

Palavra Certa - Casa

Ref. 174550

Para 2 jogadores, a partir dos 4 anos.

Cartões com imagens para emparelhar, que permitem aumentar e consolidar vocabulário em situações de compreensão e de expressão.

Conteúdo

- 150 Cartões de imagens: Substantivos – 30 pares; Verbos – 30 pares; Opostos/Adjetivos – 15 pares;
- Regras.

Objetivos

- Aquisição e consolidação de vocabulário, tanto na compreensão como na expressão;
- Construção e classificação de palavras;
- Descoberta e aprendizagem sobre os opostos;
- Aprendizagem da construção de frases – incluindo interrogativas, apresentando atividades e enredos;
- Aprendizagem e reconhecimento de sequências.

Exercícios e Variantes de Jogos

Instruções

- Os cartões de imagem presentes neste jogo, podem ser combinados com outros substantivos, verbos e adjetivos, na área da semântica, de acordo com as necessidades verificadas,
- A duração do jogo pode variar, em função do número de pares de imagens utilizado.
- É recomendável que entre os jogadores haja um adulto para fazer as orientações necessárias.

A. Palavra / Localização da Imagem (compreensão)

Consegues encontrar...? (imagem)

Objetivo: Construção e/ou Compreensão de Vocabulário

Material: Pares de cartões “substantivo” ou “verbo”.

Implementação: O conjunto de pares de cartões é dividido em dois. Uma parte é colocada com a face virada para cima, a outra metade é colocada com a face para baixo. O líder do jogo, vira um cartão do monte com a face virada para baixo, faz perguntas e o jogador tem de encontrar o par.

Exemplos de jogos:

Consegues encontrar “para tomar banho”?

Se a criança encontra o cartão correspondente, pode levar o par. No entanto, se ele não encontrar no prazo definido, o líder do jogo mostra-lhe o cartão, e coloca-o numa pilha extra, com a face virada para baixo. O jogo continua até que não haja nenhum cartão no centro da mesa.

Para as crianças o melhor do Mundo !

Variante: (também pode ser jogado com os pares opostos do adjetivo)

Para que os modelos de frases propostas se mantenham flexíveis, também se pode pedir os cartões a serem procurados, numa frase do género:

- Sujo: **O que está sujo?** Ou “**As botas estão sujas, porque está a chover lá fora**”; ou ainda “**As botas sujas devem ser limpas**”, etc.

B. Imagem / Localização da Imagem (compreensão / expressão)

Quem tem ... ? (Imagem)

Objetivo: Aumento do vocabulário (compreensão e expressão).

Material: Cartões “substantivo”, “verbo” ou “adjetivo” / “opostos”.

Implementação: Os pares são separados. Metade dos cartões é distribuída pelos jogadores. Cada jogador fica com o mesmo número de cartões e coloca-os à sua frente. A outra metade, é empilhada com a face virada pra baixo, no centro da mesa.

O líder do jogo retira um cartão da pilha e nomeia-o (situação de compreensão para os jogadores), o jogador que tenha o par/complemento nomeia o seu (expressão por parte dos jogadores). Ao completar o par, recolhe os cartões emparelhados.

Quem tem o maior número de pares no final?

C – Encontrar o Par (expressão)

Eles têm que estar juntos!

Objetivo: Aumentar o vocabulário de expressão, usando **plurais**

Material: Cartões “substantivo”, “verbo” ou “adjetivo”

Implementação: Todos os pares selecionados são baralhados e colocados com a face para baixo. À vez, os jogadores, viram dois cartões e nomeiam-nos. Se os cartões forem iguais, o jogador fica com eles e volta a jogar. Se não forem, vira os cartões com a face para baixo e passa a vez ao jogador seguinte.

Quem tem o maior número de pares no final?

Variante: Classificação de termos

O líder do jogo seleciona um número par de pares de cartões, a partir de duas **áreas semânticas diferentes**. Os cartões são baralhados e desenvolve-se tal como descrito acima. É encontrado um par se forem virados 2 cartões da mesma área semântica.

Exemplos de jogos:

- Vestuário / móveis: meias + chapéu, prateleira + cama
- Cuidados corporais / trabalhos domésticos: para hidratar + para tomar banho, para passar a ferro + para aspirar.

