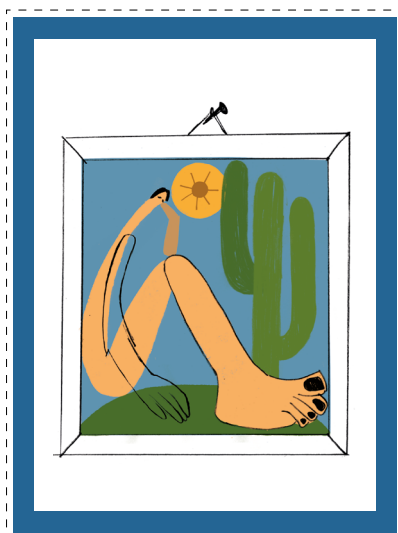
Tenho Q e tenho
U. E tenho R depois
do D. Na aula de
matemática
você pode me
conhecer.

● QUE É
○ QUE É?

Antes do A,
tenho um U;
antes do U,
tenho o Q. Se
quiser enfeitar,
é só me usar.

● QUE É
○ QUE É?

Começo com QU
e termino com O.
Se quiser dormir,
pode se achegar.





● QUE É,
○ QUE É?

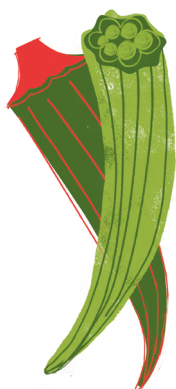
Tenho QU antes
do I. Bicho não
sou. Se quiser
me comer, dou
sabor.

● QUE É,
○ QUE É?

Sou anfíbio e
de água eu
gosto. Tenho
Ã e rimo com
maçã.

● QUE É,
○ QUE É?

Começo com R
e termino com
O. Rimo com
mato, mas não
sou gato.



● QUE É,
○ QUE É?

Me penduram
na parede
e com um R
meu nome é.

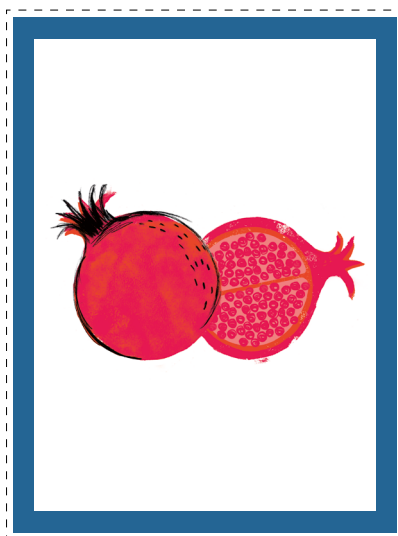
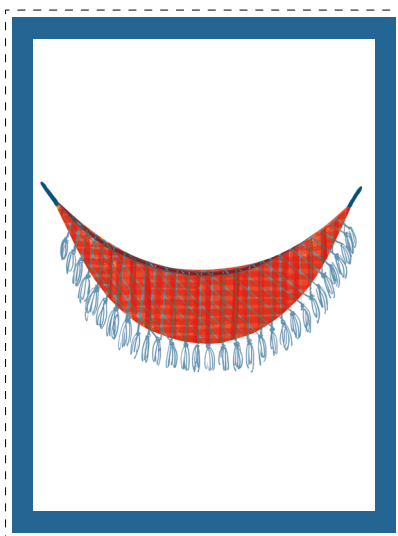
● QUE É,
○ QUE É?

Começo com R
e termino em Ã.
Rimo com avelã.
Sou fruta saborosa
e tenho muitas
sementes. Quem
eu sou?

● QUE É,
○ QUE É?

Começo com T e
tenho D. Tenho
língua grande
e pegajosa pra
formiga pegar.
Quem sou eu?





● QUE É
○ QUE É?

Antes de B,
tenho M.
Se quiser, pode
me tocar, que
som bom vou
executar.

● QUE É
○ QUE É?

Tenho um T
e outro T.
Sou bicho
mamífero e
adoro cavar.

● QUE É
○ QUE É?

Sou peixe e
vivo no mar.
Termino em
ÃO e rimo com
camarão.





QUEM
GANHAR
DE PAR
EMP...
QUEM VAI
GANHAR?
DE P
EMPA

FICHA DO/A PROFESSOR/A

Objetivos didáticos:

Consolidar a leitura de palavras formadas por diferentes estruturas silábicas. No caso desse jogo, o foco recai sobre palavras começadas por sílabas CCV (com R e L em segunda posição, como prato e globo), CVC (com R no final da sílaba, como garfo) e CVC (com N e M no final da sílaba inicial, como pombo e pente)

Público-alvo:

Crianças no processo de alfabetização que já têm uma hipótese predominantemente silábico-alfabética ou alfabética e já leem e escrevem palavras contendo sobretudo sílabas canônicas (CV)

Sugestões e encaminhamentos:

Formar duplas de estudantes com níveis aproximados (silábico-alfabético e alfabético, alfabético e alfabético) de domínio sobre as relações entre grafemas e sons no sistema alfabético de escrita, para que eles possam se ajudar mutuamente.

Dicas ao professor:

Como forma de tornar o jogo mais complexo, o professor poderá solicitar que, a cada jogada, a dupla de alunos, além de parear figura e palavra escrita, diga outra palavra que contenha a mesma estrutura silábica do nome da figura original, podendo esta sílaba aparecer em variadas posições (inicial, medial, final) na nova palavra. Por exemplo, se a gravura fosse de **prato**, o aluno poderia dizer **praça** ou **compra**.

Outro desafio, ainda mais complexo, quando as crianças já dominarem a leitura das palavras, é transformar o objetivo: a cada jogada, deverão escrever a palavra sorteada.

Repertório de palavras/imagens usadas no jogo:

**DRAGÃO • PREGO • GRILO • FLECHA • TROFÉU • CLIPS • BRUXA • PLACA • GLOBO • BLUSA • CIRCO
BARCO • PERNA • PORCO • GARFO • BANCO • CINTO • PENTE • BOMBA • PINTO • CAMPO • TAMBOR
• POMBO • GAMBÁ**

FICHA PARA OS JOGADORES

Finalidade: Identificar as palavras correspondentes às figuras para formar o maior número de pares.

Número de jogadores: Dois, três ou quatro duplas (ou jogadores individuais).

Componentes dos jogos:

24 figuras que representam as palavras a serem lidas

24 fichas com as palavras que são os nomes das mesmas figuras

Regras:

1. Distribuir as fichas de palavras na mesa, organizando-as, sem uma ordem fixa. Todos poderão ver as palavras o tempo todo;
2. A professora mostra cada figura à turma, diz o nome de cada uma delas e as crianças repetem. Após dizer o nome da figura, ela vira a ficha e vai criando um monte, no qual as figuras vão sendo empilhadas, sem serem vistas;
3. Os alunos decidem quem inicia o jogo ou utilizam alguma forma de decidir quem vai iniciar (par ou ímpar, “zerinho ou um” etc.);
4. O primeiro jogador ou dupla levanta uma figura, diz em voz alta o nome dela e procura no conjunto de palavras a ficha com a palavra correspondente. Caso acerte, recolhe o par que vale um ponto ganho. Caso erre, a figura é colocada emborcada no fundo do monte de figuras e a ficha com a palavra é devolvida para seu lugar de origem;
5. O segundo jogador faz o mesmo e as jogadas continuam.
6. Quando for formado o último par, ganha o jogo a dupla ou o jogador que tenha mais pares, já que cada par vale um ponto.

DRAGÃO

PREGO

GRILO

FLECHA

TROFÉU

CLIPS

BRUXA

PLACA

GLOBO

BLUSA

CIRCO

BARCO

PERNA

PORCO

GARFO

BANCO

CINTO

PENTE

PINTO

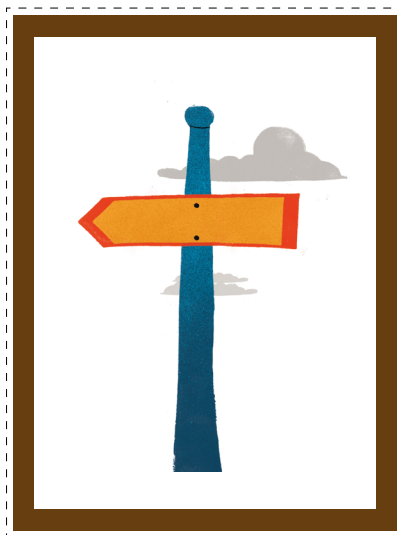
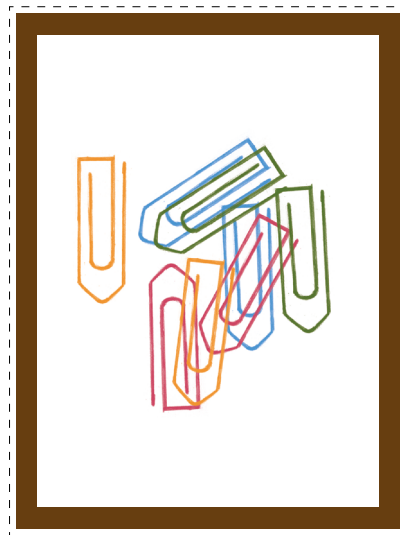
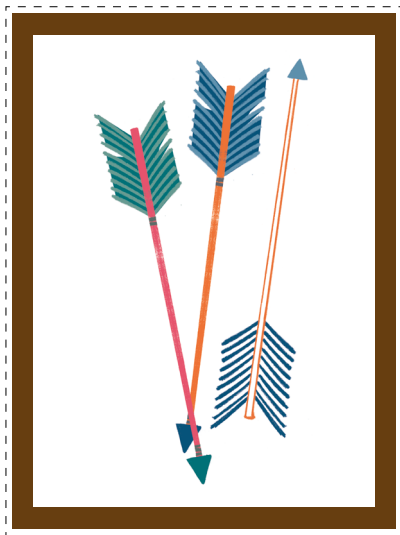
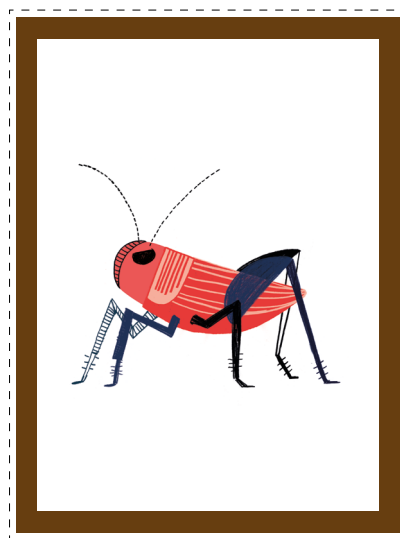
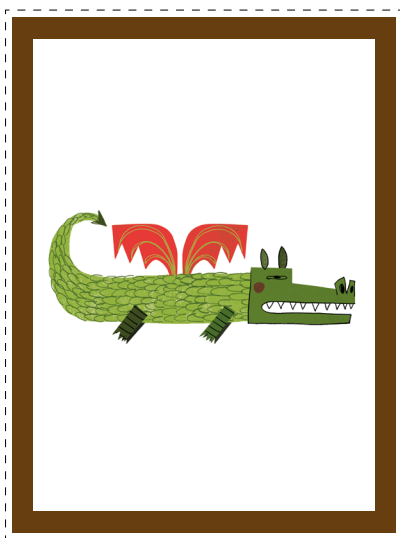
CAMPO

