

Animais · Dominó

Guia do professor · 12 desenhos originais · atividades de associação

Intenção pedagógica

Associar representação visual e palavra escrita numa sequência lógica.
A oralidade entra quando o jogador nomeia e descreve cada animal.

Antes de jogar

Recorte as 12 peças. Cada uma traz uma imagem e outro nome.
Deixe o gabarito desta página com o professor, fora da mesa.

Como jogar

Jogue com 2 ou 3 crianças. Distribua 3 peças a cada uma; faça um monte.
Ao jogar, encoste um nome à imagem correspondente de outra peça.
Sem peça possível, compre uma; vence quem terminar primeiro.

Observe a aprendizagem

As 12 peças formam um único ciclo fechado, sem pontas soltas.
Peça leitura em voz alta e uma evidência visual a cada jogada.

Impressão e recorte

Imprima em A4 a 100%. Recorte nas linhas pontilhadas.
Para peças mais resistentes, cole em papel cartão antes de cortar.

Ciclo: PEIXE → PÁSSARO → BORBOLETA → FORMIGA → SAPO → MINHOCA
→ CARANGUEJO → MORCEGO → ABELHA → GOLFINHO → TARTARUGA → PINGUIM → PEIXE
Gabarito: PEIXE · SAPO · ABELHA · BORBOLETA · CARANGUEJO · TARTARUGA
PÁSSARO · PINGUIM · MINHOCA · FORMIGA · GOLFINHO · MORCEGO

Peças de dominó

Ligue o nome de um animal à sua ilustração



PÁSSARO



BORBOLETA



FORMIGA



SAPO



MINHOCA



CARANGUEJO



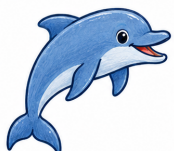
MORCEGO



ABELHA



GOLFINHO



TARTARUGA



PINGUIM



PEIXE