

Ana Manhani Cáceres
CRFa. 16946
Fonoaudióloga

Brincando com os Sons



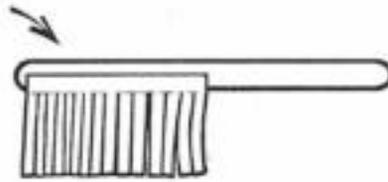
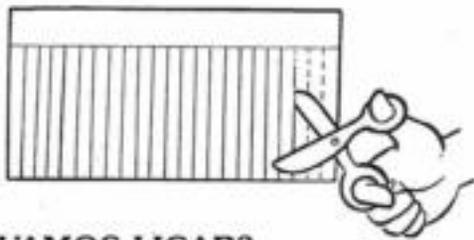
Jogos para a
Terapia de Distúrbios
Articulatórios

Lilian Cristine Ribeiro Nascimento



ATIVIDADES ARTICULATÓRIAS

1. Encha de ar as bochechas. Aperte-as com as mãos e solte o som "pu". Repita a operação.
2. Corte um retângulo de papel sulfite pautado. Corte os traços na vertical, como na figura a seguir, formando uma franjinha e colando-a numa espátula, no local indicado. Emita os sons "pa, pe, pi, po e pu" com a franjinha em frente da boca. Veja o movimento que ela faz.



VAMOS LIGAR?

Ligue a figura da criança, que está emitindo o som /p/, às vogais, e assim irá formar os sons "pa, pe, pi, po, pu":



a e i o u

JOGOS

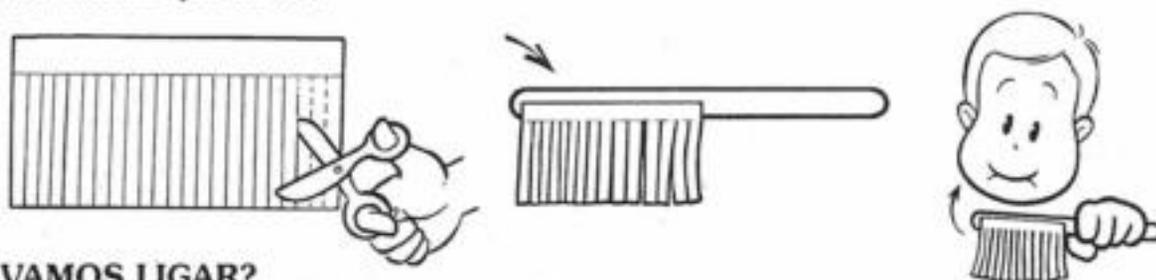
Pista de Corrida

1. Serão necessários dois marcadores (tampinhas, botões, etc.) e um dado.
2. Coloquem os marcadores na **saída** da pista de corrida da página 5 e lancem o dado para ver quem começa.
3. Cada jogador deve avançar pela pista de acordo com o número sorteado pelo dado.
4. Quem tirar o "número 1" deve voltar à **saída**.
5. Cada jogador deve nomear a gravura em que o marcador parar.
6. O jogador que primeiro alcançar a **chegada** ganha o jogo.

Bom divertimento!

ATIVIDADES ARTICULATÓRIAS

1. Encha de ar as bochechas. Aperte-as com as mãos e solte o som "pu". Repita a operação.
2. Corte um retângulo de papel sulfite pautado. Corte os traços na vertical, como na figura a seguir, formando uma franjinha e colando-a numa espátula, no local indicado. Emita os sons "pa, pe, pi, po e pu" com a franjinha em frente da boca. Veja o movimento que ela faz.



VAMOS LIGAR?

Ligue a figura da criança, que está emitindo o som /p/, às vogais, e assim irá formar os sons "pa, pe, pi, po, pu":



JOGOS

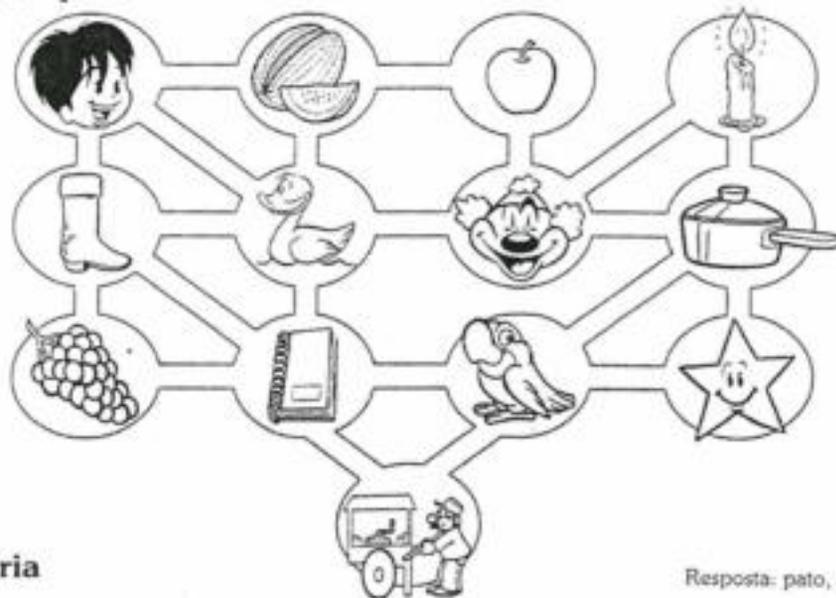
Pista de Corrida

1. Serão necessários dois marcadores (tampinhas, botões, etc.) e um dado.
2. Coloquem os marcadores na **saída** da pista de corrida da página 5 e lancem o dado para ver quem começa.
3. Cada jogador deve avançar pela pista de acordo com o número sorteado pelo dado.
4. Quem tirar o "número 1" deve voltar à **saída**.
5. Cada jogador deve nomear a gravura em que o marcador parar.
6. O jogador que primeiro alcançar a **chegada** ganha o jogo.

Bom divertimento!

Ache o Caminho

Ajude o Pedro a chegar até o pipoqueiro. Você só pode passar pelas gravuras que comecem com "pa".



Jogo da Memória

Cole em uma cartolina, recorte as peças e brinque:

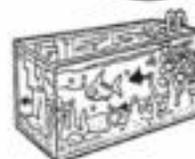
Resposta: pato, palhaço,
panela e papagaio.



apito, sapo, copo, espada, chapéu, lápis, chupeta, sapato, espelho, roupas, lâmpada, envelope, tampa, lupa, hipopótamo, jipe, raposa, mapa, japonesa, capacete.

Associação de Idéias

Ligue cada gravura com àquela que a complete:



VAMOS RECITAR?

Lá em cima do piano
tem um copo de veneno
quem bebeu, morreu
o azar foi teu

(Almeida, 1998)



TRAVA-LÍNGUAS

Tente falar esse trava-linguas rapidamente e por várias vezes:



O pinto pia
a pia pinga
O pinto pia
a pia pinga
O pinto pia
a pia pinga...

JOGOS

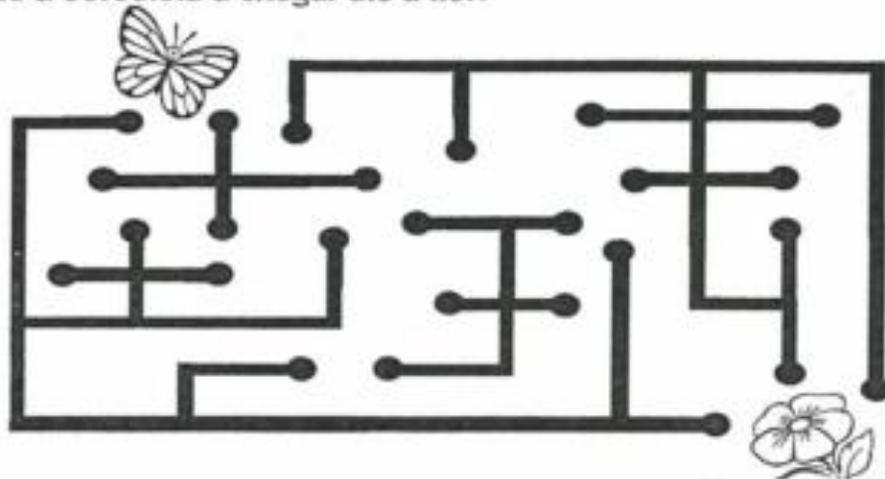
Associação de Idéias

Ligue cada gravura àquela que a complete:

