

Nº 26	Gr. 01 – D	Inteligência Linguística
Habilidade Alfabetização	Nome Jogo da memória Letras	Outras estimulações Percepção visual Vocabulário

Preparação:

Peças de cartolina ou papel-cartão e cada peça constituída por três cartões: um com a letra ou sílaba inicial que indica o nome do objeto, outro com a palavra e a figura do objeto e outro apenas com a figura.

Utilização:

A tarefa dos alunos, divididos em grupo ou não, é montar o quebra-cabeça nomeando os elementos da figura, formando pares que obedecem a correspondência figura/palavra ou, em etapa posterior, figura/palavra/letra.

(Existem análogos no comércio / Q.I. e inúmeros outros.)