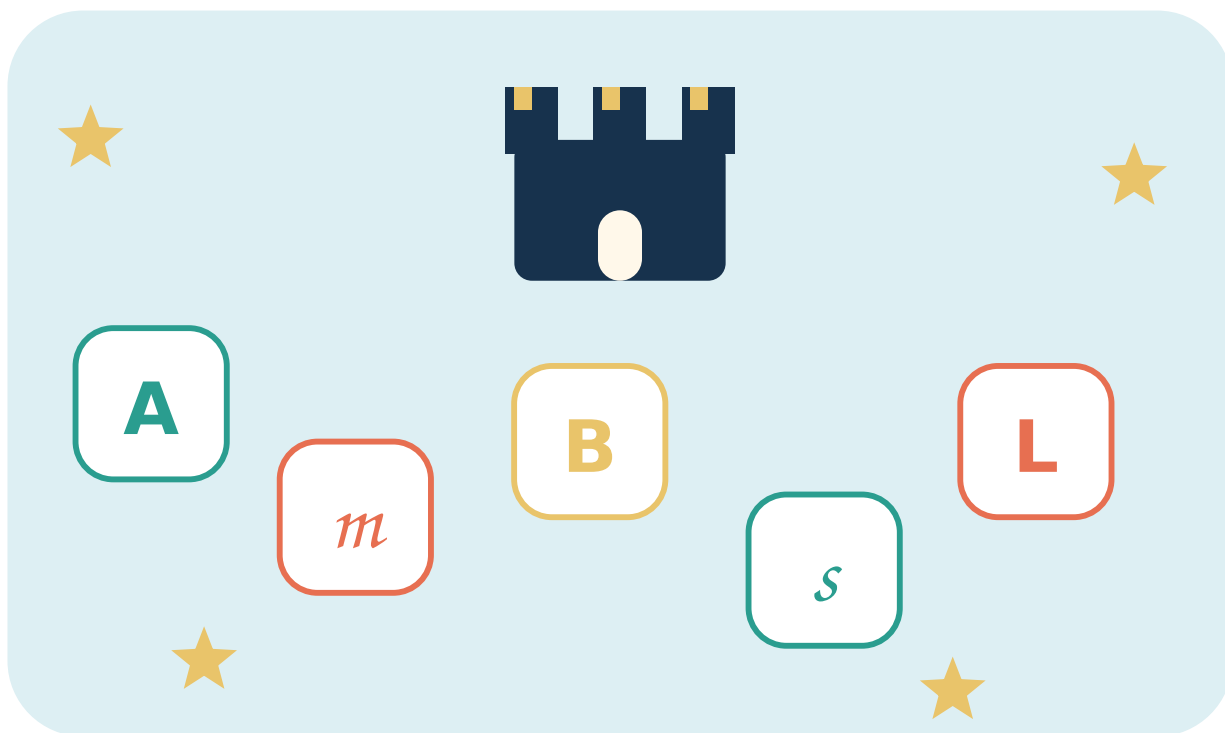


KIT GRATUITO

AVENTURA NO REINO DAS LETRAS



UM TABULEIRO. TRÊS NÍVEIS. MUITAS DESCOBERTAS.

Letras de forma, cursiva, sons, sílabas, palavras e leitura.

PARA IMPRIMIR E JOGAR

EDUCAÇÃO DIVERTIDA

Prepare hoje. Jogue muitas vezes.

O adulto escolhe o nível adequado para cada criança. Jogadores de idades diferentes podem participar da mesma partida.

1

Imprima frente e verso

Use papel A4 e escolha 'virar na borda longa'. Cada página de cartas é seguida pelo verso correspondente. Faça primeiro um teste.

2

Recorte

Separe cartas, peões e dado. Guarde cada baralho em seu envelope identificador.

3

Escolha o nível

Cada jogador usa o baralho que combina com o que já consegue fazer, sem comparação entre idades.

4

Comece a aventura

Jogue o dado e retire uma carta. Acertou? Avance o número sorteado. Se ainda não souber, permaneça na casa e aprenda junto.

CASAS ESPECIAIS



Estrela: avance mais uma casa.



Pergunta: retire uma carta.



Volte: retorne duas casas.



Coroa: escolha alguém para avançar com você.