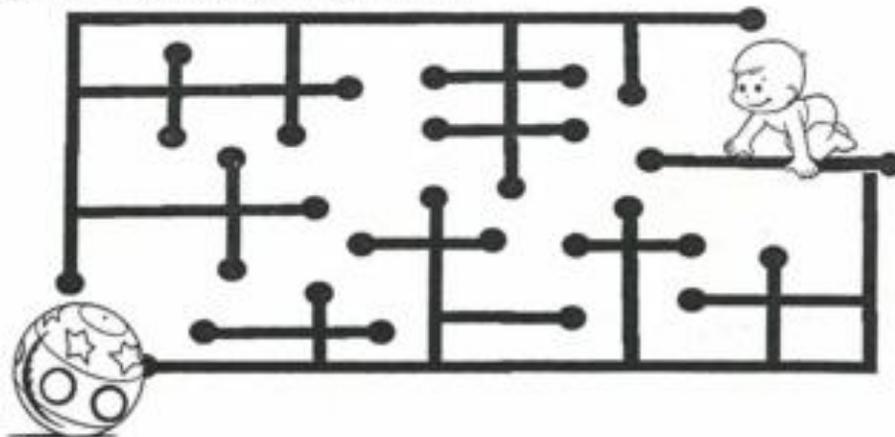


Labirinto

Ajude a borboleta a chegar até a flor:



Ajude o bebê a encontrar a bola:





bala, bola, beija-flor, bicicleta, baleia, batom, bota, boi, bandeira, bolo, boneca, banana, beterraba, balde, burro, boliche, bumbo, bolsa, berinjela, bode.

Invente um Final para esta História

Desenhe o final que você criou. Agora conte toda a história.

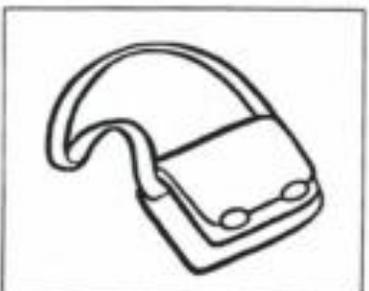


VAMOS CANTAR?

Boi, boi, boi
Boi da cara preta
Pega essa menina
Que tem medo de careta
Não, não, não
Não, coitadinha
Ela está chorando
Porém ela é bonitinha

(Almeida, 1998)

Ilustre a canção com seu desenho.



abacaxi, boca, cabide, abajur, sabonete, cebola, bola, bolsa.

Aumenta Um!

Esse é um jogo só de palavras que não necessita de material, e sim de muita atenção.

1. Vocês só podem usar palavras que comecem com **"ta, te, ti, to ou tu"**.
2. O 1º participante deverá dizer a seguinte frase: "Hoje eu vi um... (e completá-la com uma palavra que comece com **"t"**)".
3. O 2º deverá repetir a frase e acrescentar outra palavra com **"t"**.
4. Novamente o 1º jogador irá dizer a frase com as duas palavras e mais uma terceira; e assim sucessivamente.

Exemplo: o jogador 1 poderá dizer "Hoje eu vi um tatu".

O jogador 2: "Hoje eu vi um tatu e um tapete".

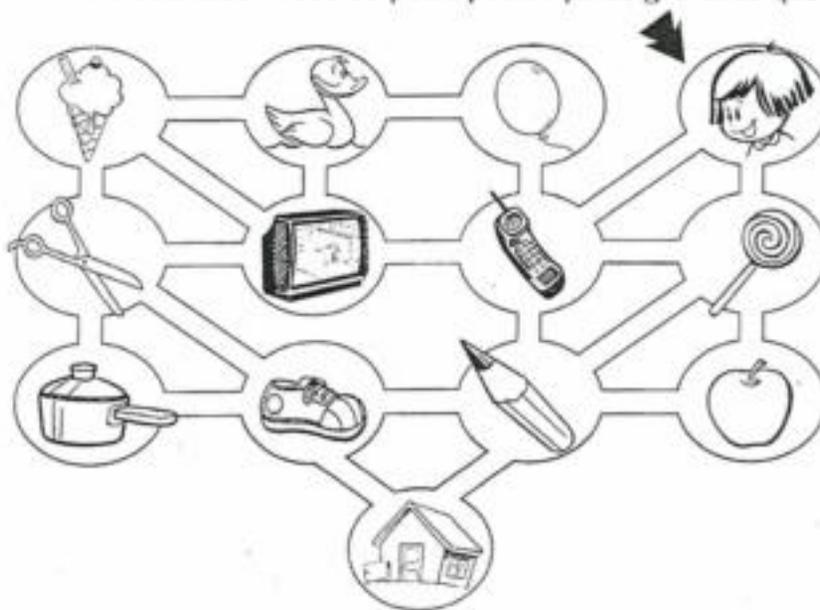
O jogador 1: "Hoje eu vi um tatu, um tapete e um tucano".

E assim sucessivamente.

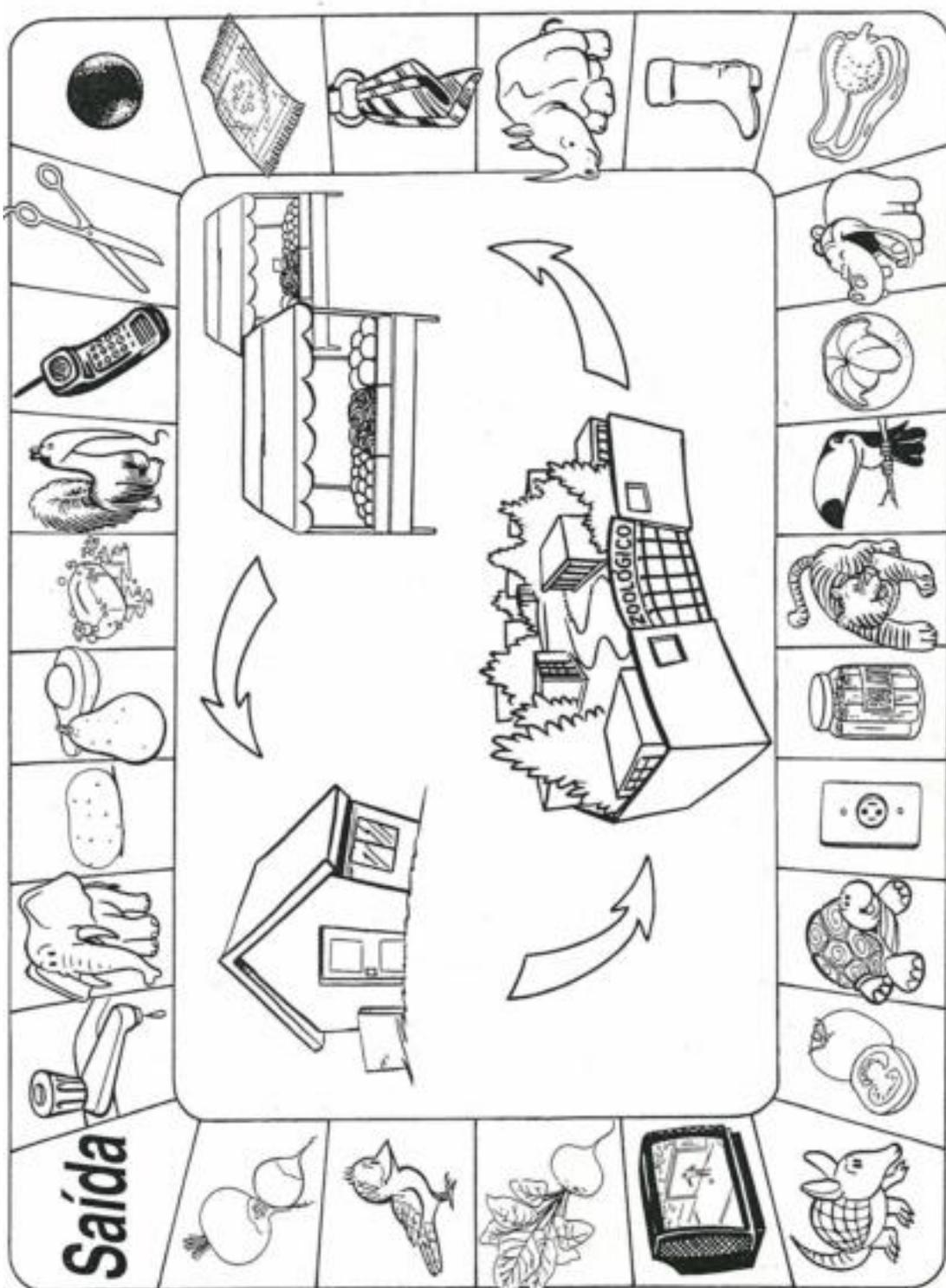
5. O jogo acaba quando um jogador erra a seqüência ou não sabe mais nenhuma palavra com a letra **"t"**.