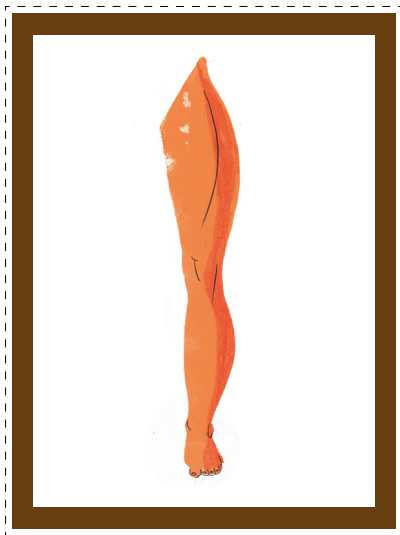
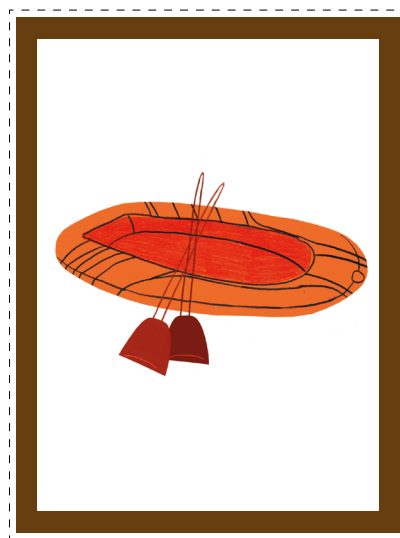
TAMBOR

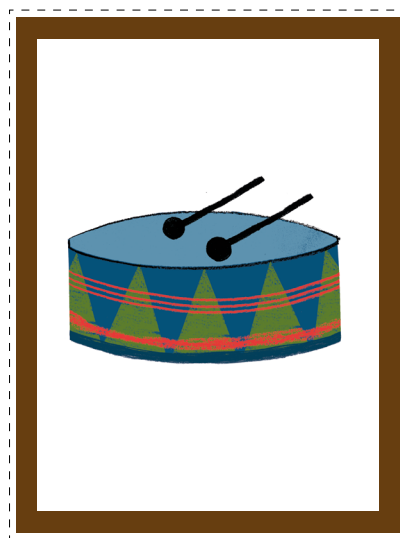
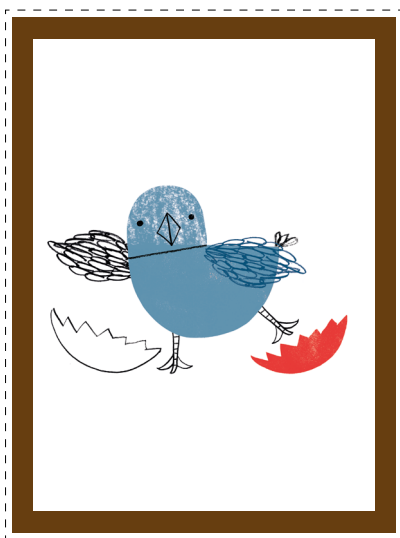
POMBO

GAMBÁ

BOMBA







ADIVINHE
● QUE VEM
E ACERTAR
TAMBÉM
● QUE VEM
E ACERTAR
TAMBÉM
ADIVINHE
● QUE VEM
E ACERTAR
TAMBÉM

FICHA DO/A PROFESSOR/A

Objetivos didáticos:

Consolidar correspondências grafofônicas e diferentes estruturas silábicas da Língua Portuguesa;

Compreender que as sílabas podem variar quanto às combinações entre consoantes e vogais, e que todas as sílabas na Língua Portuguesa contêm ao menos uma vogal;

Ler palavras com fluência, mobilizando, com rapidez, o repertório de correspondências grafofônicas e estruturas silábicas.

Público-alvo:

Alunos em processo de alfabetização, que tenham consolidado algumas correspondências grafofônicas, mas que ainda precisam refletir sobre relações grafofônicas e diferentes estruturas silábicas da Língua Portuguesa, para além da sílaba canônica consoante-vogal (CV).

Sugestões e encaminhamentos:

O professor deverá ler, em voz alta, as regras do jogo e explicar como ele funciona à medida que realiza a leitura. Caso surjam dúvidas no decorrer do jogo, deverá realizar novamente a leitura das regras do jogo.

Antes de iniciar o jogo, o professor deverá apresentar a trilha aos alunos e explicar que o avanço das casas dentro da trilha acontecerá à medida que o dado for arremessado, e que, no caso de algum participante do grupo não entender a leitura de alguma adivinha, deverá sinalizar, para que haja uma nova leitura.

É importante o professor explicitar também aos alunos que o avanço das casas dentro da trilha não implica em vencer o jogo, uma vez que só ganhará o jogo o grupo que acertar a maior quantidade de respostas às adivinhas.

Ao finalizar a rodada, o professor deverá fazer a correção do quadro de respostas, juntamente com os alunos, a fim de verificar o grupo que obteve maior quantidade de acertos.

No caso de haver possibilidade, sugerimos que o professor organize os grupos de forma que haja ao menos um aluno com maior fluência e autonomia na leitura, para que possa realizar a leitura das adivinhas. Não havendo essa possibilidade, o professor deverá realizar a leitura das adivinhas para o grupo.

Dicas ao professor:

Após o jogo, o professor(a) poderá expor, em um quadro na sala de aula, as palavras trabalhadas no jogo, destacando as estruturas silábicas enfatizadas, assim como ampliar o repertório de palavras com tais estruturas silábicas, inserindo novas palavras no quadro.

Ao inserir as novas palavras no quadro, o professor(a) poderá destacar as diferentes posições que a estrutura silábica pode aparecer na palavra (início, meio e fim), assim como enfatizar o fato de palavras diferentes compartilharem a mesma estrutura silábica, na mesma posição na palavra ou em posição diferente.

A partir das palavras destacadas, haverá possibilidade de trabalhar divisão silábica e quantidade de sílabas; presença de vogais em todas as sílabas; a mudança na palavra com a retirada ou a inserção da consoante em coda ou no ataque (ex. pote- ponte- poste/ pego-prego); inserção das palavras trabalhadas no jogo em frases formuladas para esse fim.

Glossário

A coda e o ataque são partes essenciais da estrutura de uma sílaba. O ataque é a parte inicial da sílaba, onde as consoantes (ou grupo de consoantes) aparecem antes da vogal, como acontece no acréscimo do R no par de palavras 'pego-prego'. A coda, por sua vez, é a parte final da sílaba, onde as consoantes (ou grupo de consoantes) parecem após a vogal, como é o que acontece com a inclusão do N no par de palavras 'pote- ponte'.

Repertório de palavras/imagens usadas no jogo:

(20) adivinhas – 5 grupos

CONSOANTE-VOGAL (CV)		
Adivinha		Resposta
01	O que é, o que é? Fica cheio durante o dia e vazio quando vamos dormir.	Sapato
02	O que é, o que é? Dá um pulo e se veste de noiva.	Pipoca
03	O que é, o que é? Tem cinco dedos, mas não tem unhas.	Luva
04	O que é, o que é? Tem chapéu, mas não tem cabeça; tem boca, mas não fala; tem asa, mas não voa; tem bico, mas não bica.	Bule

CONSOANTE-VOGAL-CONSOANTE (CVC) R		
Adivinha		Resposta
05	O que é, o que é? Vai e vem/sem nunca sair do seu lugar.	Porta
06	O que é, o que é? Quando parte uma, partem as duas. Quando chega uma, chegam as duas?	Perna
07	O que é, o que é? A gente coloca na boca todo dia, mata a fome, mas a gente não come.	Garfo
08	O que é, o que é? Anda, mas não tem perna.	Carta

CONSOANTE-VOGAL-CONSOANTE (CVC) - S		
Adivinha		Resposta
09	O que é, o que é? De dia dorme e de noite dá a luz	Poste
10	O que é, o que é? É de uma turminha muito conhecida e o defeito é não gostar de tomar banho, quem é?	Cascão
11	O que é, o que é? Vem para o café, almoço e jantar, e nem precisa a gente convidar, eu sou a dona...	Mosca
12	O que é, o que é? O que a maioria das frutas têm e não comemos?	Casca

CONSOANTE-VOGAL-CONSOANTE (CVC)

N

Adivinha		Resposta
13	O que é, o que é? Que mesmo atravessando o rio consegue não se molhar.	Ponte
14	O que é, o que é? O que Deus dá duas vezes, e se alguém quiser mais, terá que mandar fazer?	Dentes
15	O que é, o que é? Tem no pomar e na sua camiseta.	Mangas
16	O que é, o que é? Sobe e desce ao mesmo tempo.	Gangorra

CONSOANTE-CONSOANTE-VOGAL (CCV)

R

Adivinha		Resposta
17	O que é, o que é? Voo de vassoura e faço magias. Assusto as crianças com as minhas feitiçarias. Quem sou eu?	Bruxa
18	O que é, o que é? Usamos para comer, mas não se come.	Prato
19	O que é, o que é? O que só trabalha se lhe batem na cabeça?	Prego
20	O que é, o que é? Esperamos o aniversário chegar para ele ganhar, eu sou...	Presente

FICHA PARA OS JOGADORES

Finalidade: Vence o jogo o grupo que completar o "quadro de palavras e figuras" com o maior número de respostas corretas às adivinhas.

