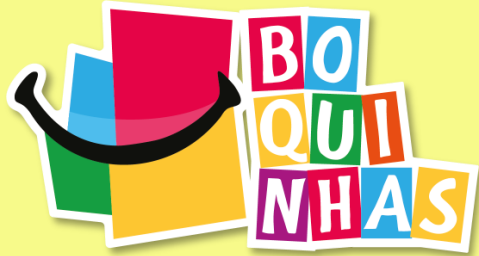


Orientações de Boquinhas®



JOGO

BOQUÊS

L-P-V-T

Trio de associação
som/letra/boca
às suas palavras
e imagens
(sílabas simples)

Boquinhas tem um compromisso com a Educação. Pensando nisso, criamos atividades digitais complementares à aplicação da metodologia, para que você, educador, ou clínico, disponha de mais recursos para fixação dos principais objetivos.

Esse jogo BOQUÊS faz parte do Método das Boquinhas, e tem o objetivo de ensinar, de maneira simples e rápida, a associação entre o som/boca/letra às palavras escritas e suas imagens correspondentes. Essa é a melhor forma para se trabalhar a consciência fonêmica.

Repare que para Boquinhas, as famílias silábicas das letras (C-G-J-X-S-Z) atendem à correspondência entre boca e som, podendo ter letras diferentes, devido à complexidade da ortografia da Língua Portuguesa. Maiores informações, acesse www.metododasboquinhas.com.br

O uso de estratégias lúdicas auxilia tanto o educador como o aprendiz a efetivar essa aquisição. E lembre-se, façamos Educação com ética! Respeite os direitos autorais e compartilhe somente os arquivos gratuitos!

Boa diversão!

Renata Jardim

Instruções de como jogar

Ideal para salas de aula da Educação Infantil III e do Ensino Fundamental, para os alfabetizantes iniciais. Pode ser jogado em duplas, ou com um grupo de 4 crianças.

Imprima e recorte individualmente cada carta e plastifique-a para melhor conservação. Embaralhe todas as cartas e distribua 6 para cada jogador, sobrando uma pilha como monte, para serem compradas.






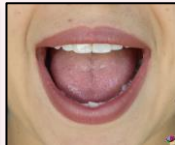





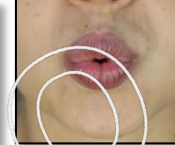


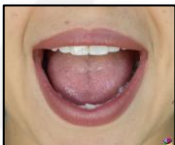
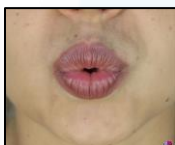

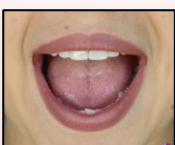
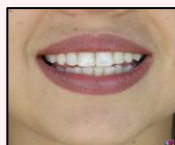
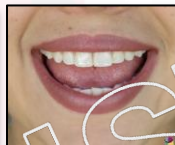
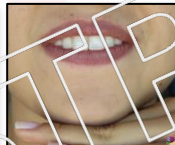



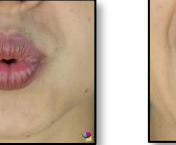
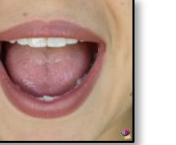


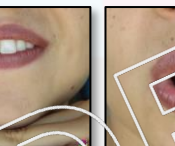


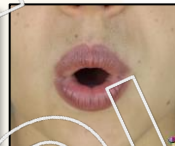
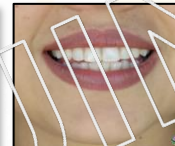
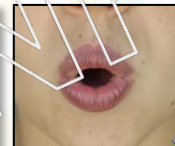



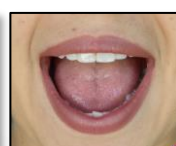
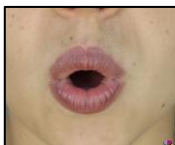


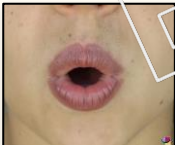







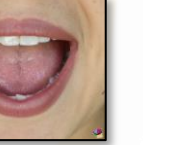
Cada jogador tenta montar uma dupla ou trinca de cartas correspondentes, sendo cartas com bocas, palavras escritas ou imagens. Se conseguir, abaixa e compra mais cartas para ficar com sempre com 6 cartas na mão.

Na sequência, cada jogador pega uma carta do jogador à sua direita e vai tentando formar pares ou trincas, para serem abaixados e marcarem pontos.