Labirinto

Leve Tereza à sua casa. Você só pode passar pelas gravuras que começam com **"te"**.



Resposta: Tereza, telefone, televisão, tesoura e tênis



rabanete, tico-tico, beterraba, televisão, tatu, tomate, tartaruga, tomada, palmito, tigre, tucano, tangerina, hipopótamo, pimentão, bota, rinoceronte, toalha, tapete, jabuticaba, tesoura, telefone, tamanduá, sabonete, abacate, batata, elefante, torneira.

Procure as Figuras

Encontre na cena abaixo 5 gravuras começadas cada uma com uma das sílabas "ta, te, ti, to, tu".



Resposta: tapete, telefone, tigela, toalha e tucano

Pedacinhos das Palavras

Neste jogo você deve recortar as figuras abaixo e colar cada gravura sobre uma das barrinhas da página 32, de acordo com o número de sílabas. E depois pintar o quadradinho em que se encontra o som "ta, te, ti, to ou tu". Por exemplo, a gravura do "elefante" deve ser colada sobre a barrinha de 4 partes, pois tem 4 sílabas. E o quadrinho que deve ser pintado é o 4º, pois o som "te" está na quarta sílaba.

Bom divertimento!



peteca, elefante, bota, tambor, rato, tatu, pato, tesoura, televisão, tubarão, tucano, gato, foguete, tomate, toalha.

ADIVINHAS

1. O que é, o que é?

Sou um animal bem esperto
na terra, vivo a cavar
Meu corpo é uma couraça
Tão dura que não pode se quebrar
Descubra o que sou e faça o meu

desenho:

2. O que é, o que é?

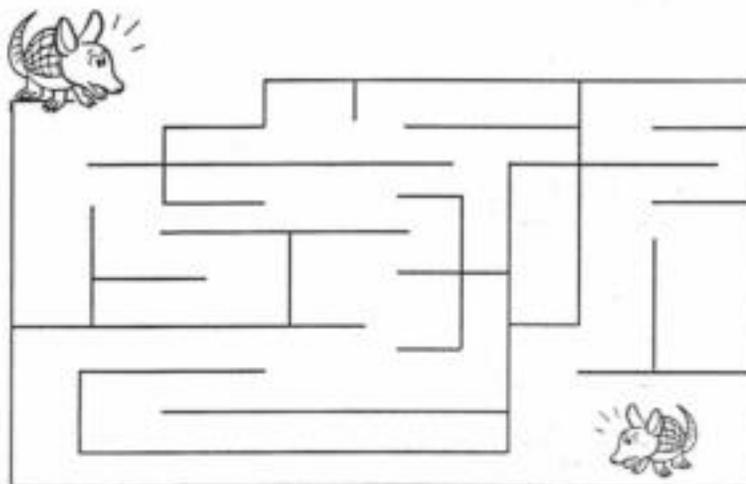
Todo mundo bate em mim
Mas não reclamo, pois fui
feito para alegrar.

Descubra o que sou e faça
o meu desenho:

Respostas: 1. tatu; 2. tambor

Labirinto

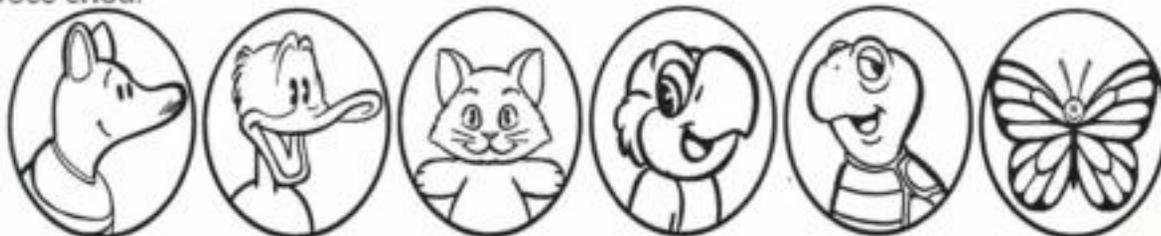
O tatu fez tantos túneis debaixo da terra, que não consegue sair para encontrar o filhote. Vamos ajudá-lo?



TEATRINHO

A Festa da Bicharada

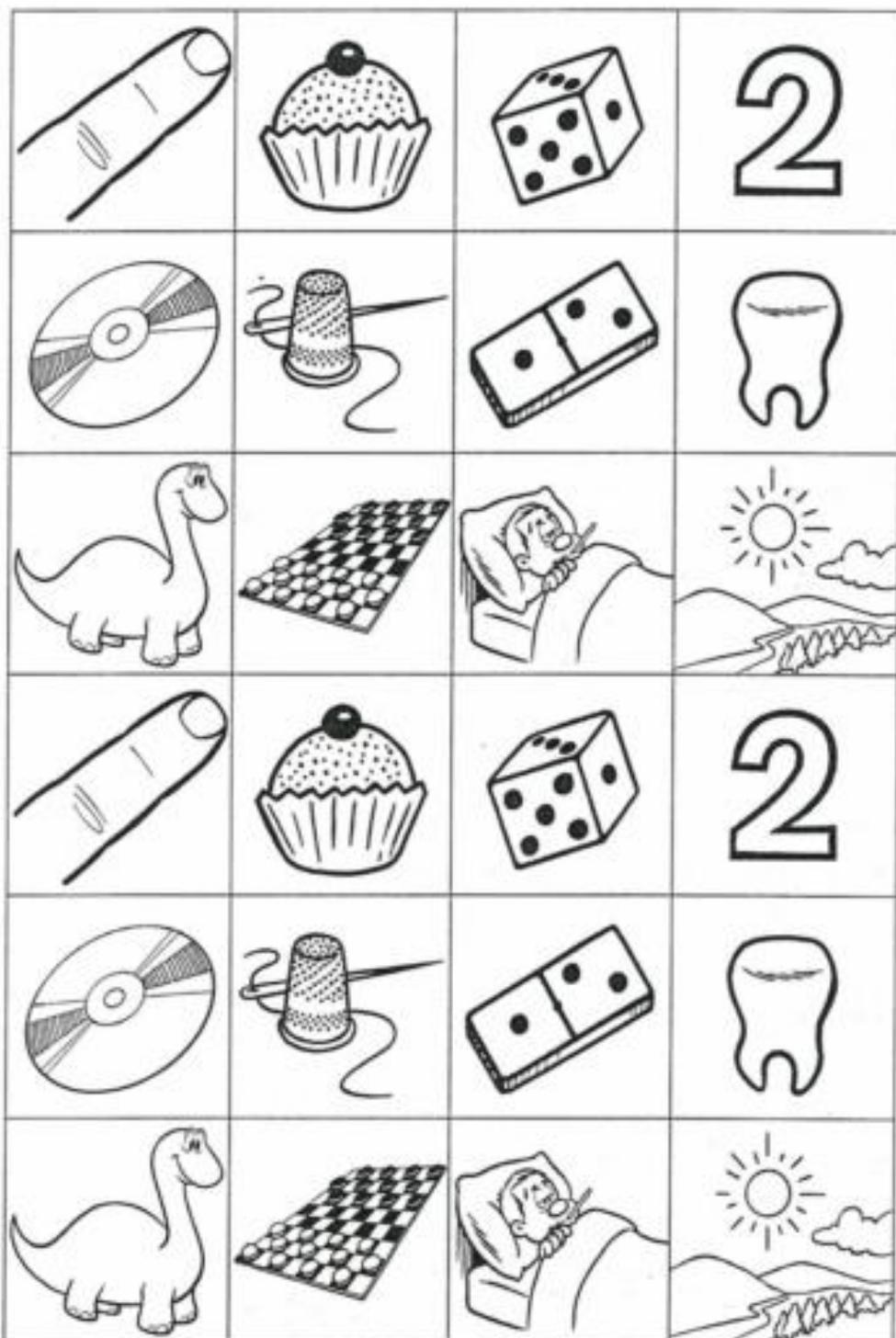
Era aniversário do tatu e os bichos resolveram fazer uma grande festa-surpresa. Recorte as gravuras dos animais; cole cada uma em uma espátula e monte o teatrinho. Crie diálogos dos personagens que combinem com a festa e com tudo o que nela aconteceu. Você pode gravar os diálogos e depois fazer um livrinho com a história que você criou.



