

# Psicosol Jogo: SOM A SOM

- 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!**



Passo a passo

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!

## SOM A SOM

Coloque o tabuleiro em uma superfície plana e insira as cartas com figuras dentro de um saco.

Na sua vez, um jogador pega uma carta do saco e joga os dois dados. O dado com letras determina a coluna. O dado com números determina a linha. O jogador cruza essas informações para localizar o quadro com o desafio correspondente. Fica com a carta após executar o desafio.

Caso um dos dados sorteados tenha a palavra "Ops!", o jogador perde a vez. Se um dos dados trouxer a informação "Você escolhe", o jogador pode escolher o desafio.

Ganha o jogador que tiver conquistado mais cartas ao final da partida.



como usar

## SOM A SOM

### FIGURAS UTILIZADAS:

MELÃO, ABACATE, LARANJA, JACA, ABACAXI, ERVILHA, AIPIM, MILHO, JILÓ, PIMENTA, ALHO, Maçã, QUIABO, ABÓBORA, PERA, OVO, FUBÁ, FEIJÃO, CRAVO, AMENDOIM, CAFÉ, CARAMBOLA, BANANA, MARACUJÁ.

*Idealização: Solange Moll  
Revisão textual: Camila Pollnow*

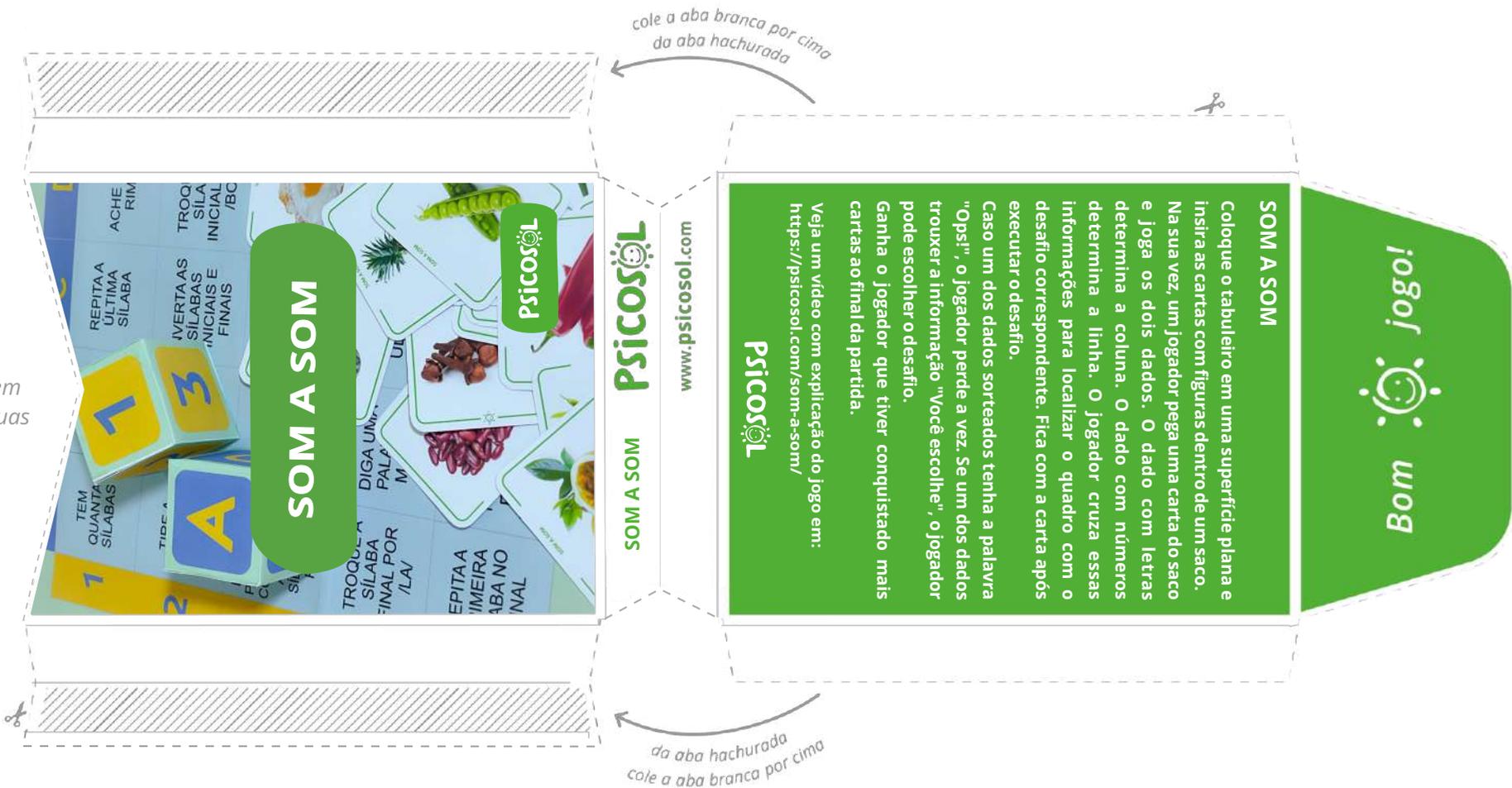
Veja um vídeo com explicação do jogo em: <https://psicosol.com/som-a-som/>