Cada dupla de cartas baixada vale 1 ponto e cada trinca 2 pontos. Ganha quem conseguir obter mais pontos ao final de todas as cartas.





Todas as informações, exercícios, dados, conteúdo e materiais que compõe o "Método das Boquinhas" integram o patrimônio intelectual da empresa Boquinhas Aprendizagem e Assessoria Ltda, regularmente protegidos e resguardados pelo ordenamento jurídico nacional e internacional, possuindo ainda registro de marca, direito autoral e respaldado pelas regras que vedam a concorrência desleal, sendo terminantemente proibida a sua reprodução, comercialização, disponibilização, publicação, adaptação ou, ainda, qualquer outra forma de exploração.

											
											
L	A	T	A	P	A	T	A	P	U	L	A
											
L	U	P	A	T	E	V	Ê	L	U	A	A
											
O	V	O	O	V	O	T	O	P	I	P	A
											
Ó	L	E	O	P	A	T	O	P	I	A	A



Todas as informações, exercícios, dados, conteúdo e materiais que compõe o "Método das Boquinhas" integram o patrimônio intelectual da empresa Boquinhas Aprendizagem e Assessoria Ltda, regularmente protegidos e resguardados pelo ordenamento jurídico nacional e internacional, possuindo ainda registro de marca, direito autoral e respaldado pelas regras que vedam a concorrência desleal, sendo terminantemente proibida a sua reprodução, comercialização, disponibilização, publicação, adaptação ou, ainda, qualquer outra forma de exploração.





PAPAI

papai



LULA

lula



VOVÔ

vovô



VÔLEI

vôlei



PÃO

pão



PIÃO

pião



AVIÃO

avião



LÃ

lã



APITO

apito



TEIA

teia



LEU

leu



PAU

pau



Orientações de Boquinhas®

Boquinhas tem um compromisso com a Educação. Pensando nisso, criamos atividades digitais complementares à aplicação da metodologia, para que você, educador, ou clínico, disponha de mais recursos para fixação dos principais objetivos.

Esse jogo BOQUÊS faz parte do Método das Boquinhas, e tem o objetivo de ensinar, de maneira simples e rápida, a associação entre o som/boca/letra às palavras escritas e suas imagens correspondentes. Essa é a melhor forma para se trabalhar a consciência fonêmica.

Repare que para Boquinhas, as famílias silábicas das letras (C-G-J-X-S-Z) atendem à correspondência entre boca e som, podendo ter letras diferentes, devido à complexidade da ortografia da Língua Portuguesa. Maiores informações, acesse www.metododasboquinhas.com.br

O uso de estratégias lúdicas auxilia tanto o educador como o aprendiz a efetivar essa aquisição. E lembre-se, façamos Educação com ética! Respeite os direitos autorais e compartilhe somente os arquivos gratuitos!

Boa diversão!

Renata Jardim

Instruções de como jogar

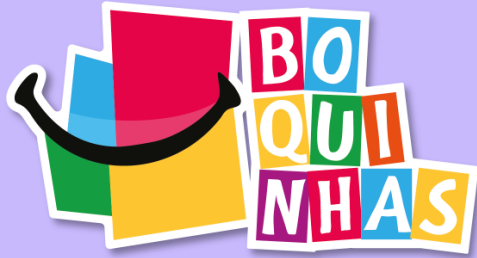
Ideal para salas de aula da Educação Infantil III e do Ensino Fundamental, para os alfabetizantes iniciais. Pode ser jogado em duplas, ou com um grupo de 4 crianças.

Imprima e recorte individualmente cada carta e plastifique-a para melhor conservação. Embaralhe todas as cartas e distribua 6 para cada jogador, sobrando uma pilha como monte, para serem compradas.

Cada jogador tenta montar uma dupla ou trinca de cartas correspondentes, sendo cartas com bocas, palavras escritas ou imagens. Se conseguir, abaixa e compra mais cartas para ficar sempre com 6 cartas na mão.

Na sequência, cada jogador pega uma carta do jogador à sua direita e vai tentando formar pares ou trincas, para serem abaixados e marcarem pontos.

Cada dupla de cartas baixada vale 1 ponto e cada trinca 2 pontos. Ganha quem conseguir obter mais pontos ao final de todas as cartas.



JOGO

BOQUÊS

J-S-X-Z-H

Trio de associação
som/letra/boca
às suas palavras
e imagens
(sílabas simples)

