

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*

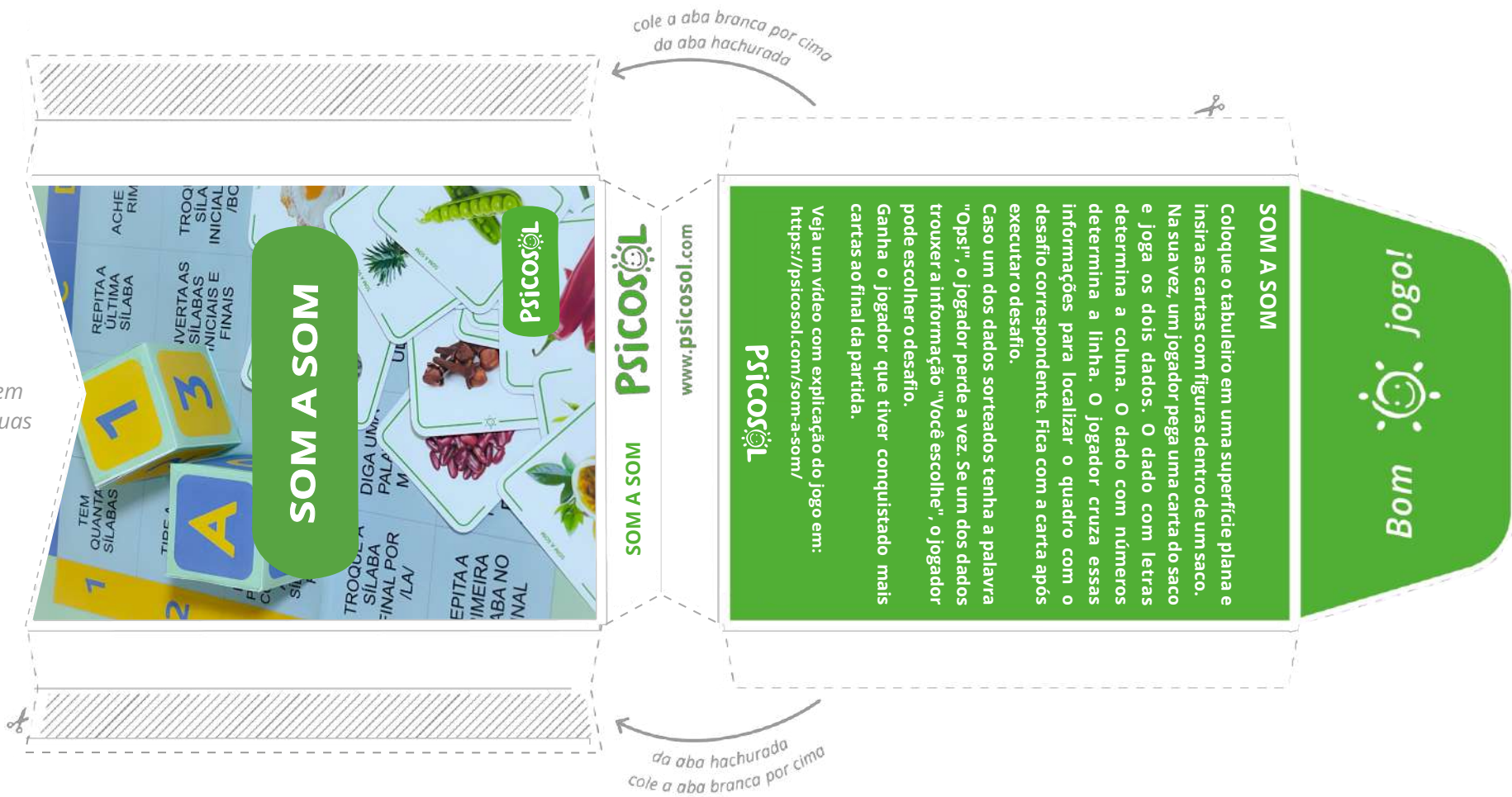
Veja um vídeo com explicação do jogo em: <https://psicosol.com/som-a-som/>



