

Monte o nome

Um jogo de letras para brincar em casa ou na escola.



Para quem: crianças começando a reconhecer as letras do próprio nome, com apoio de um adulto.
Objetivo: observar o nome, escolher suas letras e organizá-las como no modelo.

1 a 4 participantes • Tempo sugerido: 10 a 15 minutos

Prepare: imprima as páginas 1 a 3 do arquivo das crianças em A4, tamanho real (100%), sem ajustar à página. Separe lápis, borracha e tesoura. Um adulto recorta os cartões das páginas 2 e 3 do arquivo das crianças pela linha tracejada. A página 1 do arquivo das crianças é a base e não deve ser recortada.

- 1 Escreva o nome no modelo.**
Use o primeiro nome em letras MAIÚSCULAS, com os acentos corretos. Escreva a lápis para reutilizar a base. Cada participante joga na sua vez.
- 2 Espalhe as letras.**
Comece com as letras necessárias e outras duas ou três para escolher. Há letras repetidas e com acentos. Use os cartões em branco se precisar de mais alguma.
- 3 Convide a criança a montar.**
A criança olha o modelo e coloca uma letra em cada espaço, da esquerda para a direita. O adulto pode ajudar a comparar as letras. Nomes com mais de seis letras continuam na linha de baixo.
- 4 Confiram juntos.**
Compare cada letra com o modelo. Se algo não combinar, convide a criança a observar e tentar de novo. A montagem termina quando o nome estiver igual ao modelo, com a ajuda necessária.
- 5 Conversem e encerrem a rodada.**
Leiam o nome juntos e contem suas letras. Pergunte: “Qual é a primeira letra?” Devolva os cartões antes da próxima vez. O jogo termina quando todos montarem seu nome uma vez.

Exemplo para o adulto:

JOÃO usa um cartão ã e dois cartões O. O acento faz parte da letra no cartão.



O conjunto: 84 cartões de 29 × 29 mm, incluindo 4 em branco. A base tem 12 espaços; para nomes maiores, continue em outra folha. Um adulto acompanha o recorte e o uso das peças.

2 cm
confira