Número de jogadores: Grupos de 4 alunos.

Componentes dos jogos:

- Uma trilha contendo 30 casas.
- Um dado para cada grupo.
- 20 fichas enumeradas, contendo no verso as adivinhas a serem lidas.
- 10 fichas enumeradas, contendo no verso os comandos: "fique uma vez sem jogar", "volte à casa anterior", "avance uma casa".
- Um quadro contendo 20 espaços vazios do lado esquerdo e 20 espaços vazios do lado direito para inserção das palavras e figuras.
- 20 fichas com as palavras em respostas às adivinhas.
- 20 fichas com as figuras a serem pareadas às palavras.

Regras:

1. Cada grupo de jogadores recebe uma cartela com a trilha e uma cartela com o quadro a ser preenchido com as palavras e figuras em respostas às adivinhas.
2. Inicia o jogo o participante do grupo que obtiver maior pontuação no dado.
3. O professor, ou o aluno leitor, realizará a leitura de uma adivinha por vez, conforme a sequência de números expostos na trilha. O participante que parar na casa que não possuir adivinha, deverá seguir o comando exposto na ficha.
4. Após a leitura da adivinha, o participante que estiver na casa correspondente

à adivinha, deverá escolher a palavra em resposta à adivinha e sua figura correspondente, expostos sobre a mesa, e inseri-los no quadro de respostas.

5. O jogo termina após o professor conferir as respostas das 20 adivinhas no quadro de palavras e figuras.

6. O grupo que acertar mais adivinhas vence o jogo.

Caso acerte, recolhe o par que vale um ponto ganho. Caso erre, a figura é colocada emborcada no fundo do monte de figuras e a ficha com a palavra é devolvida para seu lugar de origem;

**PREPARADOS?
VAMOS
COMEÇAR!**

TRILHA

INÍCIO



1

2

3

4

8

7

6

5

9

10

11

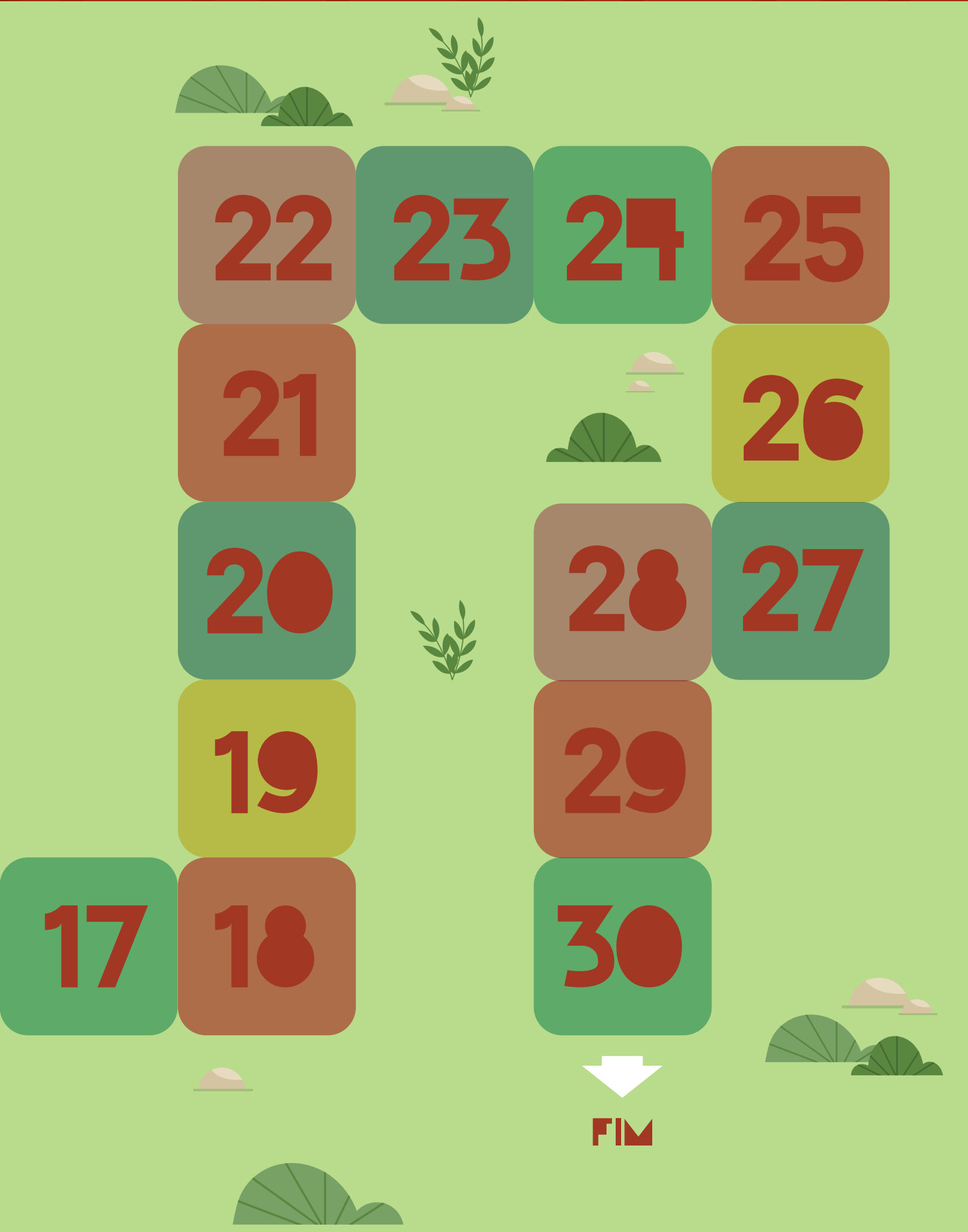
12

13

15

16

14



FIM

● QUE É,
○ QUE É?

Fica cheio
durante o dia
e vazio quando
vamos dormir.

● QUE É,
○ QUE É?

Dá um pulo
e se veste de
noiva.

● QUE É,
○ QUE É?

Tem cinco
dedos, mas
não tem unhas

● QUE É,
○ QUE É?

Tem chapéu, mas
não tem cabeça;
tem boca, mas
não fala; tem asa,
mas não voa; tem
bico, mas não bica.

● QUE É,
○ QUE É?

Vai e vem/sem
nunca sair do
seu lugar.

● QUE É,
○ QUE É?

Quando parte
uma, partem as
duas. Quando
chega uma,
chegam as duas?

● QUE É,
○ QUE É?

A gente coloca
na boca todo dia,
mata a fome,
mas a gente não
come.

● QUE É,
○ QUE É?

Anda, mas
não tem
perna.

● QUE É,
○ QUE É?

De dia dorme
e de noite dá
a luz?

● QUE É,
○ QUE É?

É de uma
turminha muito
conhecida e o
seu defeito é não
gostar de tomar
banho. Quem é?

● QUE É,
○ QUE É?

Vem para o café,
almoço e jantar,
e nem precisa a
gente convidar,
eu sou a dona...

● QUE É,
○ QUE É?

O que a
maioria das
frutas têm e
não comemos?

● QUE É,
○ QUE É?

Que mesmo
atravessando
o rio consegue
não se molhar.

● QUE É,
○ QUE É?

O que Deus dá
duas vezes, e se
alguém quiser
mais, terá que
mandar fazer?

● QUE É,
○ QUE É?

Tem no
pomar e
na sua
camiseta.

● QUE É,
○ QUE É?

Sobe e desce
ao mesmo
tempo.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

● QUE É
● QUE É?

Voo de vassoura
e faço magias.
Assusto as crianças
com as minhas
feitiçarias.
Quem sou eu?

● QUE É
● QUE É?

Usamos para
comer, mas
não se come.

● QUE É
● QUE É?

O que só
trabalha se
lhe batem na
cabeça?

● QUE É
● QUE É?

Esperamos o
aniversário
chegar para
ele ganhar, eu
sou...



Avance
uma casa



Avance
uma casa



Avance
uma casa



Avance
uma casa



Fique uma
vez sem
jogar



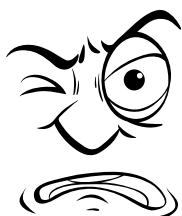
Fique uma
vez sem
jogar



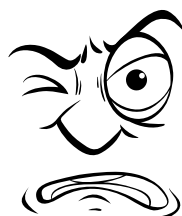
Fique uma
vez sem
jogar



Fique uma
vez sem
jogar



Volte
à casa
anterior



Volte
à casa
anterior

17

18

19

20

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

SAPATO



PIPOCA



LUVA



BULE



PORTA



PERNA



GARFO

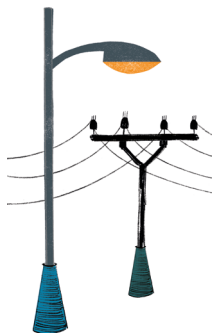


CARTA





POSTE



CASCÃO



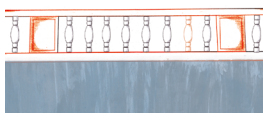
MOSCA



CASCA



PONTE



DENTES



MANGAS



GANGORRA





BRUXA



PRATO



PREGO



PRESENTE



**PARABÉNS!
AGORA VAMOS
CONFERIR!**









An abstract graphic design featuring the text "MISSÃO CUMPRIDA" repeated in various colors (dark red, teal, orange) and sizes, creating a layered, collage-like effect. The text is set against a dark red background. The words are arranged in a way that they overlap and interlock, with some instances being larger and more prominent than others. The colors used are a deep burgundy, a vibrant teal, and a bright orange. The overall composition is dynamic and visually engaging, with the text elements creating a sense of depth and movement.

FICHA DO/A PROFESSOR/A

Objetivos didáticos:

Compreender o uso do **M** ou **N** antes das consoantes **P** e **B**.

Público-alvo:

Alunos alfabéticos que apresentam dificuldades ortográficas relacionadas ao uso do **M** e **N** no interior das palavras.

Sugestões e encaminhamentos:

Antes de iniciar o jogo, o professor deve ler as regras em voz alta e sanar as dúvidas dos estudantes em relação a essas regras. Dessa forma ele ajuda os estudantes a se familiarizarem com o gênero textual instruções de jogos e a compreenderem melhor o texto.

