

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* (p.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 esta carta junto com as outras!

PUXA PALAVRAS

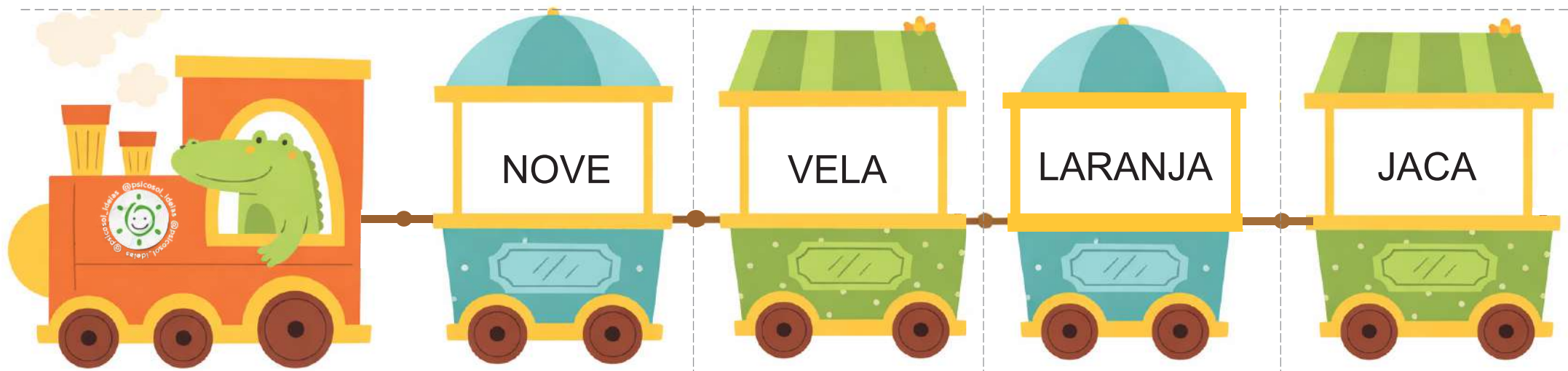
Organize as crianças sentadas em círculo. Distribua igualmente as cartas entre as crianças. O que sobrar, deixe de lado para uma eventual compra. Coloque a locomotiva que puxa o vagão com a palavra "nove" no centro da mesa. A criança que tiver uma carta com uma palavra que começa com "VE" (última sílaba de "nove") deve colocá-la ao lado do vagão. O jogo segue dessa forma, sempre conectando a última sílaba de uma palavra ao início da próxima. O jogo termina quando não houver mais vagões. Este não é um jogo com ganhadores ou perdedores: a montagem do trem é coletiva.

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

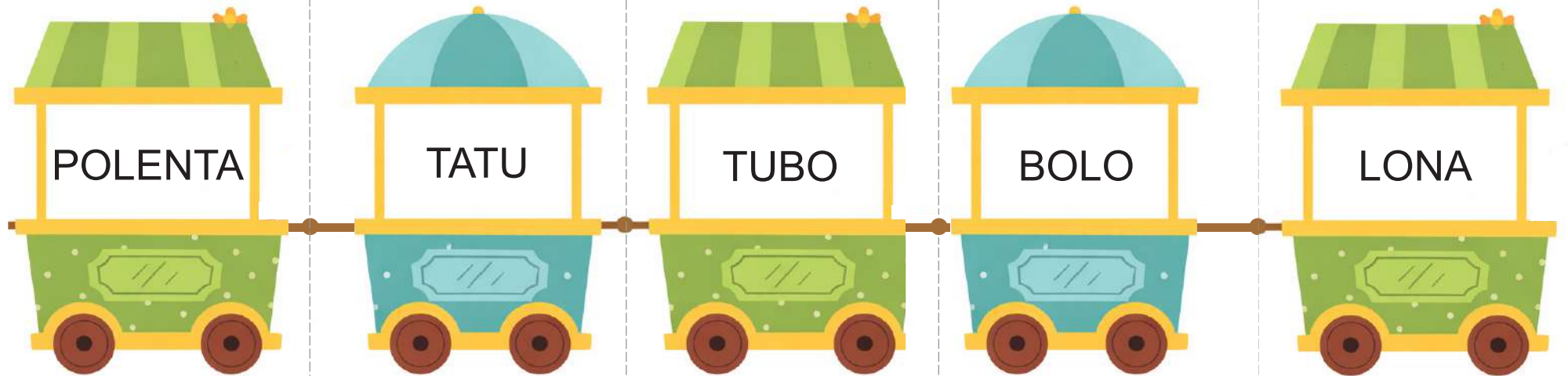
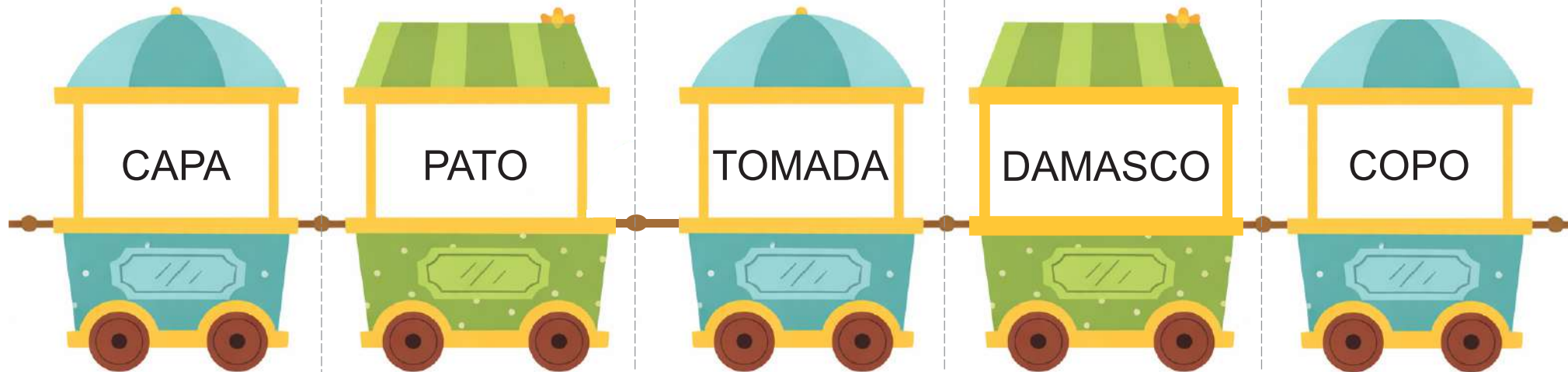


