

SEMANA A RIMAR

• Jogos de rimas •

4-7
ANOS

Antónia Estrela
Sandrina Esteves

7 JOGOS
DIVERTIDOS

- ✓ Joga em casa
ou na escola
- ✓ Diverte-te
a rimar
- ✓ Treina a
oralidade





ÍNDICE



- 3 *Introdução*
- 4 *Instruções para os jogos 1 e 2*
- 5 *Instruções para os jogos 3 e 4*
- 6 *Instruções para os jogos 5 e 6*
- 7 *Instruções para o jogo 7*

- 9 *Jogo 1 • Rimar a memorizar*

- 17 *Jogo 2 • Prende as rimas*

- 23 *Jogo 3 • Cartas das riminhas*

- 33 *Jogo 4 • Rima com quadrados*

- 41 *Jogo 5 • Caça às rimas*

- 55 *Jogo 6 • Rima com cubos*

- 63 *Jogo 7 • Quantos -queres para rimar?*



INTRODUÇÃO

As crianças começam, geralmente, a falar muito cedo e já se conhece muito sobre o modo como se processa a aquisição e o desenvolvimento da linguagem. Considerando que as crianças nascem predispostas para adquirir uma língua, um ambiente rico e diversificado do ponto de vista linguístico será fundamental para que se potencie o desenvolvimento da linguagem.

A participação consciente dos pais e dos educadores será proveitosa para o desenrolar deste processo, na medida em que o contacto sistemático e consistente com materiais e atividades criados para este efeito promove o desenvolvimento da linguagem oral.

Na educação pré-escolar, o desenvolvimento da oralidade é muito importante porque é central na comunicação, na aprendizagem e na exploração do pensamento. Aliás, vários estudos evidenciam que o sucesso na aprendizagem da leitura e da escrita está diretamente relacionado com o desempenho na oralidade. Por isso, o desenvolvimento de competências neste domínio deve ser promovido em contexto escolar, também como medida que prevenirá o insucesso no desempenho posterior em tarefas de leitura e de escrita.



As *Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar*, publicadas em 2016, definem como objetivo um maior domínio da linguagem oral, assim como reconhecem a importância de um clima de comunicação rico, que permita que as crianças desenvolvam a sua consciência linguística, uma vez que estas se apercebem da estrutura da língua e do modo como se organiza.

Com o intuito de contribuir para o desenvolvimento da consciência linguística das crianças, apresenta-se este conjunto de jogos que visam trabalhar um aspeto preciso: o desenvolvimento da consciência fonológica, que pode ser definida como a capacidade que adultos e crianças têm de identificar e manipular conscientemente os sons da sua língua.

As atividades que se apresentam neste livro-jogo dizem respeito à sílaba, que é uma unidade estruturadora do conhecimento fonológico e que desempenha, por isso, um papel relevante na aprendizagem da leitura e da escrita. Mais especificamente, as atividades incidem sobre o desenvolvimento da sensibilidade à rima.

Este livro-jogo foi pensado para crianças em idade pré-escolar, podendo ser explorado pelos educadores, na sala, e/ou pelos pais, em casa. Também se destina a crianças mais velhas, pois a reflexão linguística subjacente aos jogos acarreta sempre vantagens para o desenvolvimento da oralidade, da leitura e da escrita.

Ainda que os jogos incluídos neste livro visem, acima de tudo, ajudar as crianças no seu percurso de desenvolvimento linguístico, mais especificamente no que diz respeito à consciência fonológica, a parte lúdica possibilitada pelos jogos representa, também, uma mais-valia que proporcionará momentos ricos e divertidos às crianças.

As autoras

INSTRUÇÕES

Jogo 1 • Rimar a memorizar



OBJETIVO: Com os círculos voltados para baixo, virar 2 de cada vez e encontrar os pares que rimam.

JOGADORES: 1 ou 2 jogadores.

COMO JOGAR:

- Recorta os círculos pelo tracejado e baralha-os.
- Coloca sobre a mesa, de forma ordenada, os círculos com as imagens voltadas para baixo.
- À vez, cada jogador vira 2 círculos.
- Se o jogador encontrar um par de imagens que rimem, guarda os círculos; caso contrário, vira novamente os círculos, de forma que as imagens fiquem voltadas para baixo.
- Ganha o jogador que conseguir mais pares que rimam (quando jogado a dois). Se jogares sozinho, tenta encontrar os pares que rimam no menor tempo possível.

Jogo 2 • Prende as rimas

OBJETIVO: Prender, com uma mola da roupa, a imagem que rima com a imagem-alvo que se encontra ao centro.

JOGADORES: 1 ou 2 jogadores.

COMO JOGAR:

- Recorta os círculos pelo tracejado.
- Coloca sobre a mesa os círculos com as imagens voltadas para cima.
- Observa em silêncio os círculos.
- À vez, cada jogador retira um círculo e prende, com uma mola da roupa, a imagem à volta que rima com a imagem-alvo, que se encontra ao centro.
- Se acertar, esse jogador deve guardar o círculo; caso contrário, o outro jogador pode tentar acertar (quando jogado a dois).
- Ganha o jogador que conseguir mais círculos (quando jogado a dois). Se jogares sozinho, tenta conseguir obter o maior número de círculos no menor tempo possível.



Jogo 3 • Cartas das riminhas

OBJETIVO: Formar conjuntos de 4 cartas que rimem.

JOGADORES: 2 a 4 jogadores.