Após a leitura, o professor deve apresentar as imagens que fazem parte do jogo, nomeando-as, uma a uma, para que não se confundam na hora das jogadas.

O professor deve também mostrar as cartelas aos estudantes, indicando que cada um dos jogadores ou cada dupla ficará responsável por identificar figuras que apresentam **M** ou **N** dentro das palavras contidas em sua cartela.

O jogo pode ser jogado de forma individual ou em dupla.

Dicas ao professor:

A proposta desse jogo é permitir ao aluno que identifique o uso das letras **M** e **N** dentro das palavras.

As cartelas apresentam cinco figuras com as palavras lacunadas de modo que as crianças possam completá-las com as letras **M** e **N** e refletir sobre o uso dessas letras (**M** ou **N**) no meio das palavras ilustradas em sua cartela.

É importante que o professor retome essas atividades propostas pelo jogo, de forma coletiva, fazendo reflexão com os estudantes e sistematizando o que puderam aprender.

Algumas sugestões são:

- Entregar uma série de imagens para que classifiquem se são escritas com **M** ou **N**, fazendo um quadro no quadro/cartaz com os contextos de aparecimento da/s letra/s.
- Pedir que as crianças circulem ou pintem as letras que vem depois do **M** e **N** e façam listas (outro gênero textual que pode ser trabalhado), classificando-as.
- Solicitar pesquisa de novas palavras para que compartilhem com seus colegas.

Repertório de palavras/imagens usada no jogo

CARTELA 1

BRINCO • CAMPO • GANGORRA • BANCO • BAMBOLE

CARTELA 2

MELANCIA • PRESENTE • GAMBÁ • CAMPO • POMBO

CARTELA 3

XAMPU • BAMBOLE • TAMANDUÁ • PONTE • PINCEL

CARTELA 4

BOMBA • CINTO • GAMBÁ • TAMBOR • DENTES

CARTELA 5

TAMANDUÁ • PENTE • POMBO • XAMPU • PINCEL

FICHA PARA OS JOGADORES

Finalidade: Completar as palavras lacunadas, que estão na sua cartela, com as letras **M** ou **N**.

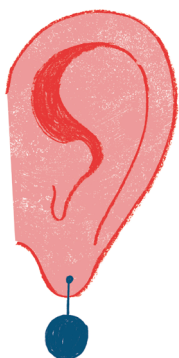
Número de jogadores: Até 5 duplas ou trios.

Componentes dos jogos:

5 cartelas (com cinco figuras e as respectivas palavras lacunadas), e 30 letras móveis sendo 15 letras **M** e 15 letras **N** para preencher as palavras lacunadas.

Regras:

1. Cada jogador ou dupla recebe 1 cartela e 6 letras móveis, sendo 3 **M** e 3 **N** para completar as palavras lacunadas.
2. A um sinal do/a professor/a, os estudantes devem completar corretamente as palavras em sua cartela.
3. Assim que terminar de preencher o jogador ou dupla gritam: **MISSÃO CUMPRIDA!**
4. O/A professor/a verifica se a escrita das palavras está certa.
5. Caso alguma palavra estiver escrita errada, o/a professora diz: **RETOMAR O JOGO** e todos tentam concluir a escrita das palavras.
6. Se as palavras estiverem corretas, a criança ou dupla vence.
7. Vence a criança ou dupla que acertar todas as palavras em um menor tempo.



BRI CO



CA PO



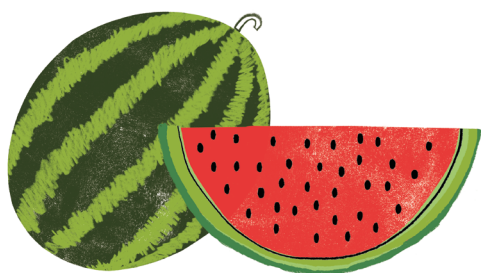
GA GORRA



BA CO



BA BOLÊ



MELA CIA



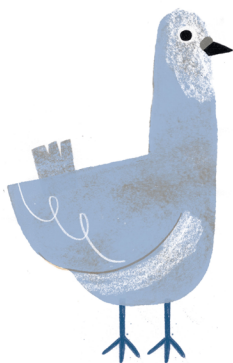
PRESE TE



GA BÁ



CA PO



PO BO



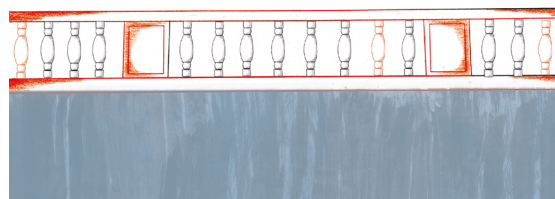
XA PU



BA BOLÊ



TAMA DUÁ



PO TE



PI CEL



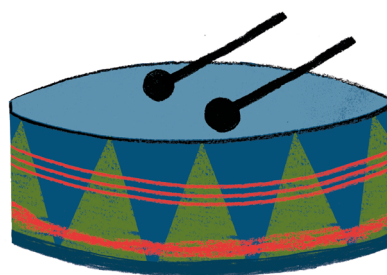
BO BA



CI TO



GA BÁ



TA BOR



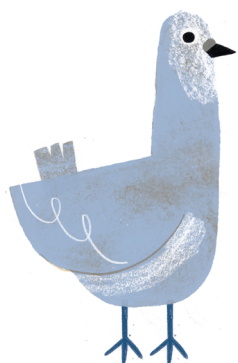
DE TES



TAMA DUÁ



PE TE



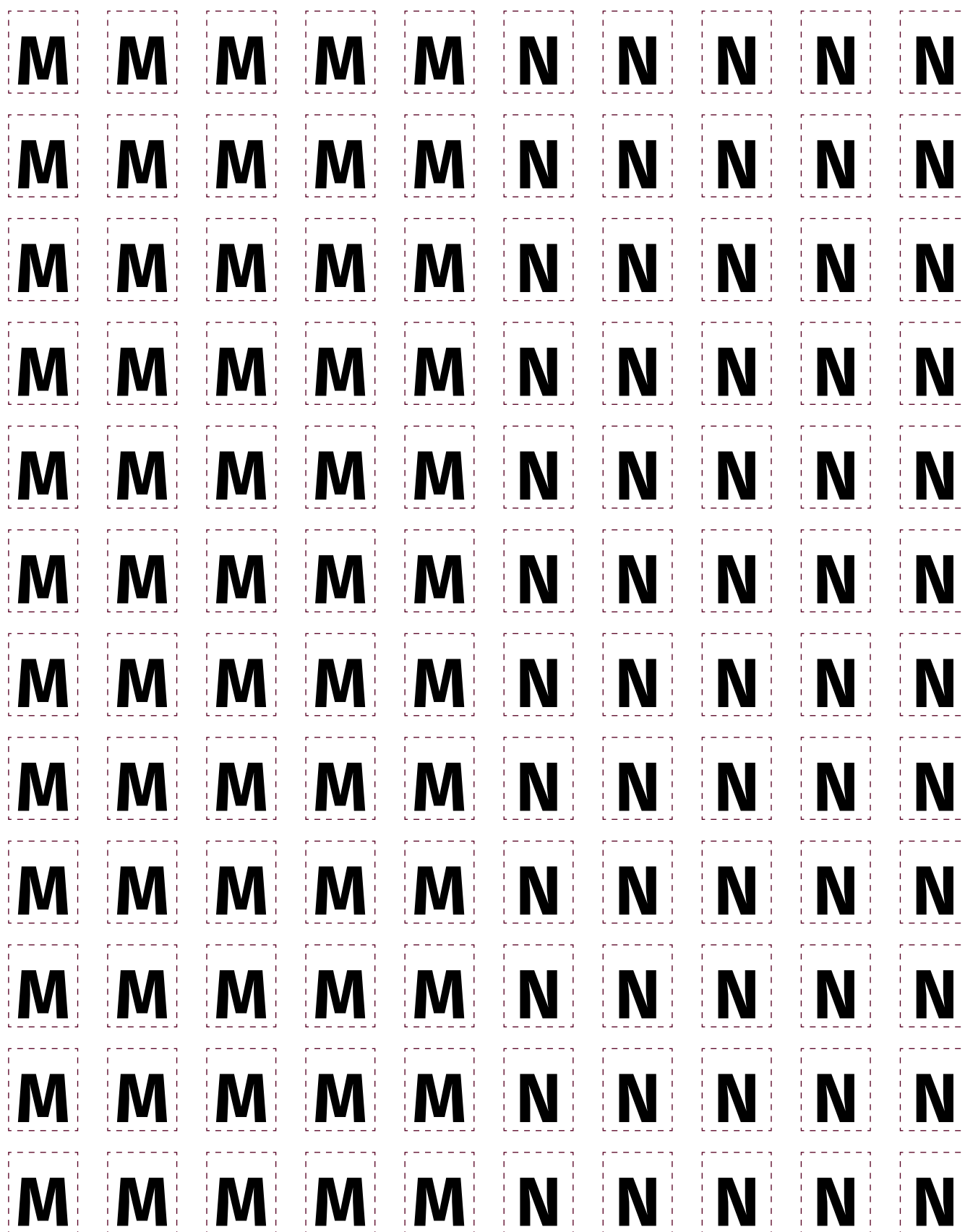
PO BO



XA PU



PI CEL



SONO
QUAR
SONORO
QUARTETO
SONORO
QUARTET
SONO

FICHA DO/A PROFESSOR/A

Objetivos didáticos:

- Desenvolver a consciência fonológica, por meio da exploração dos sons finais (rimas) das palavras;
- Perceber que palavras diferentes podem possuir partes sonoras iguais, no final;
- Comparar as palavras quanto às semelhanças sonoras.

Público-alvo:

Crianças em processo de desenvolvimento da consciência fonológica que precisam focalizar as unidades sonoras das palavras, percebendo que palavras com significados diversos podem ser compostas de sons semelhantes.

Sugestões e encaminhamentos:

Inicialmente a professora deverá ler, em voz alta, para a equipe, as regras do jogo, dialogando com as crianças sobre como o jogo funciona, para que possam experimentar o material com autonomia. Para se certificar de que as crianças compreendam que devem focalizar os sons finais das imagens de palavras semelhantes à figura estampada na cartela, a professora apresenta os quartetos de palavras às crianças, solicitando que falem as palavras identificadas nas figuras contidas em cada ficha.