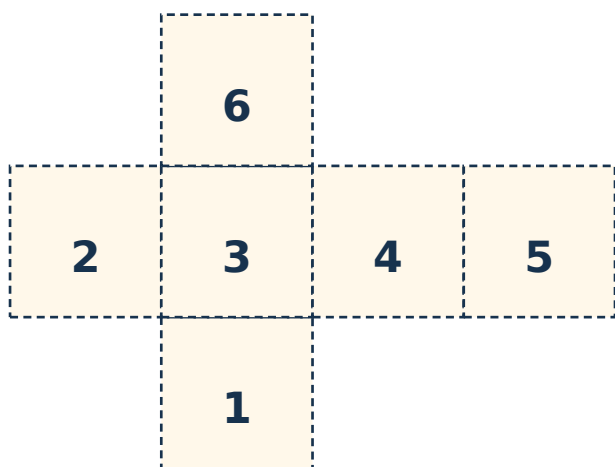
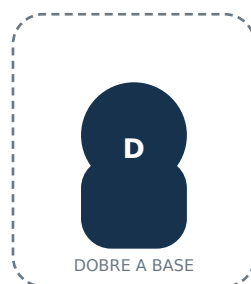
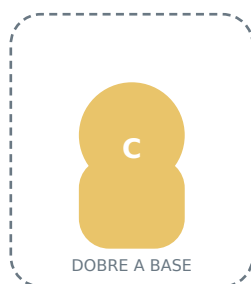
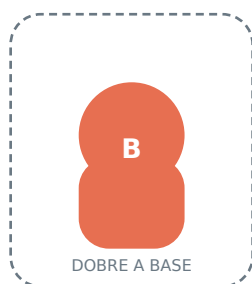
A Trilha do Reino das Letras



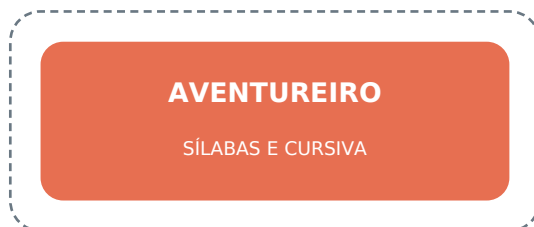
Escolha seu baralho • jogue o dado • responda • avance até o castelo

Peões, dado e organizadores

Recorte nas linhas pontilhadas. Dobre o dado nas linhas internas e cole as abas.



DADO PARA MONTAR



Nível Explorador

Use este baralho com quem está nesta etapa. A idade é apenas uma referência; observe o que a criança já consegue fazer.

NÍVEL EXPLORADOR

01

A**Diga o nome desta letra.**

Responda sem pressa. Aprender também é tentar.

NÍVEL EXPLORADOR

02

M**Diga o nome desta letra.**

Responda sem pressa. Aprender também é tentar.

NÍVEL EXPLORADOR

03

P**Diga o nome desta letra.**

Responda sem pressa. Aprender também é tentar.

NÍVEL EXPLORADOR

04

S**Diga o nome desta letra.**

Responda sem pressa. Aprender também é tentar.

NÍVEL EXPLORADOR

05

L**Diga o nome desta letra.**

Responda sem pressa. Aprender também é tentar.

NÍVEL EXPLORADOR

06

F**Diga o nome desta letra.**

Responda sem pressa. Aprender também é tentar.

NÍVEL EXPLORADOR

07

**Com qual letra começa o nome desta figura? ★**

Responda sem pressa. Aprender também é tentar.

NÍVEL EXPLORADOR

08

**Com qual letra começa o nome desta figura? ★**

Responda sem pressa. Aprender também é tentar.

NÍVEL EXPLORADOR

09

**Com qual letra começa o nome desta figura? ★**

Responda sem pressa. Aprender também é tentar.

Nível Explorador

Este é o verso da página anterior. Na impressão automática, selecione frente e verso e 'virar na borda longa'.



Nível Explorador

Use este baralho com quem está nesta etapa. A idade é apenas uma referência; observe o que a criança já consegue fazer.

NÍVEL EXPLORADOR

10



Com qual letra começa o nome desta figura? ★

Responda sem pressa. Aprender também é tentar.

NÍVEL EXPLORADOR

11



Com qual letra começa o nome desta figura? ★

Responda sem pressa. Aprender também é tentar.

NÍVEL EXPLORADOR

12



Com qual letra começa o nome desta figura? ★

Responda sem pressa. Aprender também é tentar.

NÍVEL EXPLORADOR

13

C

Fale uma palavra que começa com C. ★

Responda sem pressa. Aprender também é tentar.

NÍVEL EXPLORADOR

14

B

Fale uma palavra que começa com B. ★

Responda sem pressa. Aprender também é tentar.

NÍVEL EXPLORADOR

15

F

Fale uma palavra que começa com F. ★

Responda sem pressa. Aprender também é tentar.

NÍVEL EXPLORADOR

16

A M O

Quais destas letras são vogais? ★

Responda sem pressa. Aprender também é tentar.

NÍVEL EXPLORADOR

17

E T I

Quais destas letras são vogais? ★

Responda sem pressa. Aprender também é tentar.

NÍVEL EXPLORADOR

18

U L S

Qual destas letras é vogal? ★

Responda sem pressa. Aprender também é tentar.