JOGOS

Jogo da Memória

Cole em uma cartolina, recorte as peças e brinque:



dado, doce, dado, dois, disco, dedal, dominô, dente, dinossauro, damas, doente, dia.

Adivinhe o que Estou Pensando

1. Colocar as fichas do jogo de memória da página 37 sobre a mesa com as gravuras viradas para cima (usar apenas uma ficha de cada gravura).
2. Cada jogador deverá dizer três características de uma determinada gravura e o adversário tentará descobrir o que foi descrito.
Exemplo: é um objeto que serve para jogar, tem seis lados.
Resposta: dado.
3. Se o jogador descobrir o que o outro descreveu deverá dizer seu nome e ficar com a gravura, e será sua vez de dar as "dicas". Caso tenha errado perderá a vez e não pegará nenhuma gravura.
4. Ganha o jogador que agrupar o maior número de fichas.

Sorte no Dado

1. Recortem os numerais abaixo.
2. Disponham as gravuras do jogo da memória sobre a mesa, com a face desenhada virada para baixo (usem apenas uma ficha de cada gravura).
3. Abaixo de cada gravura coloquem um número.
4. Cada jogador deverá lançar o dado e pegar uma gravura com o número correspondente. A gravura retirada deverá ser nomeada pelo jogador.
5. Se o dado cair em um número que não exista mais no jogo, pois as gravuras com aquele número já foram retiradas, o jogador perderá a vez.
6. Ganha o jogador que conseguir o maior número de fichas.



Observe as Cenas e Conte uma História:

Este é o índio Lua Dourada.



Fora de Lugar

Encontre na geladeira 5 coisas que não deveriam estar guardadas dentro dela. Marque-as com um X:



Resposta: dado, cabide, disco, rádio e caderno

Cada Coisa em Seu Lugar

Este é um jogo de classificação. Veja como jogar:

1. Recortar as gravuras da página seguinte.
2. Recortar as fichas com os nomes dos grupos da página 43, colá-las em cartolina e dobrá-las nos tracejados, a fim de que parem em pé sobre a mesa.
3. Colocar as fichas com os nomes desses grupos, em pontos separados, sobre a mesa.
4. Separar as gravuras de acordo com cada um dos grupos.
5. Um jogador ficará de olhos fechados e o outro deverá trocar de lugar duas gravuras, ou seja, trocá-las de grupo.
Exemplo: colocar a gravura do "médico" no grupo dos numerais e a gravura do "2" no grupo das profissões.
6. O jogador que estava de olhos fechados deverá descobrir as gravuras que foram trocadas, em 10 segundos. Seu adversário deverá contar devagar até 10.
7. Se descobrir ganhará um ponto e, então, será a vez do outro fechar os olhos.
8. O jogo continua até que um dos jogadores complete 10 pontos.

Bom divertimento!



OBJETOS	ANIMAIS	ALIMENTOS	NUMERAIS	PROFISSÕES

dois, salada, lâmpada, pudim, padeiro, rádio, dez, amendoim, dourado, doce, espada, cabide, doze, médico, vendedor, dezesseis, veado, marimbondo, andorinha, dentista.



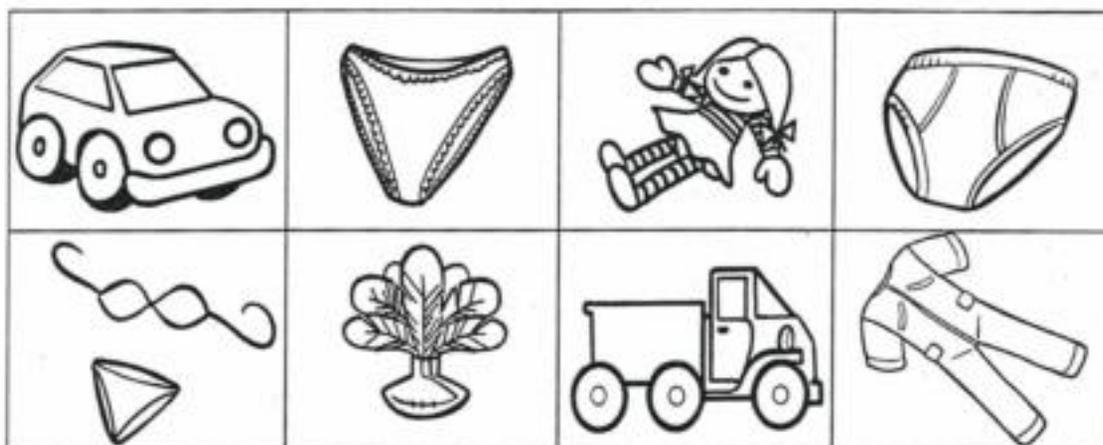
coelho, cadeira, coco, caderno, caracol, cola, coruja, cabide, caju, cavalo, cüeca, caqui, cama, calça, cachecol, cachorro, calcinha, camiseta, queijo, carne.

Cada Coisa em Seu Lugar

Encontre os objetos pertencentes ao menino e à menina. Recorte e cole esses objetos no lugar correto:







carrinho, calcinha, boneca, cueca, biquini, peteca, caminhão, macacão.

Associação de Idéias

Ligue cada gravura àquela que a complete:

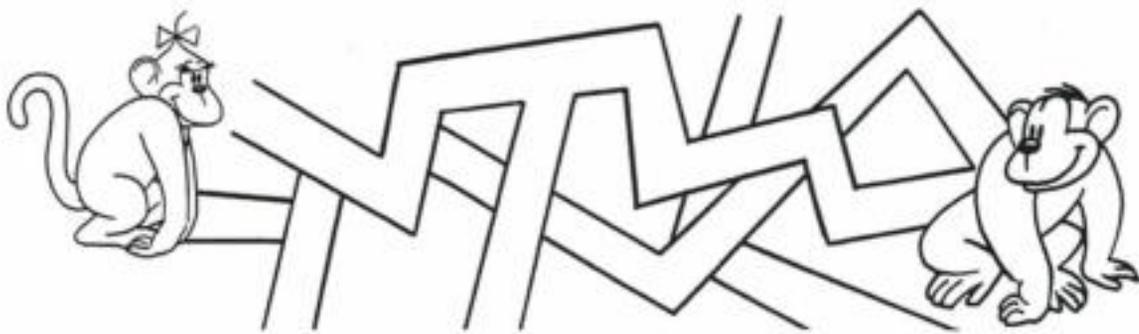


Labirintos

Leve a vaca até seu bezerrinho.



Ajude o macaco a encontrar a macaca.



Ajude o passarinho a levar a minhoca até o bico dos filhotes.

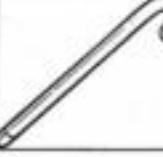
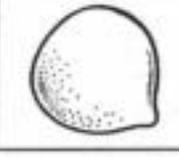
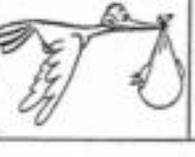


Cada Coisa em Seu Lugar

Em cada seqüência existe uma gravura que não pertence ao grupo.

Faça um X na gravura "errada" (que não pertence ao grupo).