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





# SOM A SOM

	A	B	C	D	E
1	TEM QUANTAS SÍLABAS?	QUAL É A PRIMEIRA SÍLABA?	REPITA A ÚLTIMA SÍLABA	ACHE UMA RIMA	DIGA OUTRA PALAVRA COM A MESMA SÍLABA INICIAL
2	TIRE A SÍLABA INICIAL	CRIE UMA FRASE COM A PALAVRA	INVERTA AS SÍLABAS INICIAL E FINAL	TROQUE A SÍLABA INICIAL POR /BO/	DIVIDA A PALAVRA EM FONEMAS (SONS) <small>EXEMPLO: "SOL" /S//O//L/</small>
3	DIGA OUTRA PALAVRA QUE COMEÇA COM A MESMA SÍLABA FINAL DA FIGURA	FALE A PALAVRA RAPIDINHO	TIRE A SÍLABA FINAL	FALE O NOME SUSSURANDO	TROQUE A SÍLABA FINAL POR /RE/



\* Parte inferior do tabuleiro (recortar e colar)

4

TROQUE A  
SÍLABA  
FINAL POR  
/CO/

DIGA UMA  
PALAVRA  
MAIOR

QUAL É A  
ÚLTIMA  
SÍLABA?

ACRESCENTE  
A SÍLABA  
/MA/ NO  
COMEÇO

FALE A  
PALAVRA  
COMO SE  
FOSSE UM  
CANTOR

5

REPITA A  
PRIMEIRA  
SÍLABA NO  
FINAL

FALE O  
NOME DA  
FIGURA  
BEM ALTO

ACRESCENTE  
A SÍLABA  
/GO/ NO  
FINAL

PRONUNCIE  
A PALAVRA  
DE FORMA  
ROBÓTICA

DIGA UMA  
PALAVRA  
MENOR

Psicosol

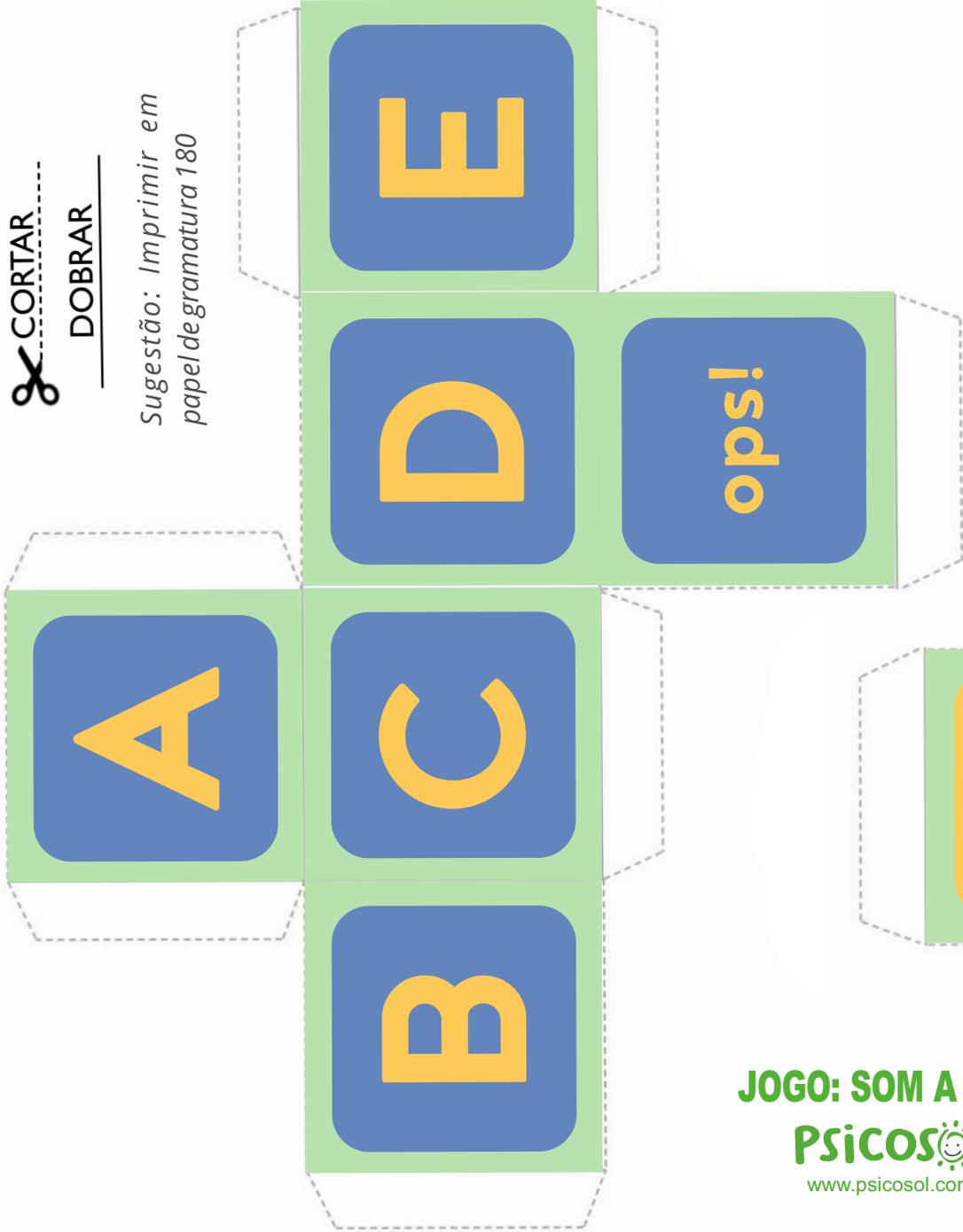
[www.psicosol.com](http://www.psicosol.com)