D - Jogo da Memória (expressão)

O que é que falta?

Objetivo: Aumentar o vocabulário de expressão, usando plurais.

Material: Cartões “substantivo”, “verbo” ou “adjetivo”.

A duração do jogo depende do número de cartões selecionados.

Implementação: Os cartões selecionados são colocados com a face para cima. Os jogadores tentam memorizar todos os cartões que estão na mesa. Em seguida, os

jogadores, alternadamente vão esconder um cartão, enquanto todos os outros jogadores estão com os olhos fechados.

Quem é o primeiro a adivinhar qual o cartão que está a faltar?

E. Descrever Objetos (expressão)

O que é?

Objetivo: Utilização de vocabulário de expressão, construção semântica, promoção de competências narrativas.

Material: Cartões “substantivo”

Implementação: Os cartões “substantivo” são colocados com a face virada para baixo, numa pilha, no centro da mesa (um exemplar sem o par). À vez, cada jogador retira um cartão da pilha, sem que os outros jogadores vejam a imagem. Agora deve explicar a imagem que está no cartão!

Quem vai ser o primeiro a adivinhar o objeto que está representado no cartão?

Exemplos de jogos:

Armário: "Ele é grande, mas às vezes pequeno. Está em várias divisões da casa. Podemos guardar muitas coisas nele. Tem portas. Tem brinquedos, roupas e muitas outras coisas lá dentro. O que é?"

Variante: Para diminuir o grau de dificuldade a outra metade dos cartões de “substantivos” pode ser colocada com a face virada para cima em frente ao jogador, no início do jogo.

F. Formar Sequências e Explicar

O que está a acontecer?

Objetivo: Utilização de vocabulário de expressão, reconhecimento de séries, promoção da narrativa livre e criativa.

Material: Cartões de sequência (p.ex.: molhado - para secar o cabelo – seco).

Implementação: O líder do jogo escolhe a série a ser praticada, baralha as cartas e coloca-as com a face para baixo. À vez, cada jogador retira um cartão da pilha, e explica o que está a acontecer ou o que é que eles veem no cartão. Quando todos os cartões forem mostrados, os jogadores em conjunto dão uma ordem aos eventos e a sequência é explicada coerentemente. Pode ainda ser proposto a criação de um acontecimento posterior, fora do âmbito dos cartões – e a seguir o que é que pode acontecer?

Variante: Perguntas de compreensão

Quem ...? Como ...? Quando ...? Onde ...? Porquê ...? O quê ..? Para quê ...?

O líder do jogo ordena a sequência de imagens nos cartões e coloca-a em cima da mesa, virada para os jogadores, explicando a sequência e fazendo perguntas específicas.

Exemplos de jogos

Cartões: molhada - para secar o cabelo – seco

Quem está no cartão? O que está a mãe a fazer? Porque é que ela está a secar o cabelo? O que é ela está a usar para secar o cabelo? Como é que o cabelo está agora?

Substantivos

Almofadas
Armário
Banheira
Cadeira
Calças
Cama
Camisola
Candeeiro
Casaco
Chuveiro
Computador portátil
Escova de dentes
Espelho
Estante
Gorro
Janela
Lavatório
Manta/banco
Meias
Mesa
Moldura/retrato
Planta/vaso
Rádio
Relógio
Sabonete líquido
Sanita
Secador
Televisão
Ténis
Toalha

Verbos

Acariciar/mimar
Acordar
Alimentar
Arrumar
Aspirar
Barbear
Beber
Beijar
Bocejar/espreguiçar
Brincar
Comer
Deitar
Despir
Dormir
Enxugar/limpar
Estender a roupa
Hidratar
Lavar-se
Lavar os dentes
Ler o jornal
Limpar as janelas
Ouvir
Passar a ferro
Pentear
Secar o cabelo
Telefonar
Tomar banho
Tomar duche
Ver televisão
Vestir

Adjetivos – Opostos

(pares)

Aberto/fechado
Branco/preto
Cheia/vazia
Curto/comprido
Deitar/levantar
Despida/vestida
Dia/noite
Estragado/arranjado
Grande/pequeno
Limpo/sujo
Molhado/seco
Novo/velho
Quente/frio
Redondo/quadrado
Silêncio/barulho

Importado por:

