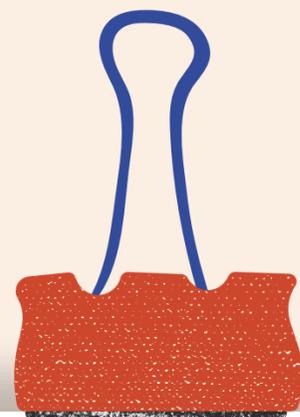




Departamento de  
**EDUCAÇÃO**  
Itapejara D'Oeste



# Brincadeiras em família

**A PARTIR DOS 4 ANOS**

Fga Brunelli Balico Pan

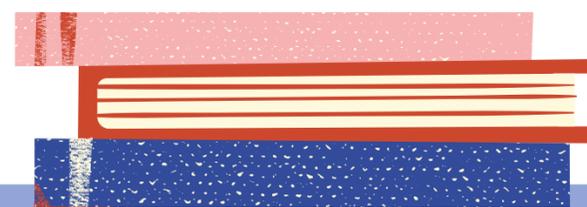
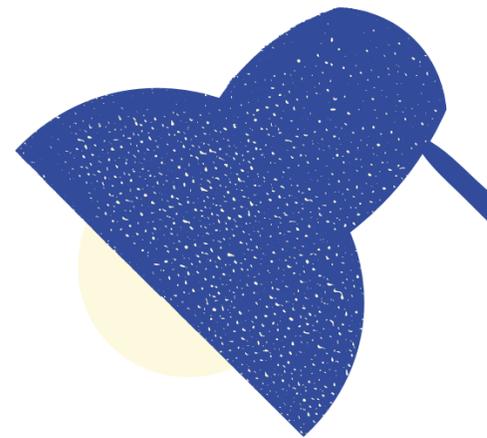
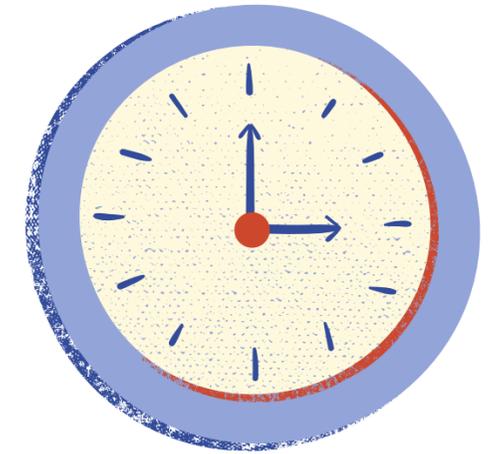


## Atividade 1:

*Eu fui para a lua...*

Para estimular: Memória.

Os participantes devem, cada um na sua vez, dizer a frase seguinte completando-a com algum item: "Eu fui para a lua e levei... um caderno". O próximo jogador repete a frase completa e adiciona outro item: "Eu fui para a lua e levei um caderno e uma maçã". Assim segue sucessivamente eliminando os participantes que não se recordem da sequência.



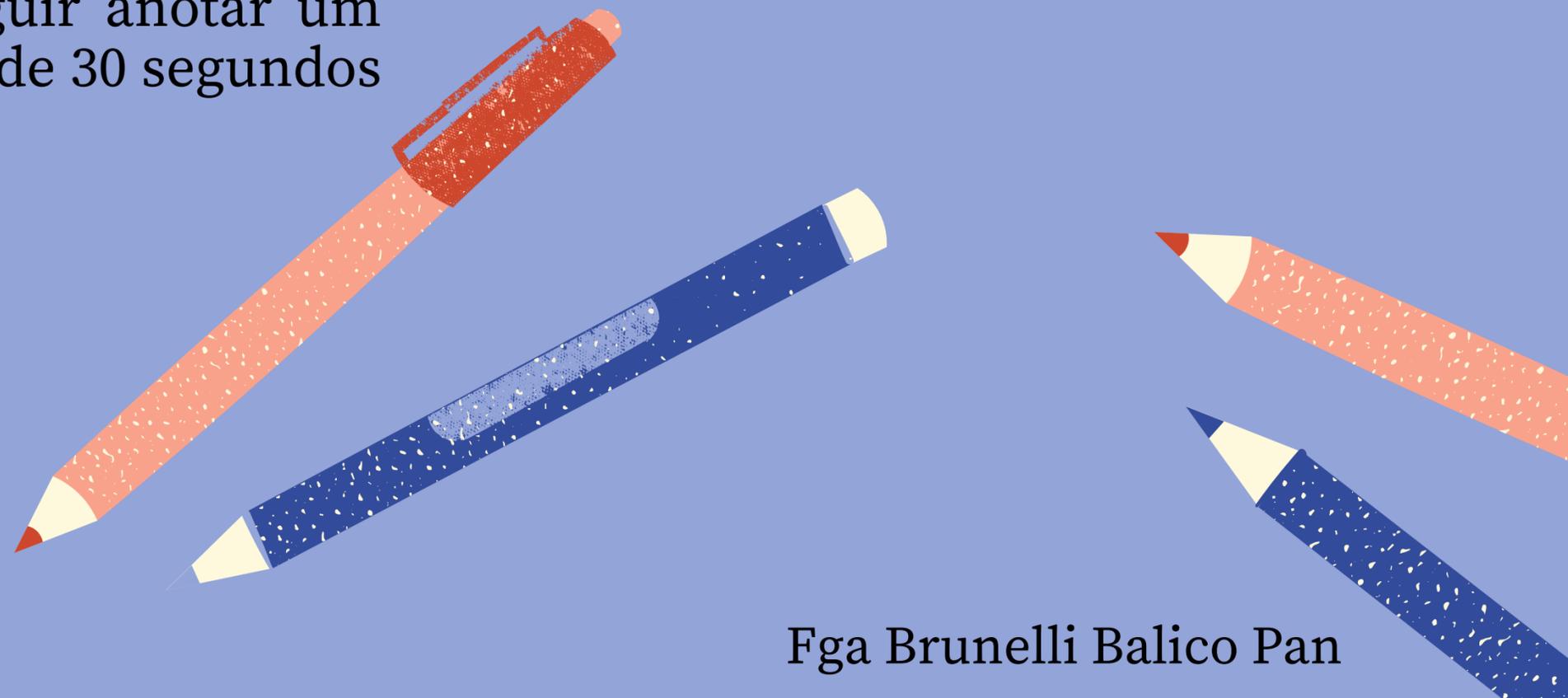
## Atividade 2:

# Jogo da rima

Para estimular: Consciência Fonológica,  
léxico e memória auditiva



Cada participante deve ter uma folha de papel e uma caneta. O primeiro jogador diz uma palavra e tanto ele como os demais deverão escrever outras palavras que rimem com ela. O jogador que conseguir anotar um maior número de palavras no intervalo de 30 segundos ganha a rodada.





# Atividade 3:

## *Jogo da aliteração*

Para estimular: Consciência Fonológica,  
léxico mental e memória auditiva

Cada participante deve ter uma folha de papel e uma caneta. O primeiro jogador diz uma palavra e tanto ele como os demais deverão escrever outras palavras que comecem com o mesmo som que ela. O jogador que conseguir anotar um maior número de palavras no intervalo de 30 segundos ganha a rodada.



# Atividade 4: *Vocabulário*

Para estimular: Memória e Semântica

Escreva em tiras de papel algumas categorias que desejar: "fruta", "cor", "objeto", "material escolar", "cidade", "carro", "filme/desenho", "personagem", "profissão". Dobre todas as tiras e as coloque numa caixinha. Faça um sorteio e leia em voz alta a categoria selecionada. Os participantes terão 30 segundos para escrever todos os elementos que se recordarem relacionados a ela. Ganha aquele que no final de todas as categorias tiver vencido o maior número de rodadas.

Ex: Palavra sorteada "Fruta", os participantes devem escrever o maior número de frutas que lembrar: banana, maçã, mamão, manga, goiaba, caju, abacaxi...



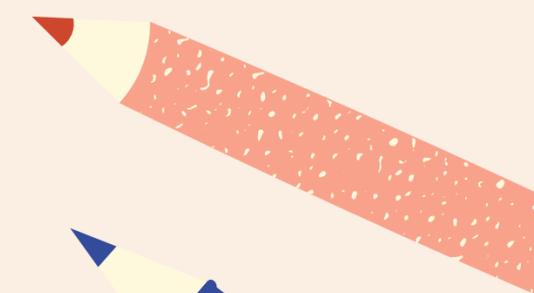
# Atividade 5: *Carta na testa*

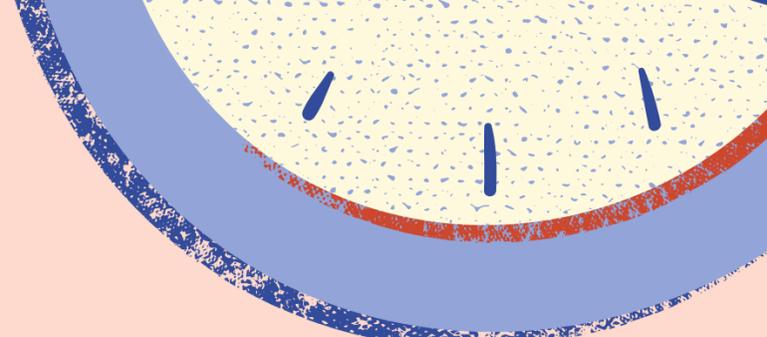
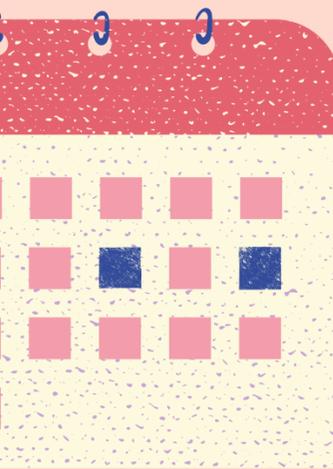
Para estimular: Consciência Fonológica e Memória

Escreva cada letra do alfabeto em um pedaço de papel de aproximadamente 10cmX10cm. Coloque todos numa caixa no centro da mesa. O primeiro jogador sorteará uma letra e a deixará colada na testa do próximo participante sem que ele a veja. O objetivo do jogo é que este jogador descubra qual letra foi sorteada. Cada um na sua vez deve dizer uma palavra que contenha (em qualquer posição) aquela letra colada na testa do colega até que ele consiga descobri-la. Quem precisar de mais pistas perde a rodada e é eliminado. Vence aquele participante que ficar por último.

SITE PARA CONSULTA:

<https://leiturinha.com.br/blog/ideias-para-estimular-a-criatividade/>





# Referência:

CAPELLINI, S.A.; GERMANO, G.D. (Orgs.). Fonoaudiologia educacional em tempos de Covid-19: estrutura de rotinas, atividades e orientações à pais e professores. São Paulo: Sociedade Brasileira de Fonoaudiologia, 2020. 60 p.



Fga Brunelli Balico Pan