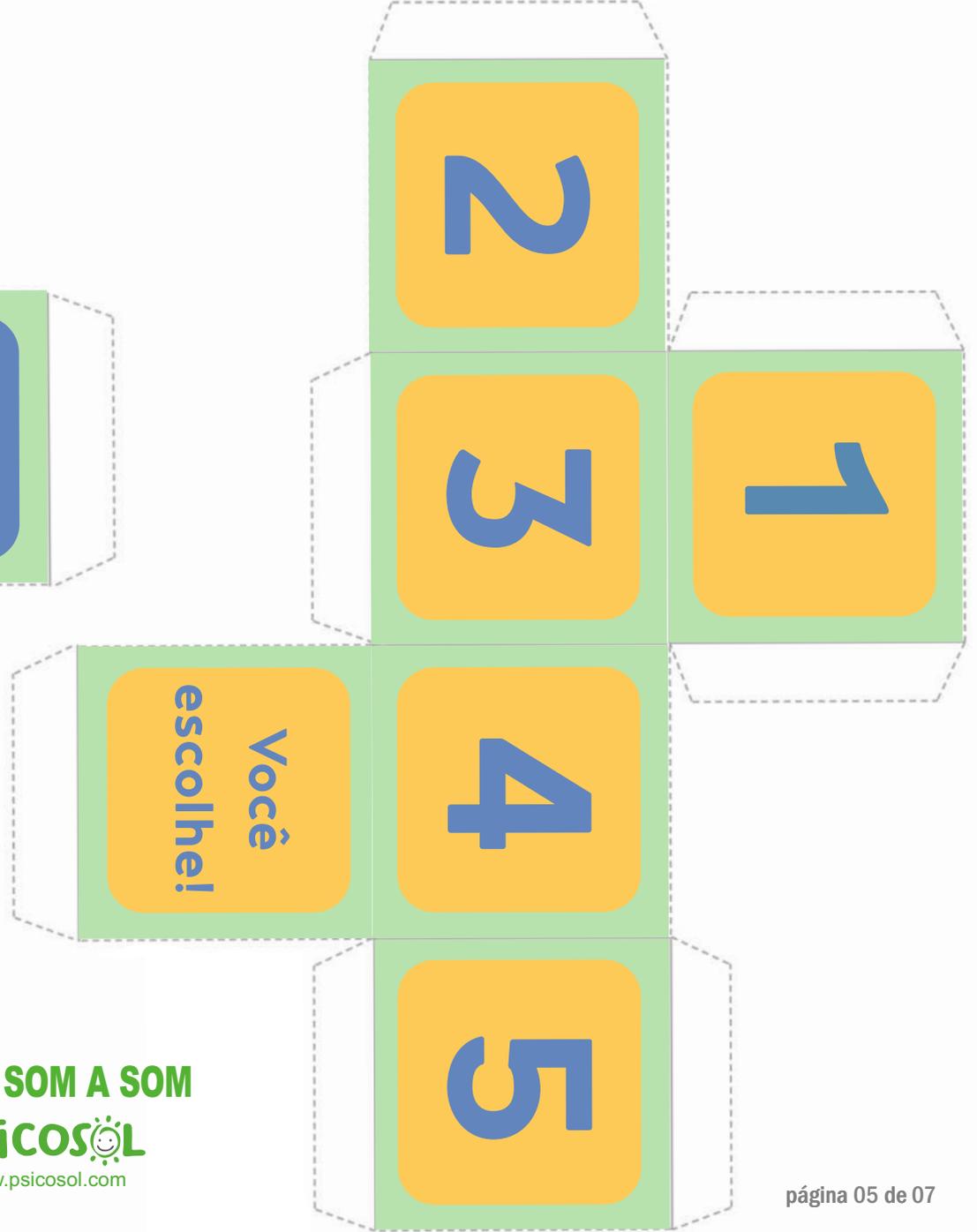
CORTAR

DOBRAR

Sugestão: Imprimir em  
papel de gramatura 180



JOGO: SOM A SOM  
**Psicosol**  
[www.psicosol.com](http://www.psicosol.com)





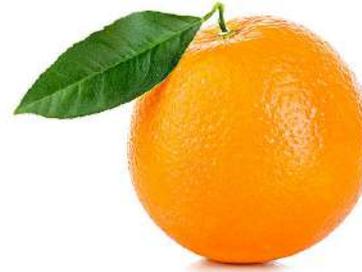
SOM A SOM



SOM A SOM



SOM A SOM



SOM A SOM



SOM A SOM



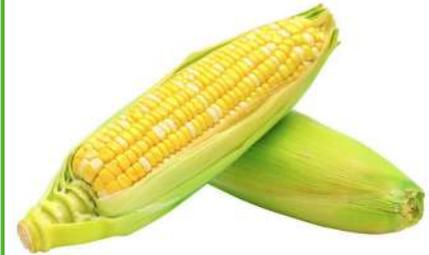
SOM A SOM



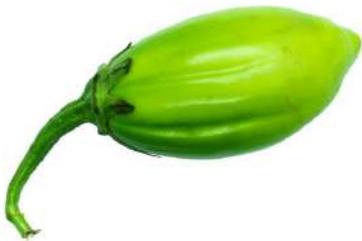
SOM A SOM



SOM A SOM



SOM A SOM



SOM A SOM



SOM A SOM



SOM A SOM



✂

SOM A SOM



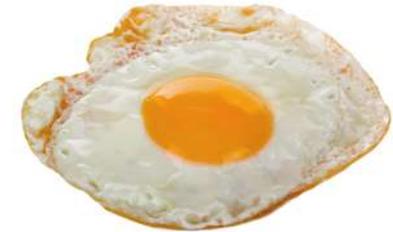
SOM A SOM



SOM A SOM



SOM A SOM



SOM A SOM



SOM A SOM



SOM A SOM



SOM A SOM



SOM A SOM



SOM A SOM



SOM A SOM



SOM A SOM

