

# SOLETRA E DIVIDE EM SÍLABAS



## ÍNDICE

O conjunto é composto por:

- **8 quadros reversíveis regraváveis** com 16 temas diferentes:
  - Material escolar
  - Produtos alimentares
  - A casa
  - O jardim
  - O parque
  - A feira
  - Os animais
  - Instrumentos musicais
  - Celebração do aniversário
  - O fundo do mar
  - O Universo
  - Os piratas
  - Desporto
  - O parque de campismo
  - Neve
  - Fantasia
- **8 canetas de feltro apagáveis** para completar os quadros.

O material das placas é amigo do ambiente, provém de florestas sustentáveis, é composto por uma elevada percentagem de material reciclado e é 100% reciclável.

Trata-se de um material espesso, resistente, muito durável e de alta qualidade.

## IDADE RECOMENDADA

É recomendado para crianças com idades compreendidas entre os 5 e os 8 anos, mas também pode ser utilizado por crianças mais velhas e/ou crianças com necessidades especiais.

Este material permite que as crianças aprendam a decompor as palavras de uma forma fácil e divertida. As imagens reais inspiram a imaginação da criança para escrever uma palavra no quadro, onde pode identificar as vogais, as consoantes, o número de letras e as sílabas.

Melhora a consciência fonológica e é também adequado para dificuldades de aprendizagem específicas, como a dislexia.

Permite também praticar as palavras de forma progressiva. Começando pelas palavras mais simples, com menos letras, e aumentando gradualmente a complexidade das palavras.

## OBJECTIVOS DIDÁCTICOS

- Aprender a soletrar e a silabar.
- Identificar vogais, consoantes, número de letras e sílabas nas palavras.
- Melhorar a consciência fonológica.
- Pratique a consciência das sílabas segmentando mentalmente as palavras e marcando as sílabas no quadro.
- Adquirir vocabulário básico relacionado com diferentes domínios semânticos.
- Desenvolver a atenção e a concentração.

## SISTEMA DE JOGO

1. Distribua os quadros e os marcadores pelos jogadores.  
Se houver mais jogadores do que tabuleiros, podem jogar em pares ou em equipas.
2. Olhar para a imagem no quadro e pensar numa palavra relacionada com esse campo semântico (mesmo que não esteja presente na imagem).
3. Escreve a palavra no quadro.
4. Completar o quadro indicando:
  - a. Número de vogais
  - b. Número de consoantes
  - c. Número de letras
  - d. Número de sílabas
5. Trocar o tabuleiro com outro jogador para verificar, respetivamente, se os tabuleiros foram preenchidos corretamente.  
O controlo também pode ser efectuado por um adulto ou por um professor.
6. Depois, pensa noutra palavra do novo campo semântico e continua a jogar.

Se houver apenas um jogador, depois de escrever várias palavras do mesmo campo semântico ou do mesmo quadro, o quadro pode ser mudado ou virado para praticar vocabulário de um novo campo semântico.

O objetivo é escrever e praticar o maior número possível de palavras.

Olha para a imagem no teu quadro, imagina uma palavra desse campo semântico, escreve-a com o marcador apagável, identifica todas as suas partes e completa o teu quadro!

**Para uma boa manutenção do material, é sempre necessário apagar as placas no final.**