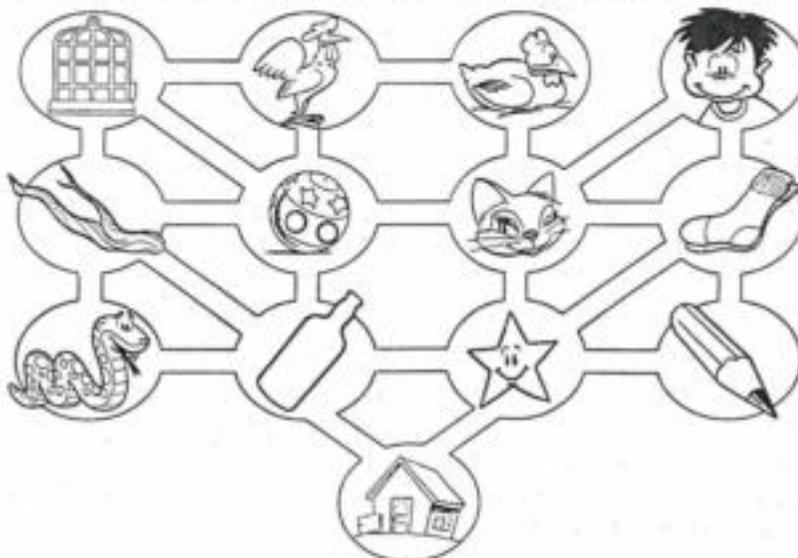
Diga por que a gravura não pertence ao grupo.

1.					morcego bexiga papegaio tartaruga
2.					figo morango bengala pêssego
3.					regador gaiola agulha formiga
4.					cegonha genso gata margarida

Labirinto

Leve o Gabriel até sua casa.

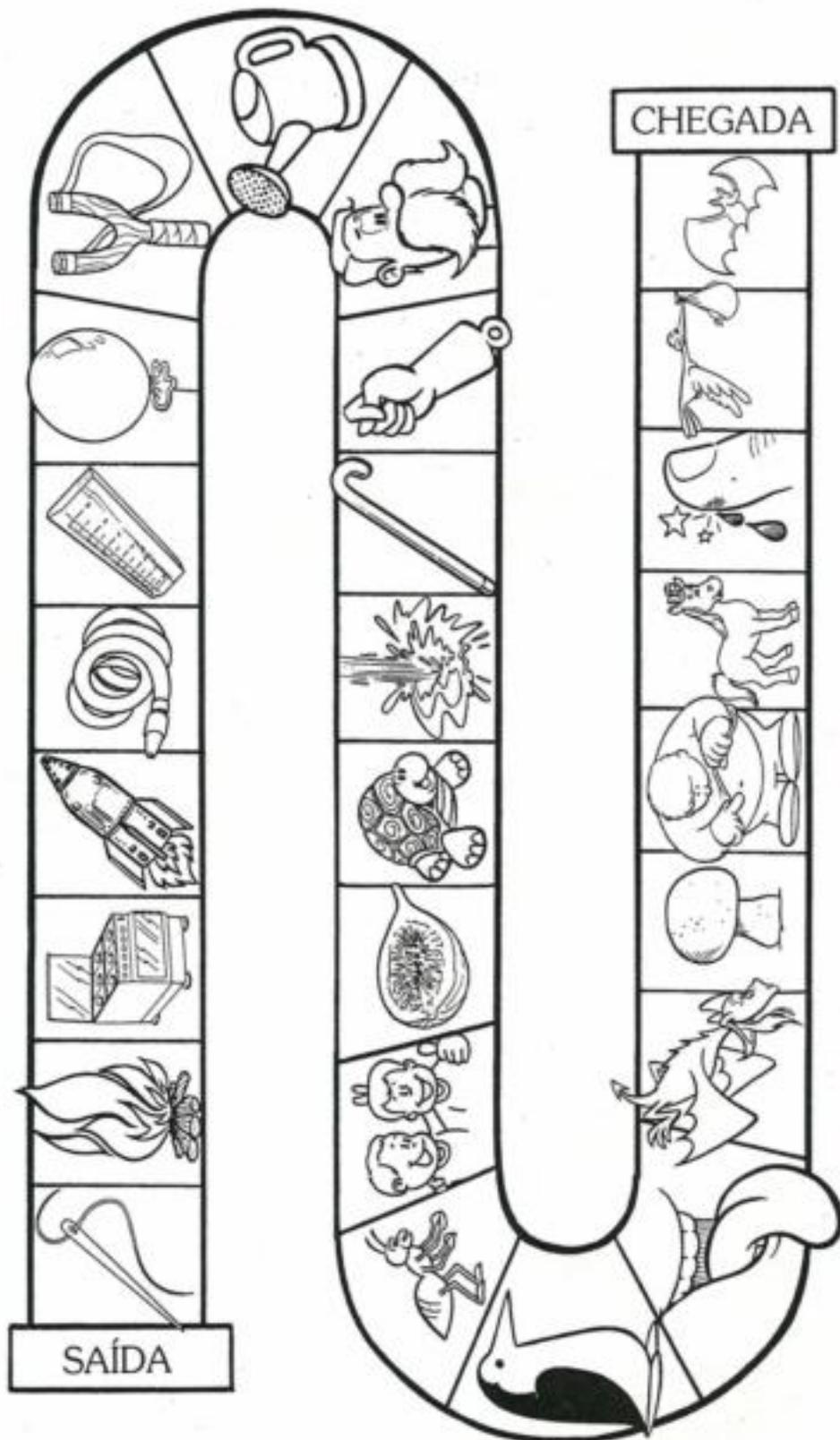
Você só pode passar pelas gravuras que comecem com "ga".



Resposta: Gabriel, gato,
galinha, galo, gaiola,
galho, garrafa e
finalmente casa



gorro, galo, gota, gangorra, garrafa, guitarra, gato, guarda-chuva.



agulha, fogo, fogão, foguete, mangueira, régua, bexiga, estilingue, regador, bigode, figa, bengala, água, tartaruga, figo, amigos, formiga, pingüim, língua, dragão, cogumelo, barriga, água, sangue, cegonha, morcego.

CINEMINHA

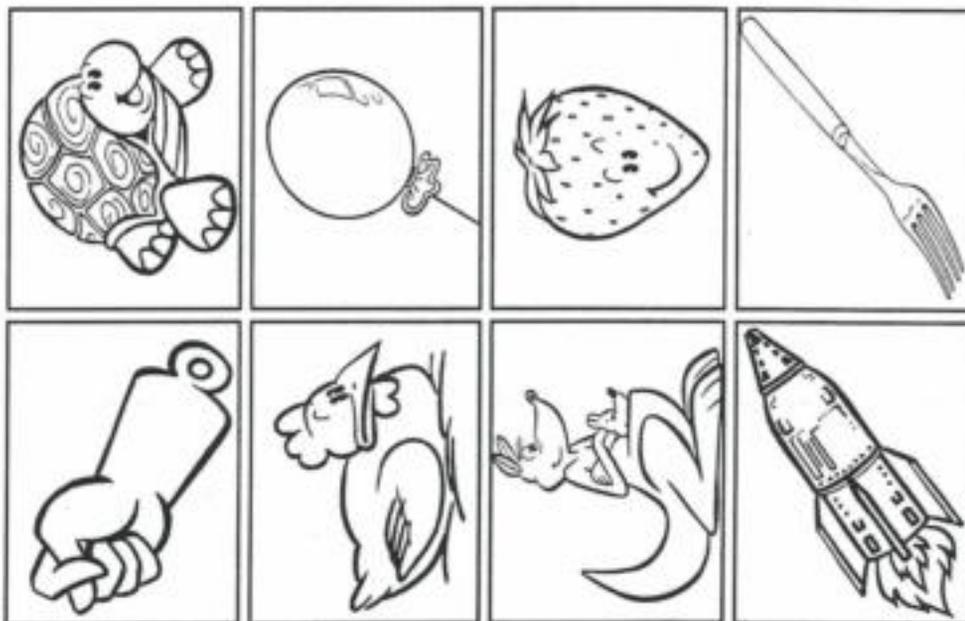
O Gato

Pinte as gravuras da história e recorte a tirinha ao lado.

Corte somente os tracejados do quadrado abaixo e encaixe a tirinha, de forma que apareça somente a 1ª cena.

Vá puxando a tirinha para ver as cenas. Aparecerá apenas uma gravura, pois o restante estará atrás da folha.

Conte a história.



tartaruga, bexiga, morango, garfo, figa, galinha, canguru, foguete.

5. Troquem as gravuras e invertam a funções dos jogadores (o que fechou os olhos irá retirar a gravura).

6. Aquele que completar 10 pontos ganha o jogo.

História-Surpresa

Colocar as fichas do jogo em um montinho com as gravuras viradas para baixo. Elaborar uma história a partir das gravuras que forem aparecendo.