Nível Explorador

Este é o verso da página anterior. Na impressão automática, selecione frente e verso e 'virar na borda longa'.



Nível Aventureiro

Use este baralho com quem está nesta etapa. A idade é apenas uma referência; observe o que a criança já consegue fazer.

NÍVEL AVENTUREIRO 01 BA Leia esta sílaba. ★ Responda sem pressa. Aprender também é tentar.	NÍVEL AVENTUREIRO 02 ME Leia esta sílaba. ★ Responda sem pressa. Aprender também é tentar.	NÍVEL AVENTUREIRO 03 PI Leia esta sílaba. ★ Responda sem pressa. Aprender também é tentar.
NÍVEL AVENTUREIRO 04 SO Leia esta sílaba. ★ Responda sem pressa. Aprender também é tentar.	NÍVEL AVENTUREIRO 05 LU Leia esta sílaba. ★ Responda sem pressa. Aprender também é tentar.	NÍVEL AVENTUREIRO 06 CA Leia esta sílaba. ★ Responda sem pressa. Aprender também é tentar.
NÍVEL AVENTUREIRO 07 BO + LA Junte as sílabas e diga a palavra. ★ Responda sem pressa. Aprender também é tentar.	NÍVEL AVENTUREIRO 08 GA + TO Junte as sílabas e diga a palavra. ★ Responda sem pressa. Aprender também é tentar.	NÍVEL AVENTUREIRO 09 SA + PO Junte as sílabas e diga a palavra. ★ Responda sem pressa. Aprender também é tentar.

Nível Aventureiro

Este é o verso da página anterior. Na impressão automática, selecione frente e verso e 'virar na borda longa'.



Nível Aventureiro

Use este baralho com quem está nesta etapa. A idade é apenas uma referência; observe o que a criança já consegue fazer.

NÍVEL AVENTUREIRO 10 MA + LA Junte as sílabas e diga a palavra. Responda sem pressa. Aprender também é tentar.	NÍVEL AVENTUREIRO 11 LU + VA Junte as sílabas e diga a palavra. Responda sem pressa. Aprender também é tentar.	NÍVEL AVENTUREIRO 12 DA + DO Junte as sílabas e diga a palavra. Responda sem pressa. Aprender também é tentar.
NÍVEL AVENTUREIRO 13 <i>a</i> Diga o nome desta letra cursiva. Responda sem pressa. Aprender também é tentar.	NÍVEL AVENTUREIRO 14 <i>m</i> Diga o nome desta letra cursiva. Responda sem pressa. Aprender também é tentar.	NÍVEL AVENTUREIRO 15 <i>p</i> Diga o nome desta letra cursiva. Responda sem pressa. Aprender também é tentar.
NÍVEL AVENTUREIRO 16 <i>l</i> Diga o nome desta letra cursiva. Responda sem pressa. Aprender também é tentar.	NÍVEL AVENTUREIRO 17 <i>r</i> Diga o nome desta letra cursiva. Responda sem pressa. Aprender também é tentar.	NÍVEL AVENTUREIRO 18 <i>s</i> Diga o nome desta letra cursiva. Responda sem pressa. Aprender também é tentar.

Nível Aventureiro

Este é o verso da página anterior. Na impressão automática, selecione frente e verso e 'virar na borda longa'.



Nível Mestre

Use este baralho com quem está nesta etapa. A idade é apenas uma referência; observe o que a criança já consegue fazer.

NÍVEL MESTRE 01 CASA Leia esta palavra. ★ Responda sem pressa. Aprender também é tentar.	NÍVEL MESTRE 02 JANELA Leia esta palavra. ★ Responda sem pressa. Aprender também é tentar.	NÍVEL MESTRE 03 PIPOCA Leia esta palavra. ★ Responda sem pressa. Aprender também é tentar.
NÍVEL MESTRE 04 ESCOLA Leia esta palavra. ★ Responda sem pressa. Aprender também é tentar.	NÍVEL MESTRE 05 GATO O que rima: PATO ou MESA? ★ Responda sem pressa. Aprender também é tentar.	NÍVEL MESTRE 06 BOLA O que rima: COLA ou SAPO? ★ Responda sem pressa. Aprender também é tentar.
NÍVEL MESTRE 07 PÃO O que rima: MÃO ou LUA? ★ Responda sem pressa. Aprender também é tentar.	NÍVEL MESTRE 08 MALA O que rima: BALA ou GATO? ★ Responda sem pressa. Aprender também é tentar.	NÍVEL MESTRE 09 CA + SA Junte e leia a palavra. ★ Responda sem pressa. Aprender também é tentar.

Nível Mestre

Este é o verso da página anterior. Na impressão automática, selecione frente e verso e 'virar na borda longa'.



