

O monstro da consciência silábica

Ref. 20035



CONTEÚDO

O jogo é composto por:

- 6 tabuleiros de monstros
- 68 imagens (34 cartas circulares de dupla face)
- 30 dentes curtos
- 6 dentes compridos

As cartas são feitas de material ecológico, amigo do ambiente. São feitas com uma elevada percentagem de material reciclado, proveniente de florestas sustentáveis e 100% recicláveis.

É um material espesso, resistente, muito durável e de alta qualidade.

IDADE RECOMENDADA

É recomendado para crianças dos 3 aos 6 anos, embora também possa ser utilizado por crianças mais velhas e/ou crianças com necessidades especiais.

Este jogo manipulativo é adequado para a fase anterior à aprendizagem da leitura. Envolve dividir mentalmente as palavras em unidades silábicas e completar os tabuleiros dos monstros com um dente por sílaba.

Este material permite que as crianças aprendam a dividir mentalmente as palavras em sílabas de uma forma fácil e divertida. É adequado para desenvolver a consciência silábica, que faz parte da consciência fonológica e é a base fundamental para a pré-leitura. Também é adequado para crianças com dificuldades específicas de aprendizagem, como a dislexia.

OBJETIVOS DIDÁTICOS

A consciência silábica é a capacidade de reconhecer, segmentar e manipular as sílabas que compõem uma palavra. Baseia-se na capacidade de identificar as diferentes unidades sonoras das palavras e é trabalhada através de atividades como **a segmentação** (dividir palavras em sílabas), **o reconhecimento** (identificar sílabas iniciais, finais ou intermédias) e **a manipulação** (adicionar, remover ou unir sílabas para formar novas palavras).

Este material permite-lhe:

- Aprender a identificar sílabas.
- Melhorar a consciência fonológica.
- Aprender a reconhecer as sílabas tônicas, que são pronunciadas com maior intensidade ou força dentro de uma palavra.
- Pratique a consciência silábica segmentando mentalmente as palavras e colocando as sílabas (dentes) no quadro do monstro.
- Adquirir vocabulário a partir de imagens reais.
- Para desenvolver a atenção e a concentração.

REGRAS DO JOGO

- Dê a cada jogador 1 tabuleiro de monstro, 5 dentes curtos e 1 dente longo. Coloque as cartas circulares com imagens no centro da mesa.
Se houver mais jogadores do que placas de monstros, pode jogar em pares ou grupos.
- Cada jogador pega uma imagem do centro da mesa e coloca-a no seu tabuleiro de monstro.
- Olhe para a imagem e nomeie-a (mentalmente ou em voz alta).
- Coloque tantos dentes na boca do monstro quantas forem as sílabas da palavra.
Cada dente equivale a uma sílaba.
- Quando todos os jogadores da mesa tiverem completado o seu tabuleiro, em ordem, verifiquem juntos se a palavra foi dividida em sílabas corretamente para cada monstro.
Para fazer isso, recomenda-se bater palmas a cada sílaba ou bater com a voz enquanto todos dizem a palavra em voz alta.

Depois de todos os tabuleiros terem sido corrigidos, vire a carta circular para repetir a atividade com a imagem do outro lado da carta. Em seguida, coloque as cartas usadas de lado e pegue outra carta do centro da mesa.

- O jogo termina quando não houver mais cartões circulares no centro da mesa.

Apenas um jogador

Se houver apenas um jogador, pode completar os 6 tabuleiros de monstros com 6 imagens e pedir ao tutor para verificar o resultado. Pode repetir a atividade até terminar todas as 68 imagens.

Opção de marcar a sílaba tônica com o dente mais longo

Existe a opção de marcar a sílaba tônica dividindo as palavras em sílabas e completando o monstro com os dentes de acordo com o número de sílabas. O **dente mais longo** pode ser usado para indicar a sílaba tônica, que é pronunciada com maior intensidade ou força dentro de uma palavra.

Olhe para a imagem do seu monstro e complete a sua boca com um dente por sílaba. Contar sílabas será monstruosamente divertido!