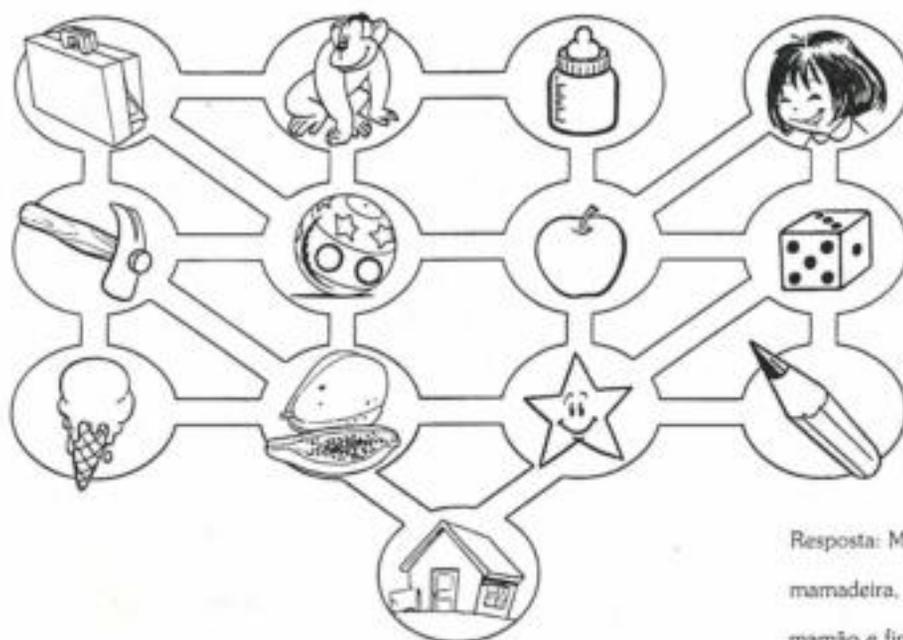
O 1º jogador retira uma ficha e inicia uma narrativa com aquela gravura. O 2º jogador retira outra ficha e continua a história do adversário com coerência, e assim sucessivamente até o término das fichas.

Exemplo: 1ª gravura: "camisa" = Era uma vez um velho que comprou uma camisa nova.

2ª gravura: "tomate" = mas naquele mesmo dia ele sujou a camisa nova com tomate. E assim por diante.

Labirinto

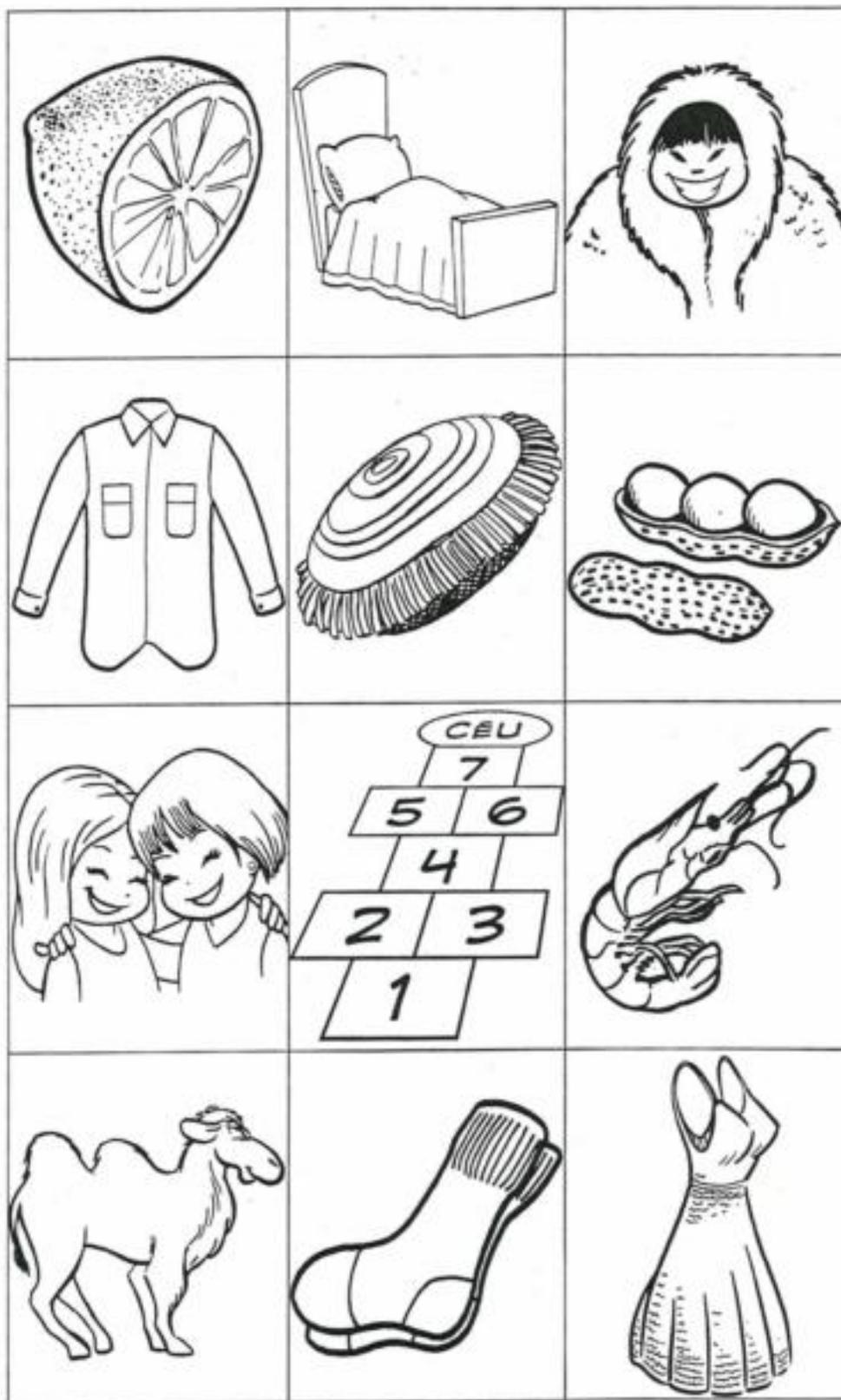
Ajude a Mariana a chegar à sua casa. Você só pode passar pelas gravuras que comecem com MA.



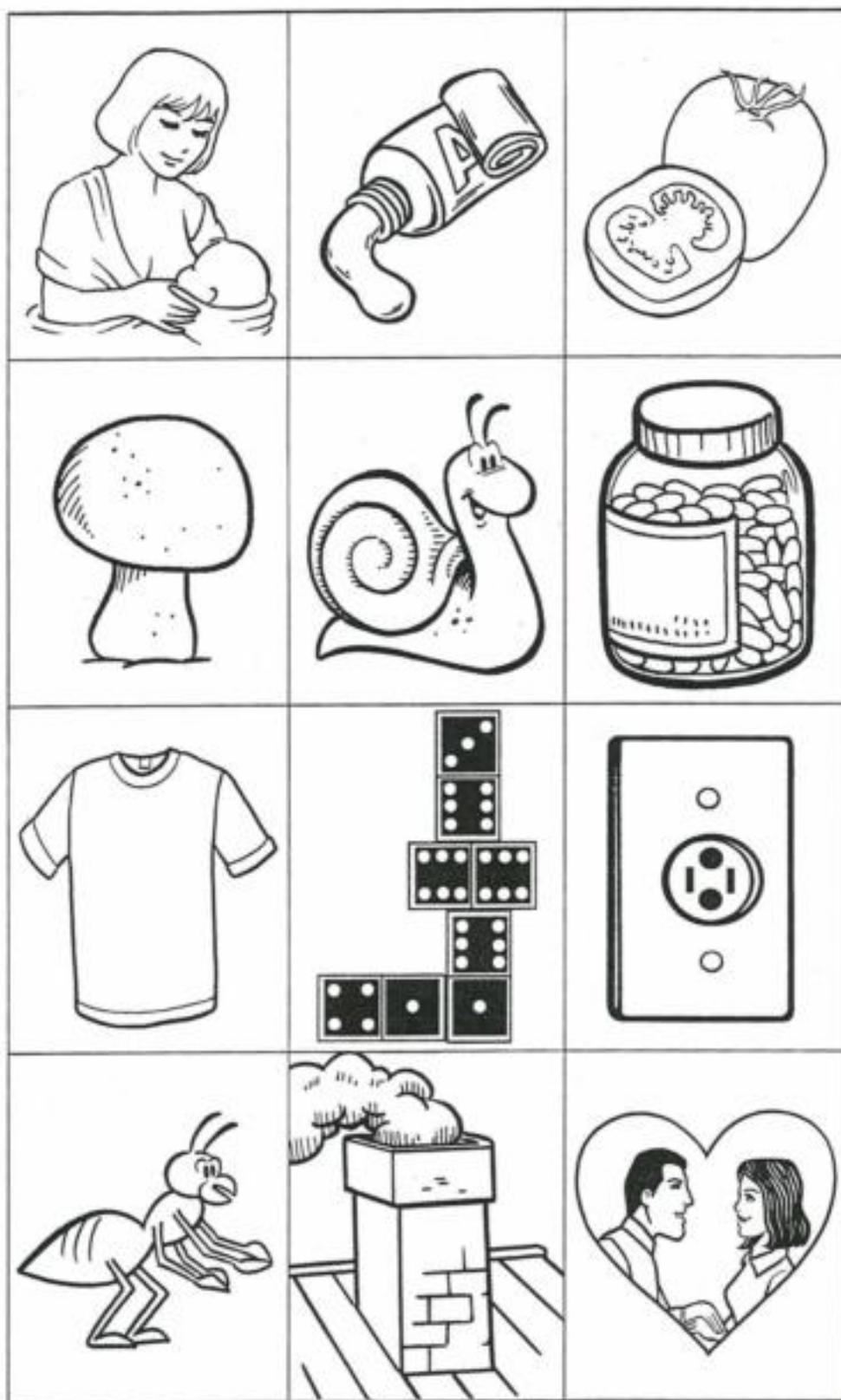
Resposta: Mariana, maçã,
mamadeira, macaco, mala, martelo,
mamão e finalmente casa