como usar

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



Jogo : **PUXA PALAVRAS**





NATIVO



VOLANTE



TERAPIA



ABACAXI



XÍCARA



RAMO



MOLEQUE



QUEPE



PEDRA



DRAMA



MADURO



ROCHA



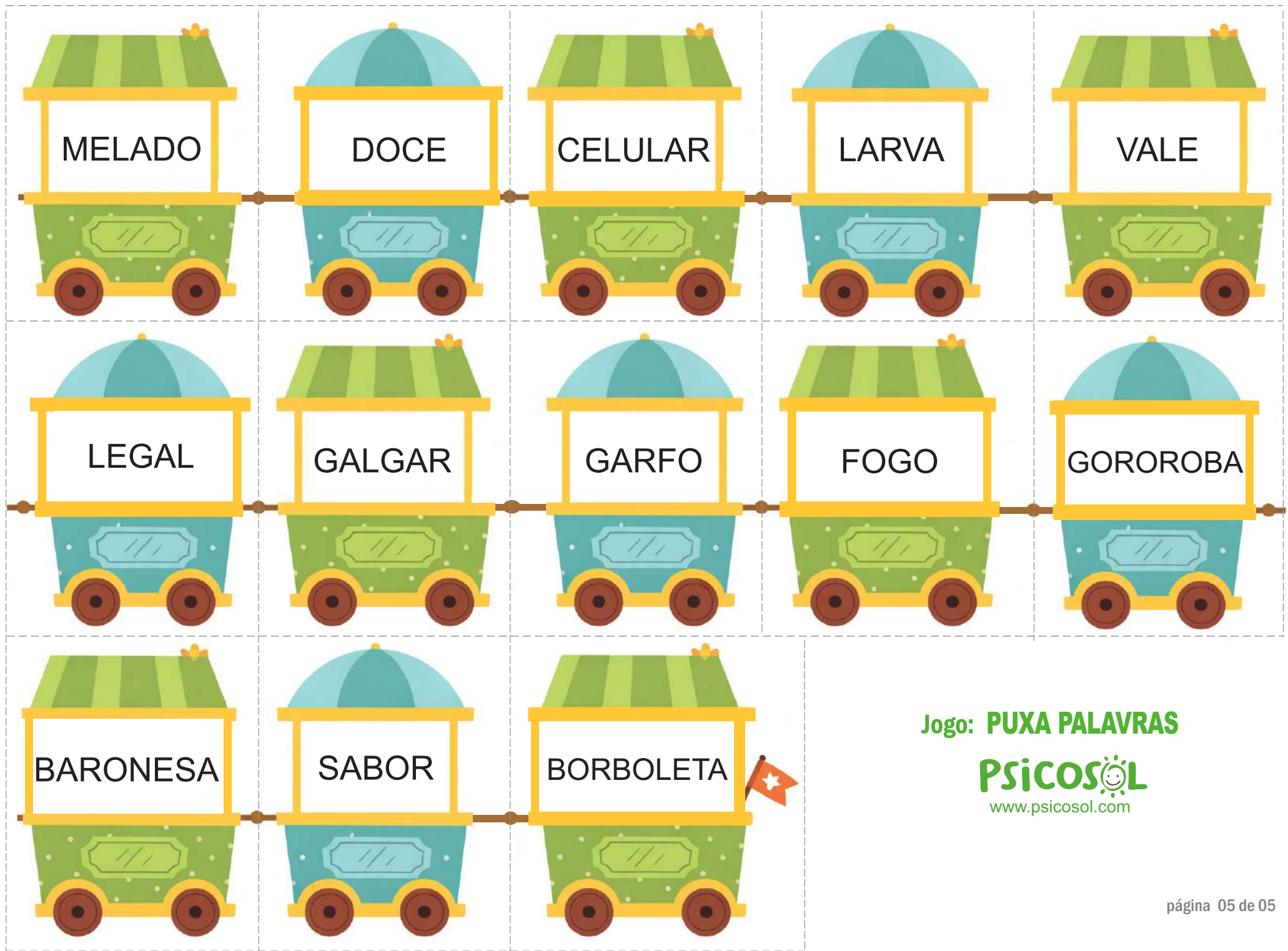
CHAMAR



MARCAR



CARDUME



MELADO

DOCE

CELULAR

LARVA

VALE

LEGAL

GALGAR

GARFO

FOGO

GOROROBA

BARONESA

SABOR

BORBOLETA

Jogo: **PUXA PALAVRAS**

Psicosol
www.psicosol.com