

Psicosol

Jogo: PAR SONORO



Passo a passo

- 1 Imprima** todas as páginas (*esta inclusive*, se você quiser guardar a ficha com instruções de uso!);
- 2 Recorte** nas linhas tracejadas;
- 3 Para a embalagem** (página 2), também **dobre** nas linhas contínuas e **cole** nas áreas hachuradas.
- 4 Para aumentar a durabilidade** das cartas você pode **aplicar papel Contact** ou **plastificar**!

Quem criou este jogo?

Solange Moll

Psicopedagoga, Psicomotricista Relacional, Mediadora do PEI (Programa de Enriquecimento Instrumental) e Professora Alfabetizadora. É produtora de conteúdo e responsável pela Psicosol.



Guarde estas cartas junto com as outras!

PAR SONORO

Coloque o tabuleiro no centro da mesa e espalhe as cartas com as figuras viradas para baixo.

Cada criança, na sua vez, joga o dado e avança com o seu peão até a próxima casa da mesma cor sorteada. Ao chegar, diz em voz alta o nome da figura indicada no tabuleiro e vira uma carta da mesa, seguindo a regra correspondente à cor da casa:

Casa rosa: deve procurar outra carta cujo nome comece com o mesmo som inicial da figura de referência (aliteração).

Casa amarela: deve procurar uma carta cujo nome rime com o nome da figura de referência.

Casa azul: deve procurar uma carta cujo nome tenha a mesma quantidade de sílabas da figura de referência.

Se a criança virar uma carta que não forme o par sonoro esperado, ela retorna o peão para a casa em que estava antes da jogada.



como usar

PAR SONORO

Ganha o jogo quem chegar ao final da trilha primeiro.

Observação: o jogo pode ser realizado de forma totalmente oral ou, conforme o nível das crianças, incluir o registro escrito. À medida que formarem os pares, podem escrever os nomes das figuras, favorecendo a reflexão sobre a relação entre som e escrita.

GABARITO:

Rosa: cadeira/casa, farol/faca, boneca/bola, coelho/colher, melancia/mesa.

Amarela: sapato/gato, cama/pijama, vaca/placa, panela/janela, tesoura/vassoura.

Azul: pá/flor, mala/prato, girafa/tomate, borboleta/bicicleta, rinoceronte/calculadora.

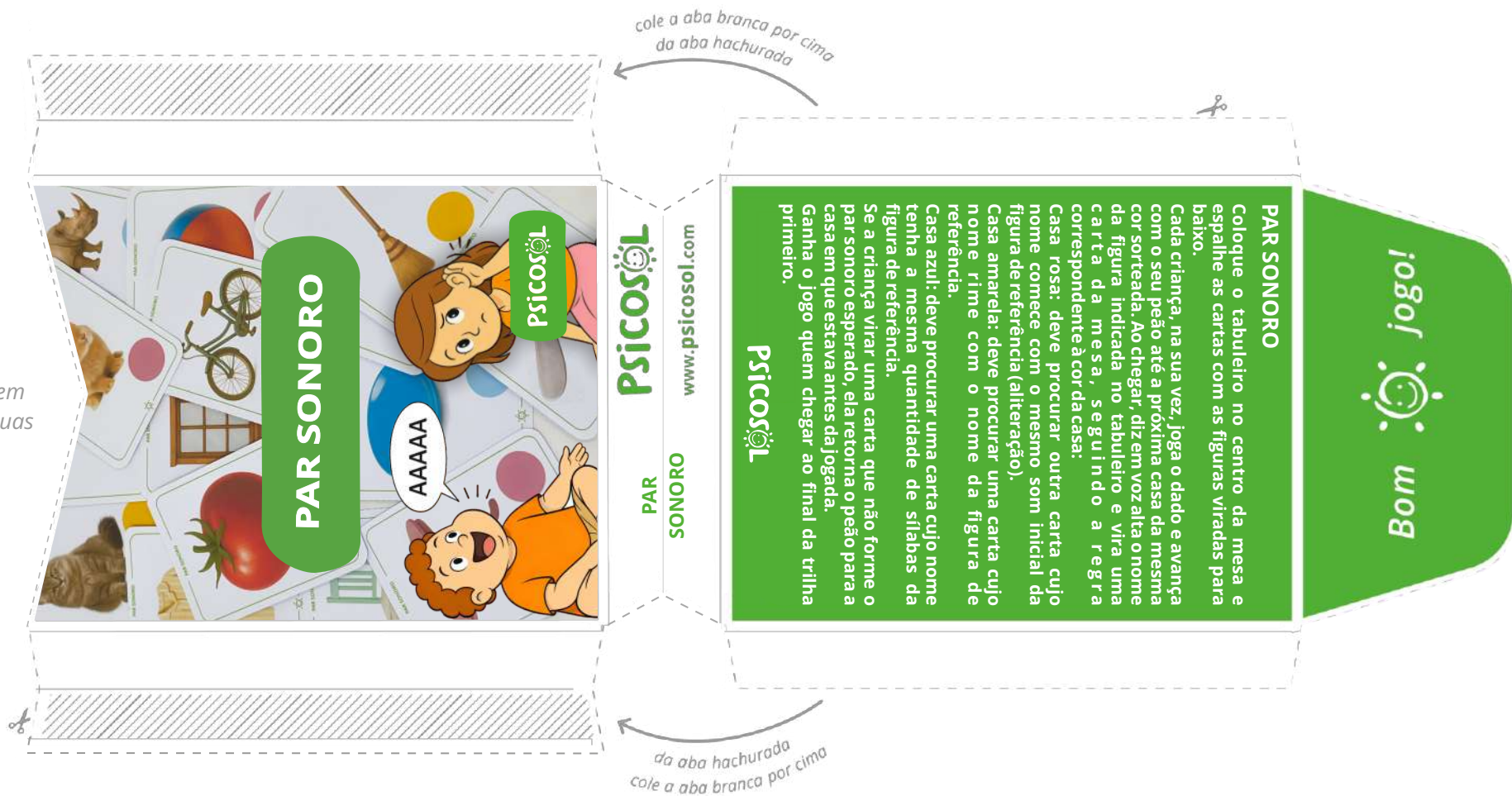
Veja um vídeo com a explicação do jogo em: <https://psicosol.com/par-sonoro/>



