

Animais · Flashcards

Guia do professor · 12 desenhos originais · atividades de associação

Intenção pedagógica

Nomear animais, observar detalhes e formular perguntas simples.
Comparar características sem reduzir o estudo à memorização.

Antes de jogar

Recorte os 12 cartões. Exiba primeiro só a imagem, cobrindo o nome.
Em seguida revele a palavra e leia com a turma.

Como jogar

Mostre um cartão e peça nome, pista visual e resposta à pergunta.
Agrupe cartões por critérios criados pela turma: voo, água, patas.
Alguns animais cabem em mais de um grupo: peça justificativa.

Observe a aprendizagem

Valorize descrições observáveis e perguntas investigáveis.
Evite tratar habitat ou locomoção como única classificação possível.

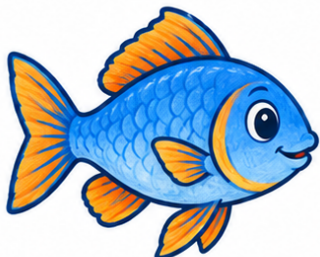
Impressão e recorte

Imprima em A4 a 100% e recorte nas linhas pontilhadas.
Os cartões são de face única: não exigem impressão frente e verso.

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

Cartões ilustrados

Mostre, nomeie, pergunte e compare



PEIXE

Onde ele vive?



SAPO

Como ele se locomove?



ABELHA

O que chama atenção?



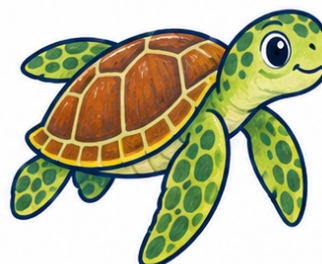
BORBOLETA

Que partes do corpo você vê?



CARANGUEJO

Onde ele vive?



TARTARUGA

Como ele se locomove?

Cartões ilustrados

Mostre, nomeie, pergunte e compare



PÁSSARO

Que partes do corpo você vê?



PINGUIM

Como ele se locomove?



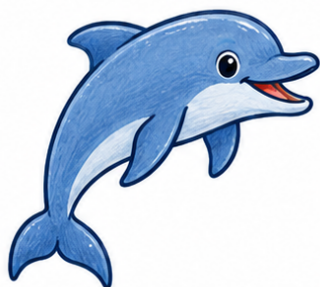
MINHOCA

Onde ele vive?



FORMIGA

Que partes do corpo você vê?



GOLFINHO

Como ele se locomove?



MORCEGO

Que partes do corpo você vê?