Durante o jogo, a professora circula na sala observando como as crianças estão jogando. Caso seja necessário, deve retomar as regras do jogo ou explorar os quartetos de rimas. Ainda, se alguma criança errar na escolha da figura, a professora pede que fale em voz alta as palavras, questionando: É igual? É diferente? Reconhecida a diferença, a ficha volta para o saco.

Dicas ao professor:

A partir deste jogo diversas outras atividades devem ser agregadas às aulas, a saber:

- Produção textual de poesia (trovinha, cordel, dentre outros) a partir da última cartela do jogador vencedor na rodada. A esse respeito, orientamos que a professora trabalhe

com um dos gêneros de poesia antes de realizar a proposta de produção de texto a partir da última cartela de figura de palavras experimentada através deste jogo.

- **Atividade gamificada:** A partir da última cartela apresentada por cada jogador, a professora estabelece um tempo cronometrado de 3 minutos para que os estudantes pensem em outras palavras que tenham a mesma sonoridade do “quarteto sonoro” ou novos quartetos de rimas. No caso, vence a atividade, a criança que conseguir agregar o maior número de palavras. Ela pode escrever as palavras ou a professora as escreve para ela. A criança que tiver um número maior de palavras listadas é a vencedora.

FICHA PARA OS JOGADORES

Finalidade:

Vence quem preencher primeiro a cartela com o “quarteto” sonoro; ou seja, 4 figuras de palavras que rimam.

Número de jogadores: 5 crianças, formando um grupo.

Componentes dos jogos:

5 cartelas com divisões para serem colocadas fichas com figuras cujas palavras rimam com a imagem estampada em um dos quadrados; 15 fichas com as figuras; um saquinho, a ser confeccionado pelo(a) professor(a), para colocar as fichas de figuras.

Regras:

- Cada jogador recebe uma cartela com as divisões para serem preenchidas com figuras de palavras que tenham terminações sonoras semelhantes à figura estampada na cartela, formando assim o “**Quarteto Sonoro**”.
- Para começar a rodada, joga-se “*zerinho ou um*” para saber quem deve pegar primeiro a ficha do saquinho sob orientação da professora.
- A ficha sorteada deve rimar com a palavra correspondente à imagem oralizada pelo jogador até que se consiga formar o “**Quarteto Sonoro**”.
- Cada figura retirada do saquinho de fichas deve ser oralizada pelo jogador para que possa perceber a sonoridade da palavra.
- O saquinho com as fichas das figuras circula entre os jogadores que têm o direito de tirar uma figura por vez, apresentando-a oralmente aos outros jogadores antes de ser colocada na cartela do quarteto, para que os cinco jogadores pensem na sonoridade de cada palavra juntos e evitem, assim, a formação de quartetos que não rimam.

- Este é um jogo de sorte, logo, o jogador deve se concentrar em harmonizar a sonoridade das imagens correspondentes às palavras que rimam com a figura estampada na cartela. Portanto, figuras retiradas que não estão adequadas ao grupo sonoro a ser formado devem ser colocadas de volta no (ao) saquinho.
- O jogador que completar sua cartela primeiro deve levantar a mão e começar a “cantar” as 4 palavras correspondentes às imagens de sua cartela. A professora confere e, caso tudo esteja adequado, a rodada é concluída e inicia-se outra.
- Se o “**Quarteto Sonoro**” formado pelo jogador não estiver correto, as palavras devem voltar ao saquinho e o jogador terá a oportunidade de reiniciar uma nova tentativa de formar o “Quarteto Sonoro”.

Repertório de palavras/imagens usadas no jogo

CARTELA 1

PINCEL • ANEL • PASTEL • MEL

CARTELA 2

VELA • FIVELA • PANEIA • JANELA

CARTELA 3

FACA • VACA • BARRACA • PLACA

CARTELA 4

CORAÇÃO • MÃO • LEÃO • AVIÃO

CARTELA 5

RATO • SAPATO • GATO • PATO

CARTELAS DO JOGO

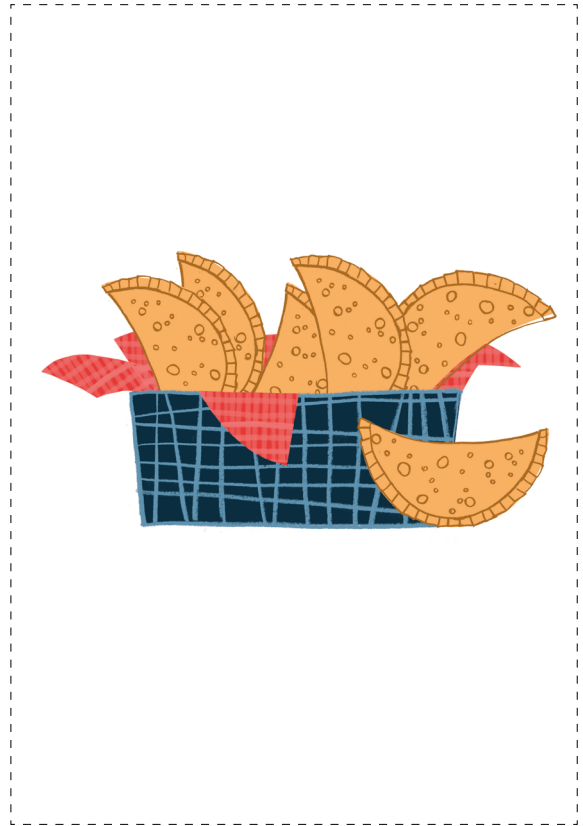


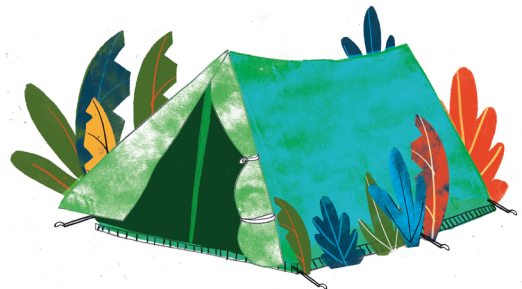


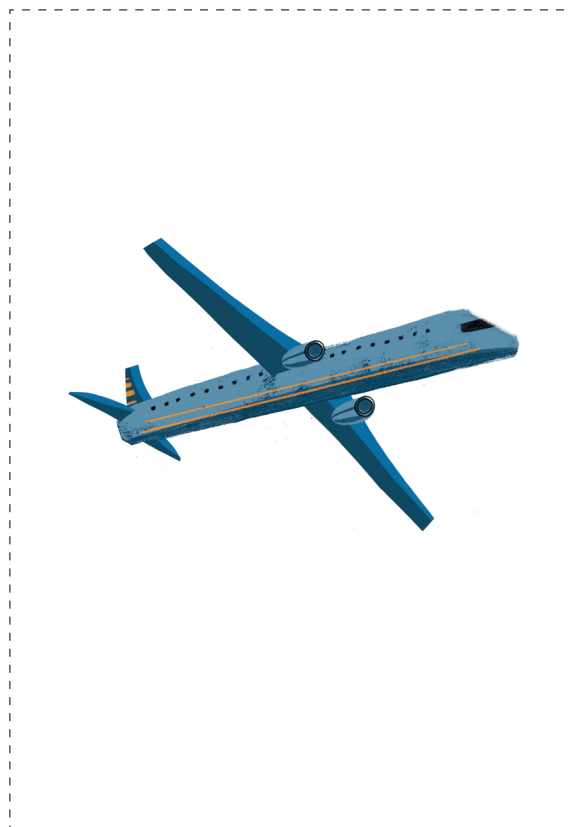
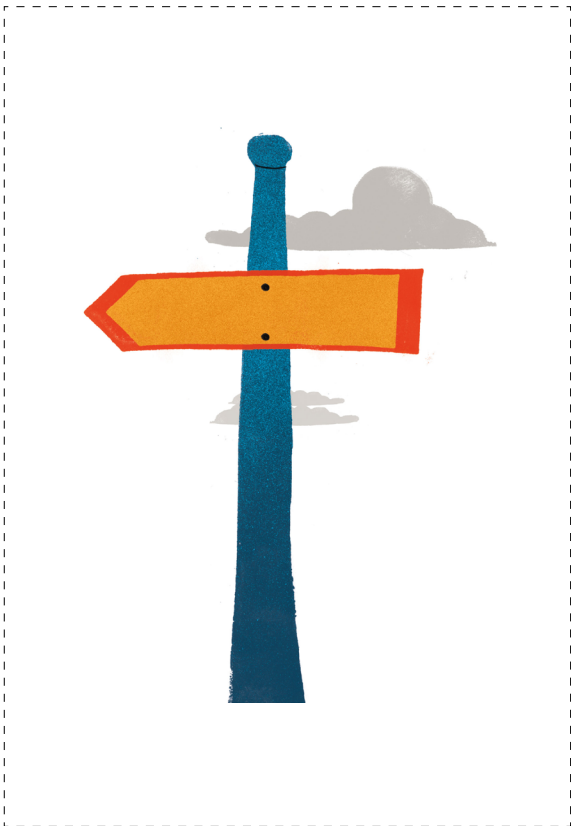


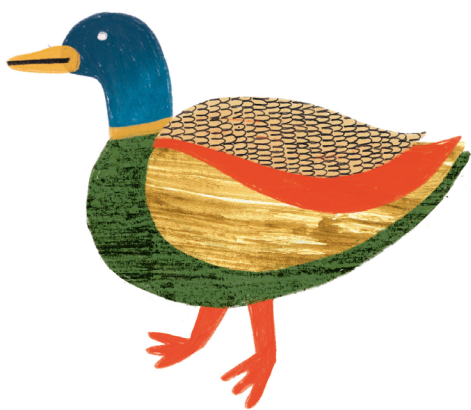
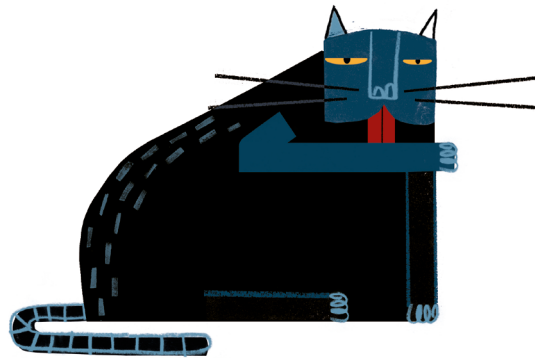












TAB
DO RR
TABUL
DO RR TA
TABULEIRO
DO RR
TABULEIR
DO RR
TAB
DO RR

FICHA DO/A PROFESSOR/A

Objetivos didáticos:

- Comparar semelhanças e diferenças sonoras das palavras quando escritas com **R** ou **RR** em diferentes posições nas palavras.
- Compreender a regra de uso dos grafemas **R/RR**.