COMO JOGAR:

- Recorta as cartas pelo tracejado.
- Baralha as cartas e distribui 4 por jogador.
- Coloca as restantes cartas do baralho num monte no centro da mesa.
- À vez, seguindo o sentido dos ponteiros do relógio, escolhe uma das tuas cartas e pede ao outro jogador uma carta que rime com a que escolheste.
- Caso o jogador a quem pediste não tenha uma carta que rime com a tua, tens de retirar uma do baralho que está no centro da mesa.
- Ganha o jogador que conseguir juntar mais riminhas (conjuntos de 4 cartas que rimam).



Jogo 4 • Rima com quadrados

OBJETIVO: Formar, com 2 triângulos, quadrados de rimas.

JOGADORES: 1 ou 2 jogadores.

COMO JOGAR:

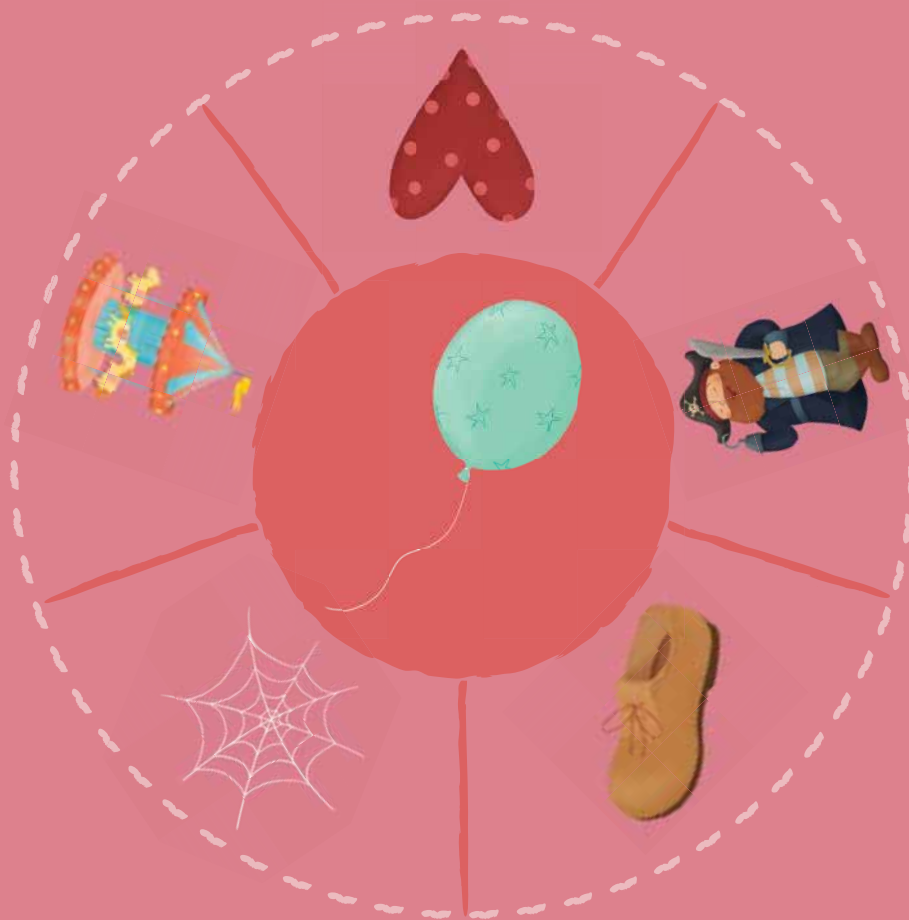
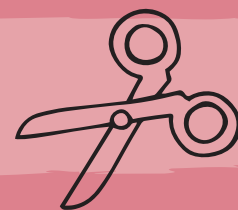
- Recorta os triângulos pelo tracejado.
- Coloca sobre a mesa os triângulos com as imagens voltadas para cima.
- Observa em silêncio os triângulos.
- Cada jogador retira um primeiro triângulo.
- À vez, cada jogador retira um segundo triângulo que acha que rima com o que tem.
- Se acertar, o jogador forma, com esses 2 triângulos, um quadrado de rimas; caso contrário, deve voltar a colocar os 2 triângulos sobre a mesa, apenas retirando novo triângulo na sua próxima vez de jogar.
- Ganha o jogador que conseguir mais quadrados de rimas (quando jogado a dois). Se jogares sozinho, podes tentar formar o maior número de quadrados de rimas no menor tempo possível.



Jogo 1 • Rimar a memorizar



Jogo 2 • Prende as rimas



SEMANA A RIMAR

**O livro que se transforma em 7 jogos divertidos,
um para cada dia da semana!**

As crianças adoram brincar com os sons da língua. Essas brincadeiras, ao mesmo tempo que as divertem, ajudam-nas a refletir sobre a sua língua materna, o que é fundamental para o seu desenvolvimento linguístico.

Este livro reúne um conjunto de 7 jogos que têm como objetivo potenciar o desenvolvimento da consciência fonológica, mais especificamente da sensibilidade à rima.

De manipulação muito intuitiva, pode ser explorado livremente pelas crianças, pelos educadores e professores, e pelos pais, sendo uma mais-valia para o desenvolvimento da oralidade, da leitura e da escrita.



descobre aprende voa

Editamos livros de apoio escolar para uma aprendizagem autónoma e estimulante, com rigor científico e garantia de sucesso.

ISBN 978-989-8864-70-3



9 789898 864703