como usar

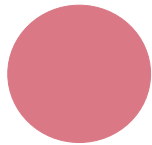
ATENÇÃO! Este material é protegido por direitos autorais (LEI 9610/98). Você poderá utilizá-lo para uso pessoal ou profissional, mas NÃO tem autorização para revendê-lo ou distribuí-lo, mesmo que de forma gratuita

Esta é a
embalagem
para as suas
cartas

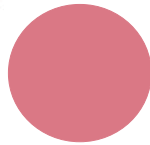
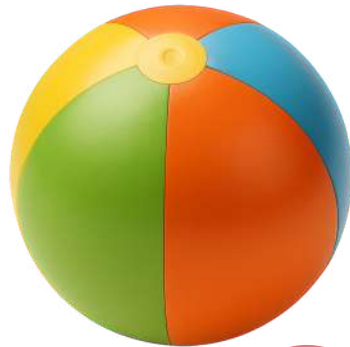




PAR SONORO



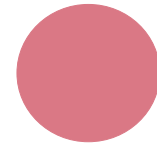
PAR SONORO



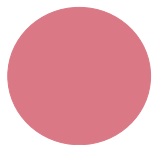
PAR SONORO



PAR SONORO



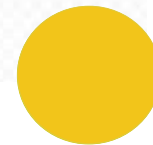
PAR SONORO



PAR SONORO



PAR SONORO

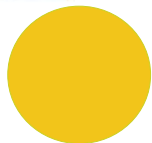


PAR SONORO

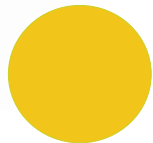




PAR SONORO



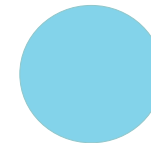
PAR SONORO



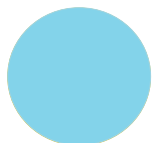
PAR SONORO



PAR SONORO



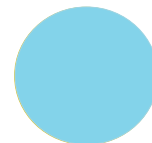
PAR SONORO



PAR SONORO



PAR SONORO

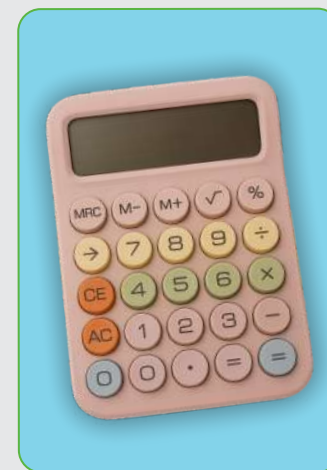


Par Sonoro

Início



Esta é a parte inferior do tabuleiro. Corte e cole logo abaixo da parte superior.



Fim

Dado

**Som
inicial**

Peões

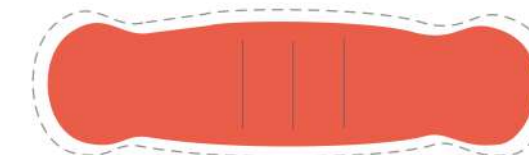
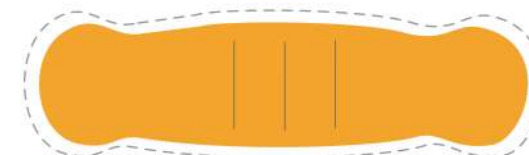
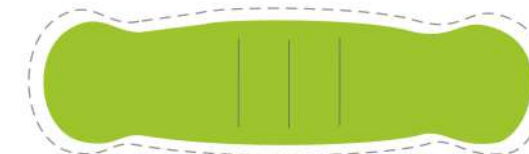
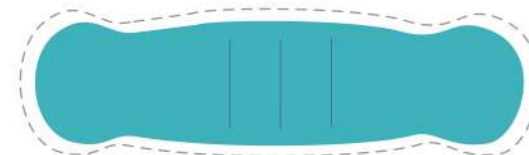
Rima

**Número
de
sílabas**

Rima

**Número
de
sílabas**

**Som
inicial**



CORTAR

DOBRAR

*Sugestão: Imprimir em papel
de gramatura 180*