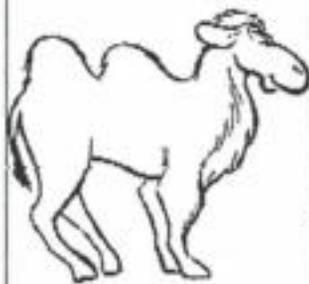
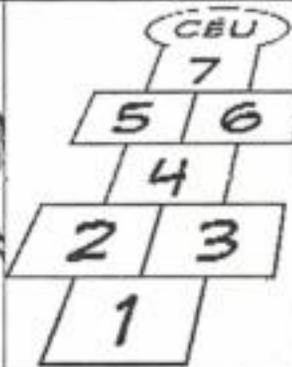
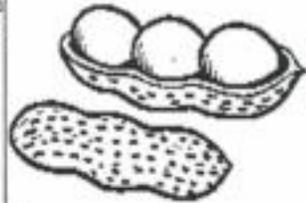
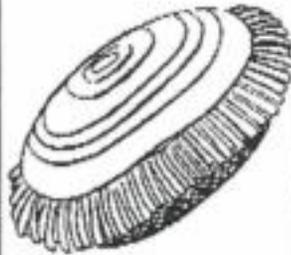
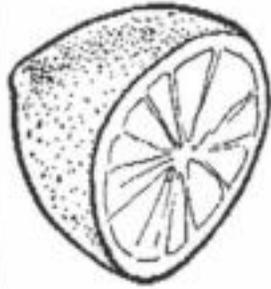
macaco, mala, melancia, mamão, mãe, morango, menino, mamadeira, menina, maçã, morcego, martelo, mulher, machado, mosca, minhoca.



limão, cama, esquimó, camisa, almofada, amendoim, amigas, amarelinha, camarão, camelo, meia, camisola.



mãe, pomada, tomate, cogumelo, caramujo, remédio, camiseta, dominó, tomada, formiga, chaminê, namorados.





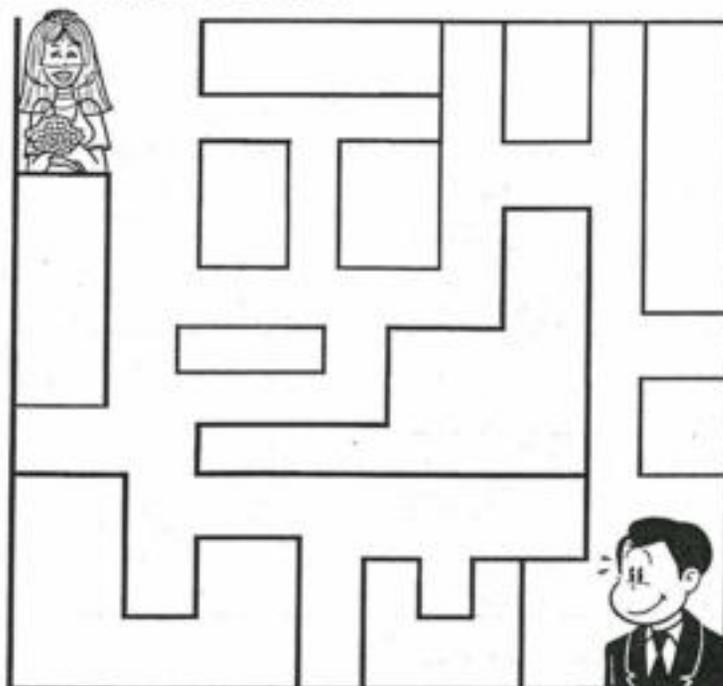
VAMOS LIGAR?

Ligue cada gravura àquela que a complete:



Labirinto

Ajude a noiva a chegar até o noivo.



JOGOS

Jogo da Memória

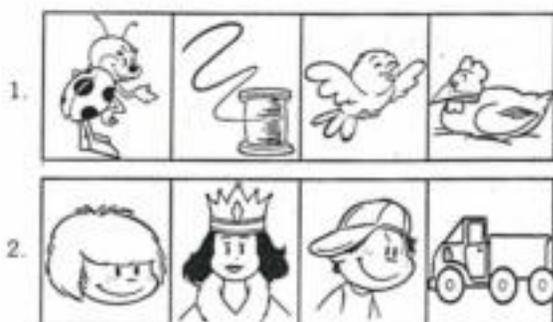
1. Colem a página 111 em uma cartolina e cortem as fichas do jogo.
2. Coloquem-nas dispostas sobre a mesa com as gravuras viradas para baixo.
3. O 1º jogador deverá virar duas fichas. Se forem iguais ficará com elas e joga novamente. Se forem diferentes, irá devolvê-las ao mesmo lugar.
4. O 2º jogador procederá da mesma maneira, e assim, sucessivamente, até o término das fichas.
5. Vence o jogador que agrupar um maior número de fichas.

Adivinhe o que Estou Pensando

1. Colocar as fichas do jogo da memória sobre a mesa com as gravuras viradas para cima (usar apenas uma ficha de cada gravura).
2. Cada jogador irá dizer três características de uma determinada gravura e o adversário tentará descobrir o que foi descrito. Exemplo: é um animal, faz teia, pode ser venenoso. Resposta: aranha.
3. Se o adversário descobrir o que o outro descreveu deverá dizer o que é, ficando com a gravura, e então será sua vez de "dar as dicas". Caso tenha errado, perderá a vez, não pegando nenhuma gravura.
4. Ganha o jogador que agrupar o maior número de fichas.

Fora de Lugar

Marque com um X a gravura que não combina, dentro de cada tirinha, ou seja, a gravura que não pertence ao grupo.



1. joaninha, linha, passarinho, galinha;
2. menininha, rainha, menino, caminhão;

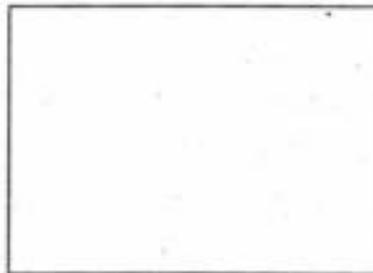


3. vinho, minhoca, aranha, andorinha;
4. bonequinha, unha, carrinho, ursinho.

Invente um Final para esta História

Desenhe o final que você criou.

Agora conte toda a história.



