

# AS MINHAS PRIMEIRAS PALAVRAS

Junta as peças de cada animal e aprende a ler

Doze puzzles são estudados para ensinar as crianças de 3 a 6 anos a associar as letras reunindo-as em palavras simples de 2 ou 3 sílabas, como "Gato", "Cão", "Leão" e muitas outras. As peças autocorrectivas permitem que as próprias crianças controlem a correcção das suas escolhas de forma a poderem brincar com o jogo de forma mais independente e autónoma. Graças às várias versões do jogo aqui propostas, as crianças também podem jogar na companhia de amigos ou familiares.



## **I/ Montar os Puzzles**

Depois de organizar as peças numa superfície de jogo, as crianças podem montar os puzzles de 12 animais adoráveis e torná-los animados adicionando os olhos autocolantes fornecidos. Com cada puzzle, as crianças descobrirão quais as letras que compõem a palavra ilustrada. Durante esta fase, é importante dar à criança tempo suficiente para fazer as associações certas; apenas posteriormente será adequado a um pai ou professor intervir, pedindo-lhe para reconhecer os animais, na forma de respostas a perguntas tais como: "Qual é a zebra?", "Onde está o cavalo?", "E o gato?". É melhor, por parte do adulto, pronunciar as palavras claramente, dividindo-as em sílabas.



## 2/ Brincar com as palavras

Disponha os puzzles completos e faça com que as crianças reflitam propondo-lhes umas actividades agradáveis:

- Pronuncie apenas o primeiro som da palavra, por exemplo, "T". Peça à criança para indicar o animal cujo nome começa com este som. No início é importante utilizar a letra inicial de palavras "longas" (C,T,R,Z), que são mais fáceis de separar da vogal. Se a criança tiver dificuldade em encontrar o animal, a reprodução do fonema individual pode ser alternada com a sílaba (por exemplo "TU"), subsequentemente, a passagem para "sons curtos" pode ser feita.
- Peça à criança para descobrir quais as palavras terminam com "o", "e" ou "a".
- Escolha 2 palavras de comprimentos diferentes, por exemplo cão e leão e pergunte qual é a mais longa. Posteriormente, verifique-o juntos, contando as peças individuais que compõem as palavras escolhidas.

### 3/ Desafia os teus amigos

#### De 2 a 4 jogadores

Dispõe os puzzles concluídos numa superfície de jogo. O pai ou educador pede às crianças que indiquem, por exemplo, o animal cujo nome começa com "G". As crianças observam os puzzles e apontam para o animal cuja nome começa por essa letra. O primeiro jogador a indicar o puzzle correcto, conquista-o. O vencedor do jogo é o jogador que no final tiver o maior número de puzzles conquistados.

### 4/ Encontra a letra que falta

Depois de ter organizado os puzzles completos numa superfície de jogo, remova a cada um deles uma peça, que pode ser a primeira, a última ou uma do meio. Baralhe as peças e desafie a criança a encontrar a peça perdida e completar o puzzle. Em caso de dificuldade, apresente um puzzle de cada vez à criança. O pai ou educador não deve tomar o lugar da criança, mas sim deixá-la o tempo necessário para fazer a associação correcta sem ser pressionada ou distraída.