Público-alvo:

Crianças que compreendem o funcionamento do Sistema de Escrita Alfabética e precisam se apropriar da norma ortográfica da Língua Portuguesa, no que se refere ao uso do **R/RR** em diferentes posições nas palavras.

Sugestões e encaminhamentos:

O/A professor/a deve ler, em voz alta, as regras do jogo e explicar aos estudantes como ele deve ser executado. Durante o jogo, caso ocorram dúvidas quanto às regras, o/a docente pode esclarecê-las, mostrando a necessidade de compreensão e aceitação das regras.

Caso algum jogador erre durante a jogada, o/a professor/a deve refletir com todos os estudantes sobre como é a escrita da palavra, chamando atenção para a regra em questão. Essas interrupções devem ser breves e não tão frequentes, para não comprometer a dinâmica lúdica do jogo. Dependendo da dificuldade demonstrada na jogada, pode-se solicitar, por exemplo, a leitura da palavra, pedir que observem a posição do R, dentre outros aspectos.

Dependendo do domínio ortográfico da turma, o jogo pode ser jogado em duplas.

Dicas ao professor:

O uso do **R/RR** envolve um caso de regularidade contextual. O **R** pode aparecer em diferentes posições nas palavras e com sons variados. Assim, o som /ʁ/ pode ser encontrado na palavra "rosa", "perto" e "carro"; o som /r/ pode aparecer na palavra "arara" e "prato". Assim, é importante chamar atenção das crianças para a posição de aparecimento do grafema na palavra e o som que é produzido durante a leitura. Como desdobramento do jogo pode solicitar que as crianças joguem o dado e digam outras palavras para além daquelas que estão no jogo.

Repertório de imagens usadas no jogo:

R inicial	RAPOSA • RATO • REDE • RELÓGIO • RÃ • ROMÃ • ROUPA • RÁDIO • REMO
R em final de sílaba	BORBOLETA • BARCO • COLAR • CIRCO • CARTA • FORMIGA • PORCO • PERNA • GARFO
RR	CARRO • JARRO • GANGORRA • SERROTE • BARRACA • FERRO • CACHORRO • CARROÇA • BORRACHA
ENCONTROS CONSONANTAIS COM R	BRINCO • COBRA • BRAÇO • LIVRO • BRUXA • DRAGÃO • ESTRELA • TROFÉU • PREGO
R entre vogais	CORAÇÃO • CORUJA • DINOSSAURO • ACEROLA • ARANHA • PERU • TUBARÃO • URUBU • BARALHO

FICHA PARA JOGADORES

Finalidade: Vence quem marcar mais pontos ao final de 3 rodadas do jogo.

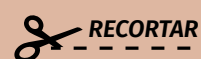
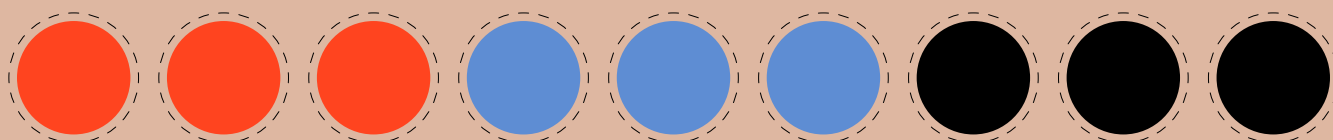
Número de jogadores: Até 3 jogadores ou 3 duplas/grupos.

Componentes do jogo:

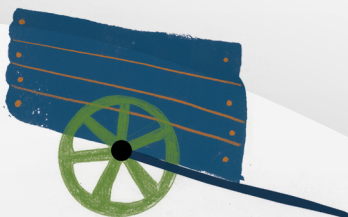
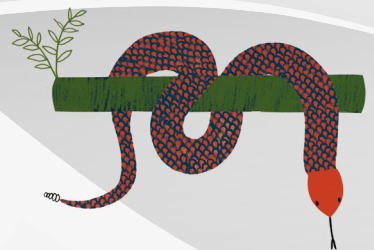
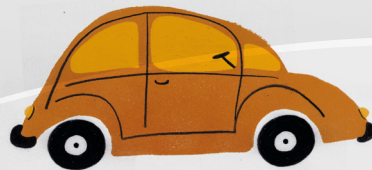
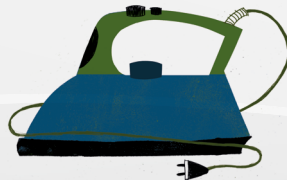
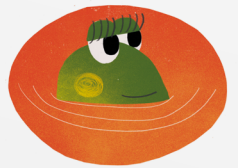
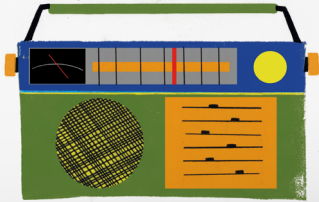
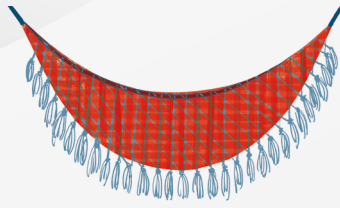
- 1 dado com imagens/palavras e ação
- 1 tabuleiro contendo 45 imagens
- 9 fichas redondas coloridas (3 pretas, 3 vermelhas, 3 azuis).

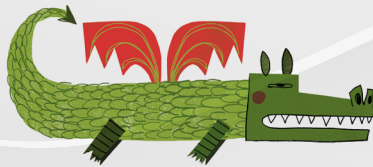
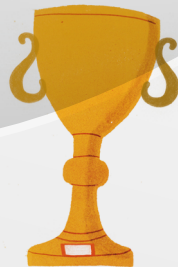
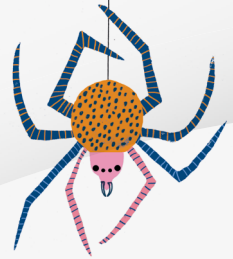
Regras do jogo:

1. Cada jogador ou grupo escolhe uma cor de ficha.
2. Cada jogador ou grupo deve ter um caderno ou um papel e um lápis ou uma caneta para o registro de palavras, caso seja necessário na rodada.
3. O tabuleiro deve ser colocado no centro da mesa.
4. Um juiz escolhido pelo grupo joga o dado.
5. Se a face do dado que ficar para cima for de uma imagem/palavra, um representante de cada cor deve encontrar no tabuleiro 3 imagens que tenham o **R** com a mesma regra que a imagem/palavra sorteada no dado.
6. Ao encontrar a imagem o jogador ou grupo deve colocar a ficha da sua cor (*a imagem encontrada não pode ser marcada novamente naquela rodada*).
7. O primeiro jogador ou grupo que usar as 3 fichas interrompe o jogo.
8. O juiz confere a marcação e, se estiver correta, o jogador ou grupo marca ponto na rodada; caso a marcação esteja errada os demais jogadores continuam a rodada.
9. Se a face do dado que ficar para cima for a face da ação, todos os jogadores ou grupos devem cumpri-la, escrevendo palavras com **R/RR** em até 30 segundos. Quem escrever mais palavras corretas no tempo indicado, marca o ponto na rodada.
10. A próxima rodada é iniciada jogando-se novamente o dado.
11. Vence quem marcar mais pontos ao final de 3 rodadas.



TABULEIRO DO RR





TRILHA
ENIGMÁTICA
CA TRILHA
ENIGMÁTICA
ICA TRILHA
ENIGMÁTICA
TRILHA
ÁTICA

TRILHA ENIGMÁTICA

FICHA DO/A PROFESSOR/A

Objetivos didáticos:

- Compreender que as palavras são compostas por sílabas;
- Compreender que as sílabas variam quanto à composição e número de letras;
- Compreender que, em cada sílaba, há uma vogal.
- Compreender que as sílabas são formadas por unidades sonoras menores.
- Compreender que cada fonema corresponde a uma letra ou conjunto de letras (dígrafos), embora tais correspondências não sejam perfeitas, pois são regidas também pela norma ortográfica;
- Compreender que a ordem em que os fonemas são pronunciados corresponde à ordem em que as letras são registradas no papel, obedecendo, geralmente, ao sentido esquerda – direita;
- Perceber que palavras distintas podem compartilhar letras.

Público-alvo:

Estudantes em processo de alfabetização que se encontram em hipóteses silábicas de escrita e já conseguem estabelecer algumas relações letra x som, mas ainda com dificuldades.

Sugestões e encaminhamentos:

Para iniciar, o professor irá apresentar o jogo aos estudantes e ler as regras em voz alta. Durante a leitura, dedicar um tempo para tirar as possíveis dúvidas que possam surgir.

Após a leitura das regras, o docente irá apresentar os componentes do jogo: tabuleiro, cartas enigmáticas, cartas armadilhas, cartas bilhetes da sorte, dado e os pinos/marcadores.

Para tornar as regras e orientações mais claras, o professor poderá fazer uma rodada do jogo com o grupo, demonstrando o passo a passo.

O jogo pode ser vivenciado por até quatro jogadores ou duplas;

Dicas ao professor:

O jogo “**Trilha Enigmática**” desafia os estudantes a pensar na escrita de uma parte da palavra que representa o desenho, a suspensão ou o acréscimo de letras para compor novas sílabas e formar outras palavras. Desse modo, além de fazer com que as crianças pensem na composição de diferentes estruturas silábicas, explora bastante a relação **letra x som**. O jogo torna-se ainda mais desafiador porque proporciona também a brincadeira de interpretar os desenhos para descobrir o enigma.

Podemos encontrar nos livros didáticos e almanaques atividades e brincadeiras que envolvem enigmas com palavras e cartas enigmáticas. Dessa forma, o docente poderá sistematizar suas aulas realizando atividades que possibilitam a reflexão sobre a formação das palavras com diferentes estruturas sílabas antes ou após vivenciar o jogo.