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/

* Colar a parte inferior do tabuleiro



* 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

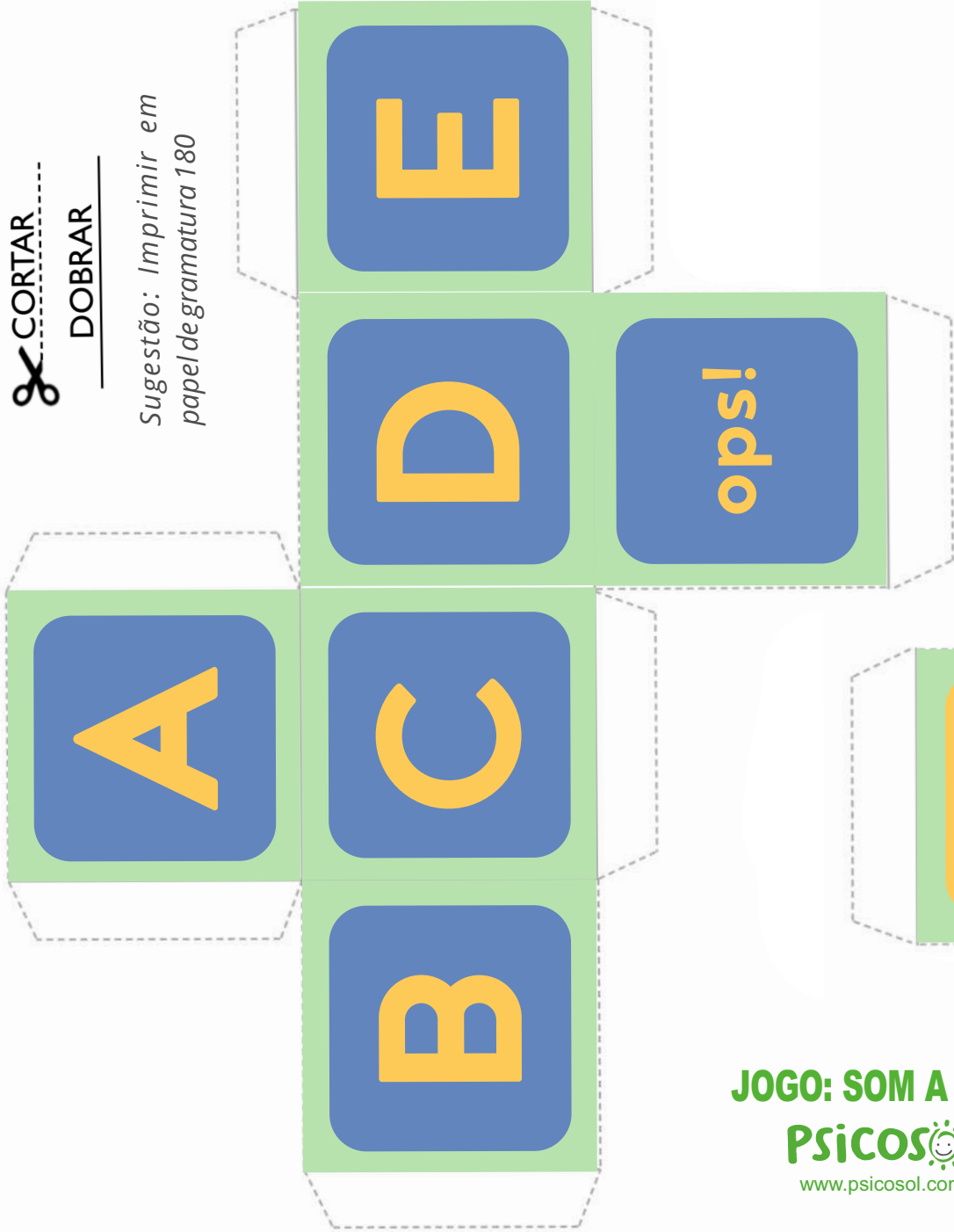
www.psicosol.com



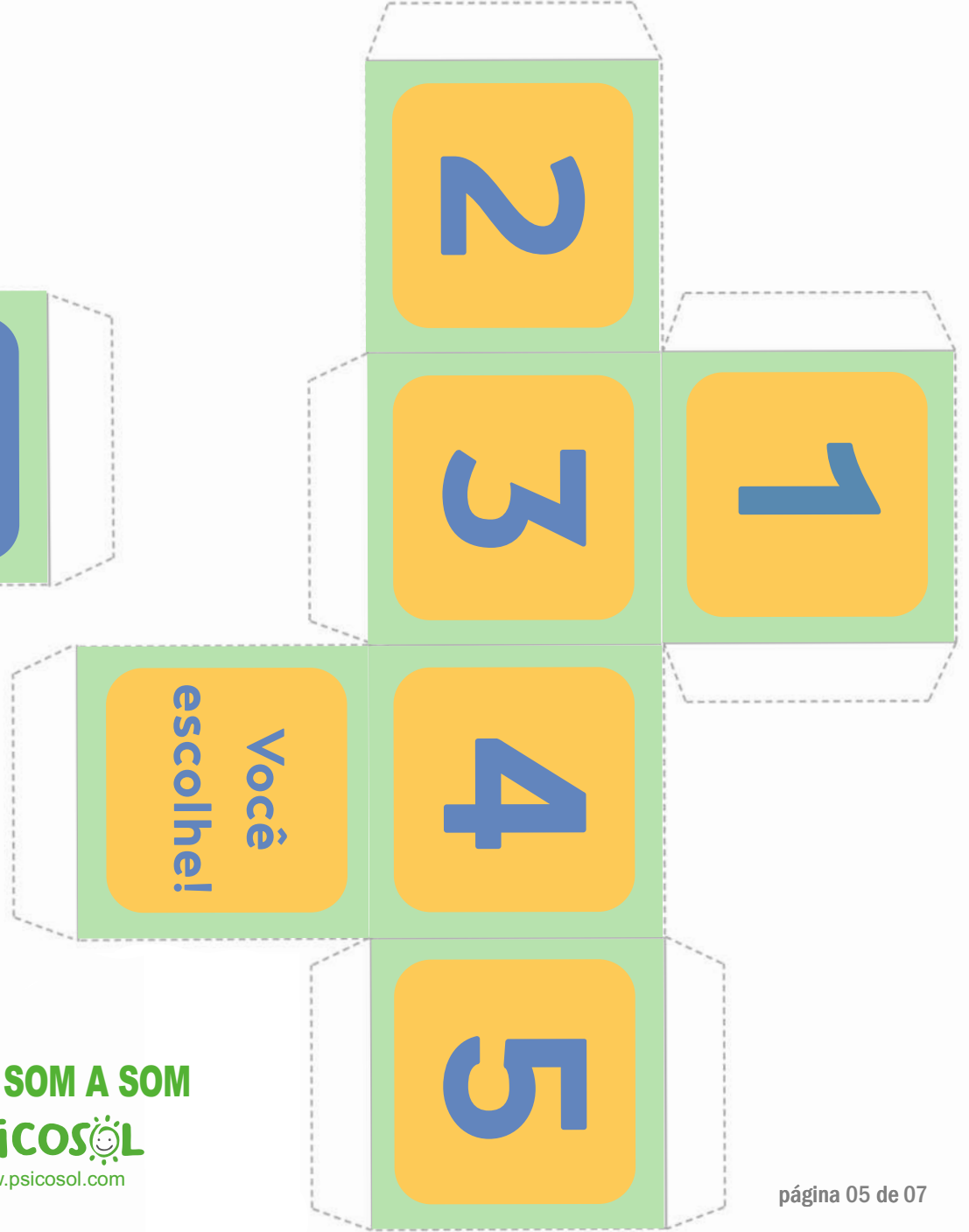
CORTAR

DOBRAR

Sugestão: Imprimir em
papel de gramatura 180



JOGO: SOM A SOM
Psicosol
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



7

SOM A SOM



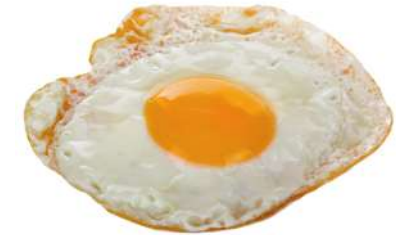
SOM A SOM



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

