

Animais · Jogo da memória

Guia do professor · 12 desenhos originais · atividades de associação

Intenção pedagógica

Relacionar imagem e nome, ampliar vocabulário e justificar a escolha.

A leitura pode ser compartilhada: um colega lê, o outro compara.

Antes de jogar

Recorte 12 cartas de imagem e 12 cartas de nome nas páginas 2 e 3.

Para começar mais fácil, use apenas 6 pares; avance até os 12.

Como jogar

Misture e deixe as cartas viradas para baixo em duas áreas: imagens e nomes.

Cada criança vira uma imagem e um nome; se combinarem, guarda o par.

Antes de guardar, diga uma característica observável do animal.

Observe a aprendizagem

Peça que a criança explique a pista visual usada para encontrar o par.

Registre se reconhece o animal, lê o nome e revisa hipóteses.

Impressão e recorte

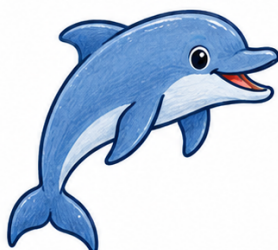
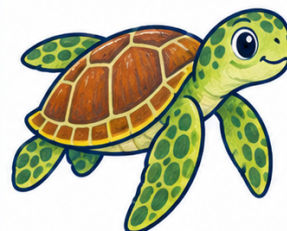
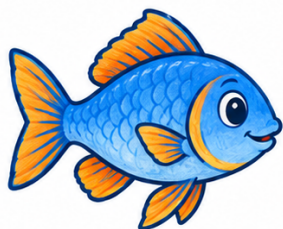
Imprima em A4 a 100%, sem 'ajustar à página'. Papel 180 g ajuda.

Recorte nas linhas pontilhadas; verso opaco evita ver através.

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

Cartas de imagem

Recorte as 12 peças · misture com as cartas de nome



Cartas de nome

Cada palavra forma um par com uma imagem da página anterior

TARTARUGA

SAPO

FORMIGA

BORBOLETA

GOLFINHO

PEIXE

PINGUIM

MORCEGO

CARANGUEJO

MINHOCA

ABELHA

PÁSSARO