É possível propor, como desdobramento desse jogo, a produção de novos enigmas coletivamente. Além disso, o professor, ao levar em conta as heterogeneidades da sua turma, poderá explorar diferentes atividades considerando o nível de aprendizagem de cada criança, por exemplo, separar alguns enigmas em que as palavras tenham a composição silábica (CV) para as crianças que começaram a perceber a relação **som x grafia**; para outros estudantes, propor a descoberta de enigmas de palavras com uma variedade de combinações silábicas mais complexas; e para as crianças que já estão consolidando o *Sistema de Escrita Alfabética* (SEA), desafiá-los a desvendar cartas enigmáticas ou até criar seus próprios enigmas.

Repertório de palavras/imagens usadas no jogo:

- | | |
|--|---------------------------------------|
| 1. FI + (DESENHO DE UMA VELA) | 8. SER + (FIGURA DE UM PENTE) |
| 2. (DESENHO DE UMA ESCADA) – ADA + OLA | 9. (DESENHO DE UM CARRO) + ÇA |
| 3. (DESENHO DE UM OVO) – O + CÊ | 10. (DESENHO DE UMA CASA) + CO |
| 4. (DESENHO DE UMA MINHOCA) – OCA + A | 11. JI + (DESENHO DE UMA BOIA) |
| 5. (FIGURA DE UM QUEIJO) – QU + B | 12. SA + (DESENHO DE UMA COLA) |
| 6. (FIGURA DE UM PÃO) – P + M | 13. (DESENHO DE UMA JACA) + RÊ |
| 7. G + (FIGURA DE UM AVIÃO) | 14. CE + (DESENHO DE UMA BOLA) |

- 15. **PA** + (DESENHO DE UMA REDE)
- 16. **MA** + (DESENHO DE UMA MÃO)
- 17. (DESENHO DE UMA PIA) + **NO**
- 18. (DESENHO DE UMA TELHA) + **DO**
- 19. (DESENHO DE UM BONÉ) + **CA**
- 20. **PI** + (DESENHO DE UM OLHO)
- 21. (DESENHO DO NÚMERO 9) + **LO**
- 22. **P** + (DESENHO DE UMA ILHA)
- 23. **G** + (DESENHO DE UM ALHO)

- 24. **TU** + (DESENHO DE UM CANO)
- 25. (DESENHO DE UMA CAMA) + **RÃO**
- 26. **B** + (DESENHO DE UMA OCA)
- 27. (DESENHO DE UM QUADRO) – **DRO** + **DRADO**
- 28. (DESENHO DE UM DOMINÓ) – **Ó** + **GO**
- 29. (DESENHO DE UM BRINCO) – **CO** + (DESENHO DE UMA CADEIRA)
- 30. (DESENHO DE UM CARRO) + **SSEL**

ENIGMAS RESERVAS:

- 1. (DESENHO DE UM PÃO) – **P** + **N**
- 2. **SOL** + (FIGURA DE UM DADO)
- 3. (FIGURA DE UMA GALINHA) – **GA**
- 4. (DESENHO DE UMA CAMA) + (DESENHO DO LEÃO)
- 5. (DESENHO DE UM GUARDA) + CHUVA

5 cartas “Armadilhas” que atrapalharão o jogo:

Carta 1 - VOLTE 2 CASAS

Carta 2 - TROQUE DE LUGAR COM O JOGADOR QUE ESTÁ ATRÁS DE VOCÊ

Carta 3 - DESVENDA OUTRO ENIGMA

Carta 4 - VOLTE 3 CASAS

Carta 5 - FIQUE 1 RODADA SEM JOGAR

5 cartas “Bilhetes da Sorte” com ajudas para o avançar do jogo:

Carta 1 - AVANCE 2 CASAS

Carta 2 - TROQUE DE LUGAR COM O JOGADOR QUE ESTÁ NA SUA FRENTE

Carta 3 - AVANCE 1 CASA

Carta 4 - AVANCE 3 CASAS

Carta 5 - JOGUE OUTRA VEZ

FICHA PARA JOGADORES

Finalidade: vence o jogo quem desvendar as palavras enigmáticas e chegar primeiro ao final da trilha.

Número de jogadores: 2 a 4 jogadores ou duplas e um juiz para mediar e verificar se as respostas aos enigmas estão corretas ou não.

Componentes dos jogos:

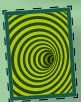
- Tabuleiro com uma trilha (nas casas teremos desafios envolvendo a brincadeira das palavras enigmáticas)
- 1 dado
- 30 cartas com **palavras enigmáticas** (desafios a serem superados na trilha)



- 5 cartas “**Armadilhas**” que atrapalharão o jogo



- 5 cartas “**Bilhetes da Sorte**” com ajudas para o avançar do jogo



- 1 cartão-resposta com todos os enigmas desvendados

- 4 pinos ou 4 tampinhas de garrafa pet

Regras do jogo:

1. Cada jogador se posiciona na trilha com seu pino que pode ser uma tampinha de garrafa pet ou qualquer outro material que sirva como pino.
2. Joga-se o dado e quem tirar o número maior será o primeiro a começar. A posição dos demais jogadores segue no sentido horário (o próximo será o jogador da direita);

3. Ao caminhar pela trilha, o jogador poderá cair em casas com as seguintes imagens:

4.  na qual terá que superar desafios colocados por meio de palavras enigmáticas;

5.  que atrapalhará o jogador no avançar do jogo (ex: volte 2 casas)

6.  na qual o jogador receberá uma ajuda a mais para avançar na partida (ex: avance 2 casas).

7. Ao cair numa casa com tais imagens, o jogador precisará pegar 1 carta do tipo referente à casa que está. Ou seja, se o jogador cair na casa **ENIGMA**, pegará uma carta do montinho dos Enigmas, tentará desvendar e precisará dar sua resposta em voz alta. O juiz, então, fará a conferência do enigma no cartão-resposta; se o jogador errar, permanecerá na casa que estava antes da jogada; se acertar, avança.

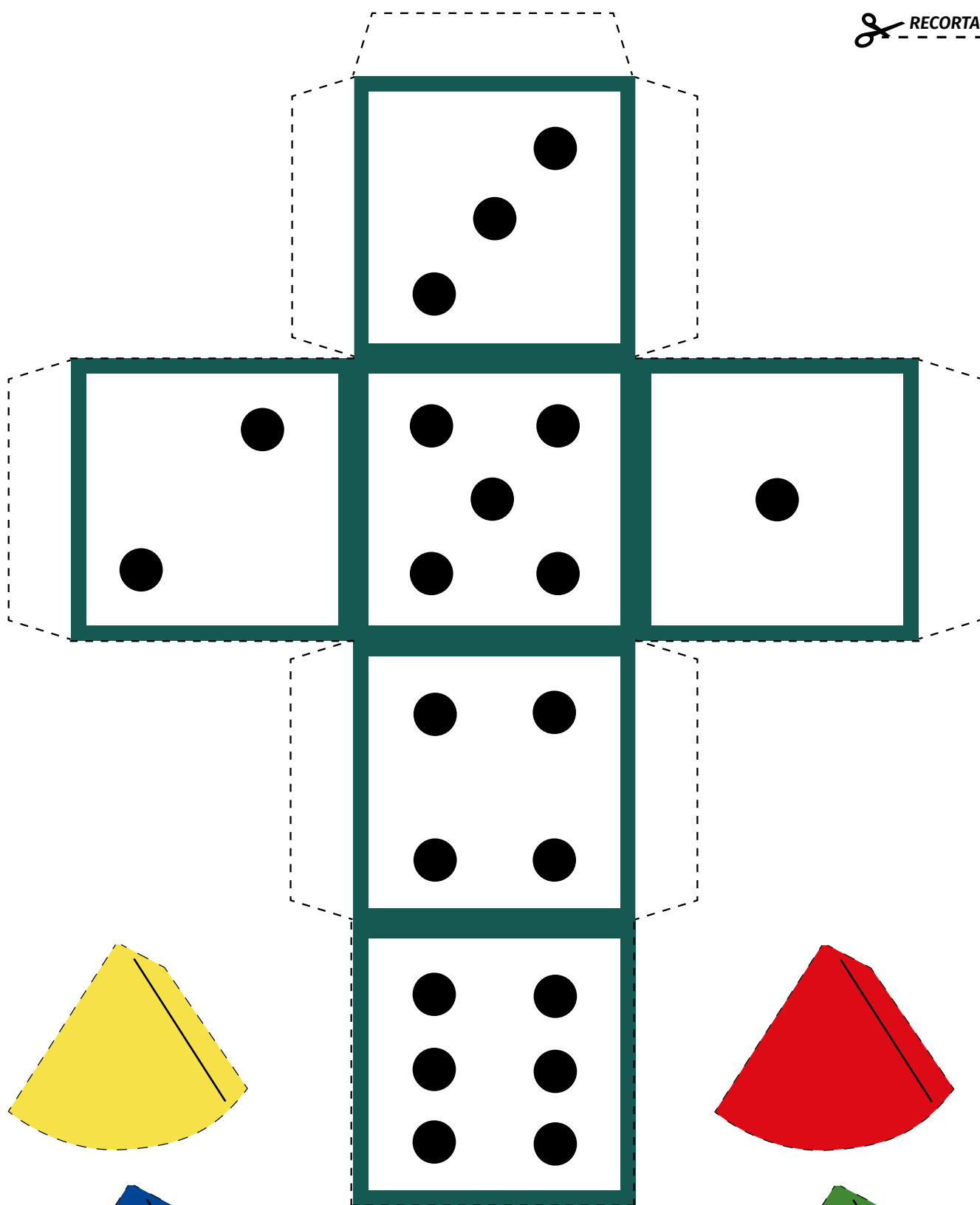
8. Se o jogador cair nas casas **ARMADILHA** ou **BILHETE DA SORTE**, deve seguir as instruções presentes na carta que tirar do monte.

OBS: Cada tipo de carta ficará em um montinho separado, viradas para baixo, para que ninguém veja. Então, teremos três montinhos de cartas: o dos **ENIGMAS**, o das **ARMADILHAS** e o dos **BILHETE DA SORTE**. O jogador deverá puxar a primeira carta do montinho referente à casa que parou.