Nível Mestre

Use este baralho com quem está nesta etapa. A idade é apenas uma referência; observe o que a criança já consegue fazer.

NÍVEL MESTRE 10

BO + NE + CA

Junte e leia a palavra.

★

Responda sem pressa. Aprender também é tentar.

NÍVEL MESTRE 11

JA + NE + LA

Junte e leia a palavra.

★

Responda sem pressa. Aprender também é tentar.

NÍVEL MESTRE 12

PI + PO + CA

Junte e leia a palavra.

★

Responda sem pressa. Aprender também é tentar.

NÍVEL MESTRE 13

ANIMAL

Complete: O ____ mia.

★

Responda sem pressa. Aprender também é tentar.

NÍVEL MESTRE 14

SOL

Complete: O sol é ____.

★

Responda sem pressa. Aprender também é tentar.

NÍVEL MESTRE 15

BOLA

Complete: A bola é ____.

★

Responda sem pressa. Aprender também é tentar.

NÍVEL MESTRE 16

BEBIDA

Complete: Eu bebo ____.

★

Responda sem pressa. Aprender também é tentar.

NÍVEL MESTRE 17

BOLA

Quantas sílabas esta palavra tem?

★

Responda sem pressa. Aprender também é tentar.

NÍVEL MESTRE 18

JANELA

Quantas sílabas esta palavra tem?

★

Responda sem pressa. Aprender também é tentar.

Nível Mestre

Este é o verso da página anterior. Na impressão automática, selecione frente e verso e 'virar na borda longa'.



Respostas e boas intervenções

Não transforme a partida em prova. Dê uma pista, modele a resposta e convide a criança a tentar novamente.

EXPLORADOR

1-6: A, M, P, S, L, F. 7-12: B, G, D, V, T, R. 13-15: respostas pessoais. 16: A e O. 17: E e I. 18: U.

AVENTUREIRO

1-6: BA, ME, PI, SO, LU, CA. 7-12: BOLA, GATO, SAPO, MALA, LUVA, DADO. 13-18: a, m, p, l, r, s.

MESTRE

1-4: leitura das palavras. 5-8: PATO, COLA, MÃO, BALA. 9-12: CASA, BONECA, JANELA, PIPOCA. 13-16: GATO, QUENTE, REDONDA, ÁGUA. 17: 2. 18: 3.

TRÊS FRASES QUE AJUDAM

“Vamos falar bem devagar?” • “Escute o primeiro som.” • “Quer uma pista ou quer tentar mais uma vez?”

Memória: forma & cursiva

Encontre os pares da mesma letra. Uma carta mostra a letra de forma e a outra mostra a cursiva.

A FORMA	<i>a</i> CURSIVA	E FORMA	<i>e</i> CURSIVA
I FORMA	<i>i</i> CURSIVA	O FORMA	<i>o</i> CURSIVA
U FORMA	<i>u</i> CURSIVA	M FORMA	<i>m</i> CURSIVA

Dica: comece com 3 pares. Acrescente novas letras quando o jogo ficar fácil.

Memória: forma & cursiva

Este é o verso da página anterior. Na impressão automática, selecione frente e verso e 'virar na borda longa'.



Memória: forma & cursiva

Encontre os pares da mesma letra. Uma carta mostra a letra de forma e a outra mostra a cursiva.

N FORMA	<i>n</i> CURSIVA	L FORMA	<i>l</i> CURSIVA
P FORMA	<i>p</i> CURSIVA	R FORMA	<i>r</i> CURSIVA
S FORMA	<i>s</i> CURSIVA	T FORMA	<i>t</i> CURSIVA

Dica: comece com 3 pares. Acrescente novas letras quando o jogo ficar fácil.

Memória: forma & cursiva

Este é o verso da página anterior. Na impressão automática, selecione frente e verso e 'virar na borda longa'.



Pequenas conquistas contam

Marque uma estrela a cada partida. O objetivo é perceber o progresso, não jogar perfeitamente.

NOME DO AVENTUREIRO: _____



Reconheci novas letras



Percebi sons no começo das palavras



Li sílabas



Juntei sílabas



Reconheci letras cursivas



Li palavras



Encontrei rimas



Ajudei outro jogador

MINHA CONQUISTA FAVORITA FOI...



CERTIFICADO DE CONQUISTA



O Reino das Letras reconhece que

nome do aventureiro

concluiu uma aventura cheia de letras, sons, sílabas e palavras. Cada tentativa abriu uma nova porta para o aprendizado.

DATA

ASSINATURA

A AVENTURA NÃO PRECISA TERMINAR AQUI

Descubra novos jogos, cursos e atividades para transformar a aprendizagem em um momento leve, divertido e possível em família.

EDUCAÇÃO DIVERTIDA • APRENDER BRINCANDO