9. A/o docente deverá acompanhar as respostas dadas pelos estudantes aos enigmas e ajudar o grupo a conferir se estão corretas para que possam avançar na trilha. Caso o jogador (ou dupla de jogadores) não acerte o enigma correspondente à casa, ele deve retornar para onde estava antes da jogada.

10. O jogo é encerrado quando o primeiro jogador (ou dupla) chegar ao final da trilha.

✂ RECORTAR



01

FI
+

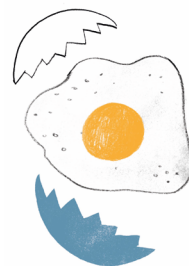


02



– **ADA**
+ **OLA**

03



– **O** + **CÊ**

04



– **OCA** + **A**

05



– **QU** + **B**

06



– **P** + **M**

07

G
+

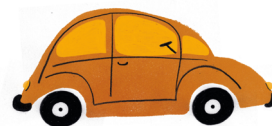


08

SER
+

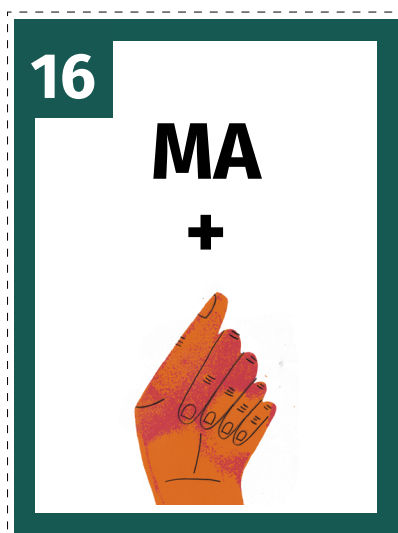
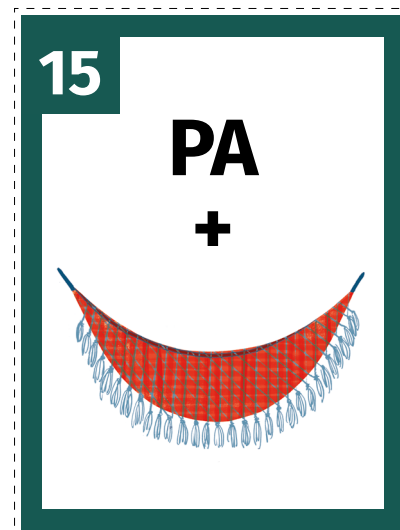
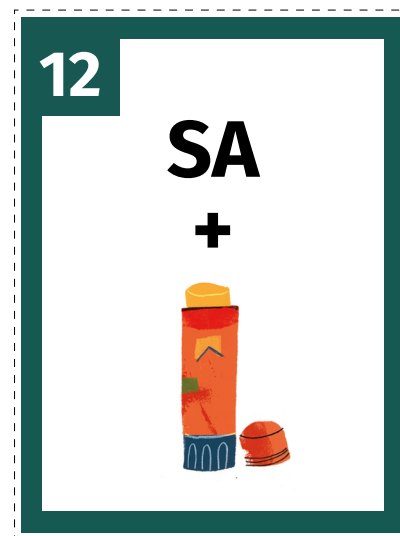
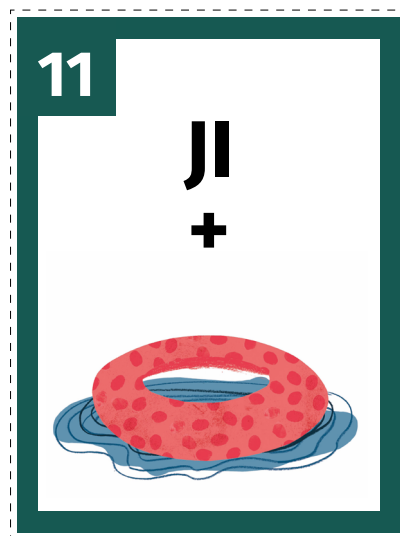


09

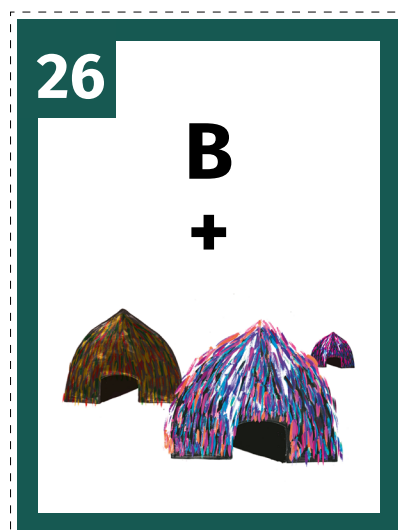
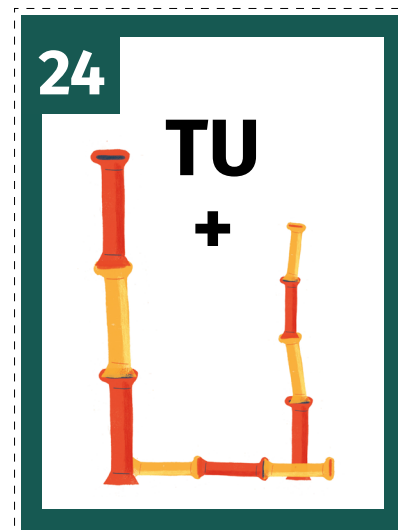
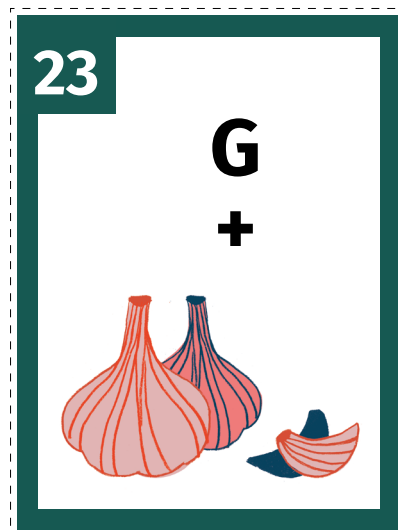
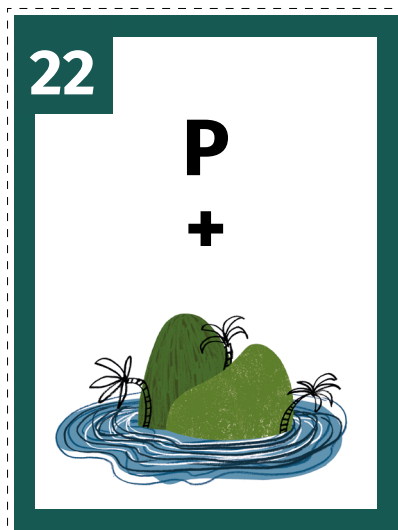
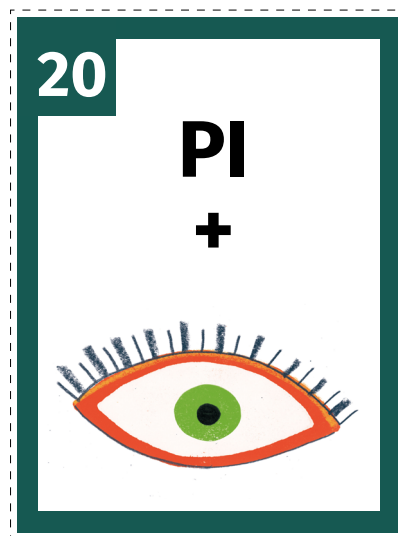


+ **ÇA**



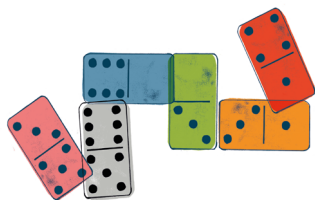








28



- Ó
+ GO

29

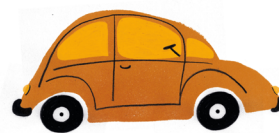


- CO

+



30



+ SSEL

01

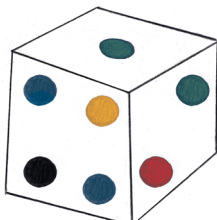


- P + N

02

SOL

+



03



- GA

04



+



05



+ CHUVA



01

**VOLTE 2
CASAS**

02

**TROQUE DE
LUGAR COM
O JOGADOR
QUE ESTÁ
ATRÁS DE
VOCÊ**

03

**DESVENDA
OUTRO
ENIGMA**

04

**VOLTE 3
CASAS**

05

**FIQUE 1
RODADA
SEM JOGAR**



01

**AVANCE 2
CASAS**

02

**TROQUE DE
LUGAR COM
O JOGADOR
QUE ESTÁ NA
SUA FRENTE**

03

**AVANCE 1
CASA**

04

**AVANCE 3
CASAS**

05

**JOGUE
OUTRA VEZ**



CARTÃO RESPOSTA

1. FIVELA

2. ESCOLA

3. VOCÊ

4. MINHA

5. BEIJO

6. MÃO

7. GAVIÃO

15. PAREDE

16. MAMÃO

17. PIANO

18. TELHADO

19. BONECA

20. PIOLHO

21. NOVELO

22. PILHA

23. GALHO

24. TUCANO

25. CAMARÃO

26. BOCA

27. QUADRADO

28. DOMINGO

29. BRINCADEIRA

30. CARROSSEL

ENIGMAS RESERVAS:

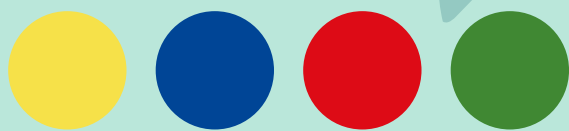
1. NÃO

2. SOLDADO

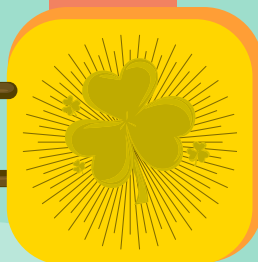
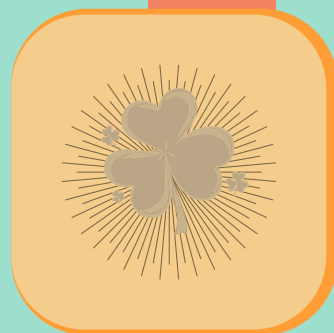
3. LINHA

4. CAMALEÃO

5. GUARDA CHUVA



INÍCIO





CHEGADA

MINISTÉRIO DA
EDUCAÇÃO