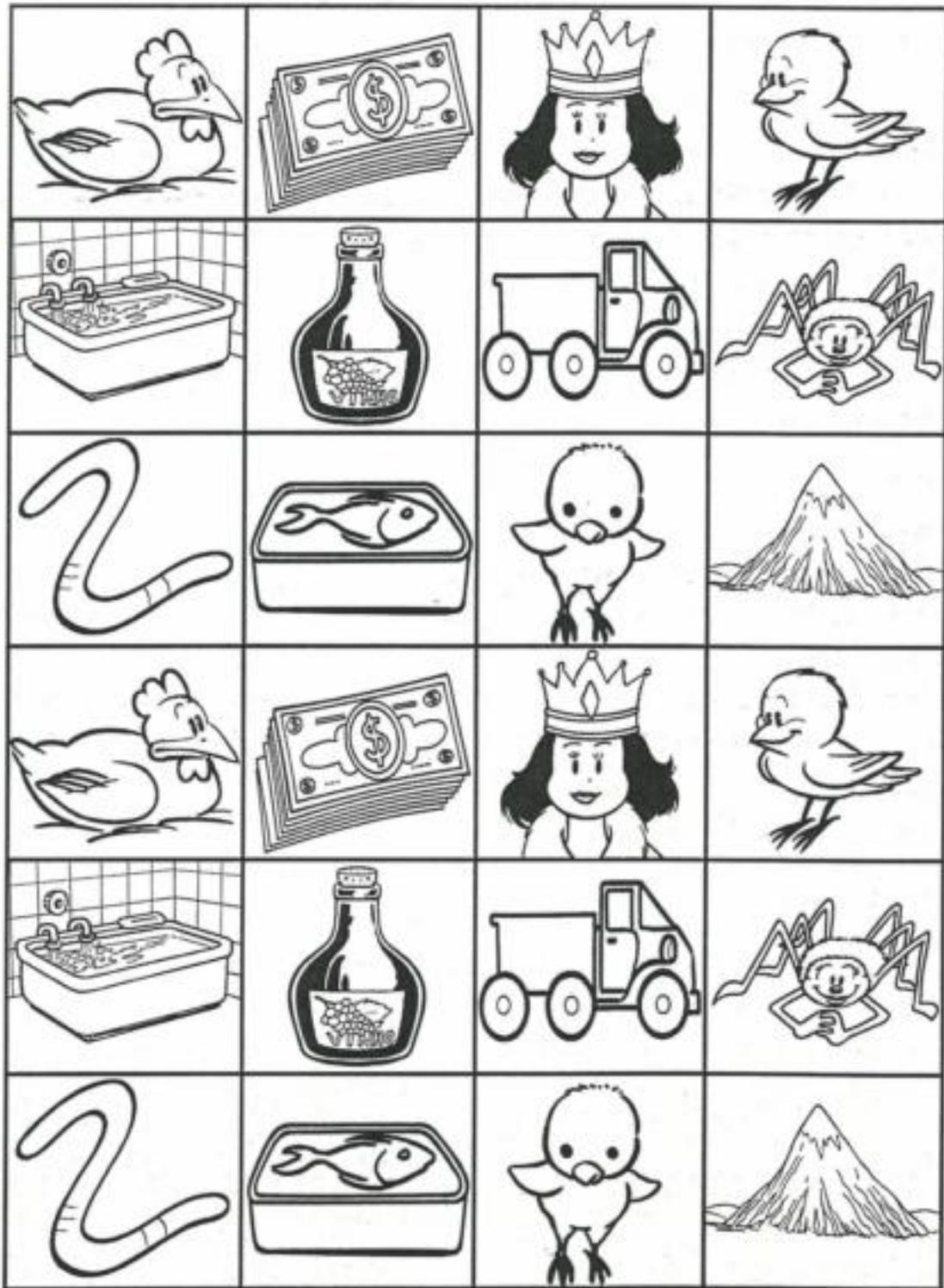
VAMOS CANTAR?



Nana nenê
Que a Cuca vem pegar
Papai foi na roça
Mamãe já vem já

Boi, boi, boi,
Boi da cara preta
Pega esse nenê
Que tem medo de careta

Não, não, não
Não, coitadinho
Ele está chorando
Porém ele é bonitinho



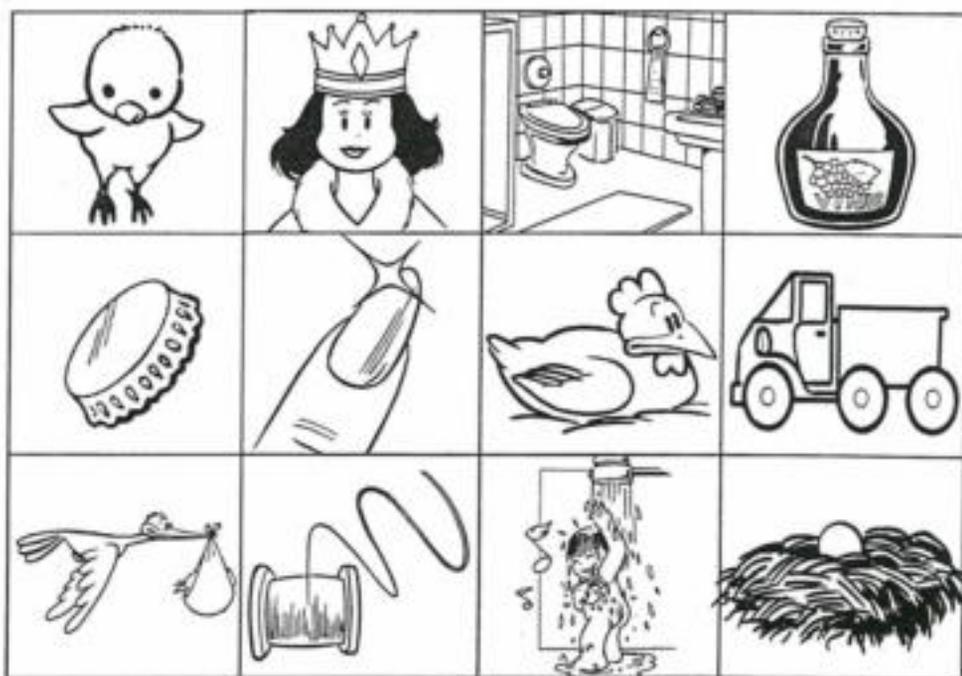
galinha, dinheiro, rainha, passarinho, banheira, vinho, caminhão, aranha, minhoca, sardinha, pintinho, montanha.

Pedacinhos das Palavras

Neste jogo você deve descobrir o local certo para colar na página número 114 cada gravura desta página, de acordo com o número de sílabas. Exemplo: se a palavra tiver 3 sílabas você deverá colá-la sobre o quadrado que tem 3 círculos; se tiver 2 sílabas sobre o que tem 2 círculos, etc.

Depois, pinte o círculo em que se encontra o som “nh”. Por exemplo, a gravura do “cachorrinho” deve ser colada sobre 4 círculos, pois tem 4 sílabas. E o círculo a ser pintado será o quarto, pois o som “nho” está na quarta sílaba.

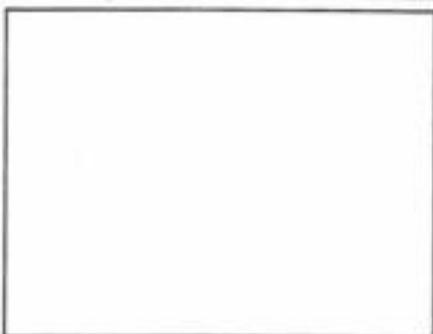
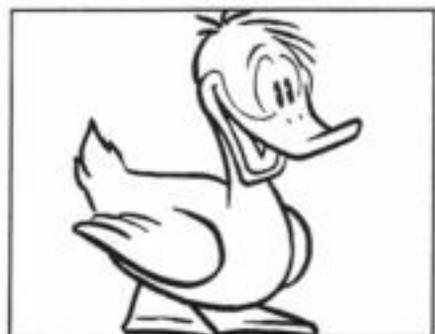
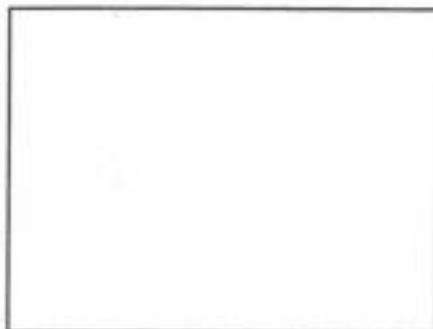
Bom divertimento!



pintinho, rainha, banheiro, vinho, tampinha, unha, galinha, caminhão, cegonha, linha, banho, ninho.

VAMOS DESENHAR?

Desenhe cada um dos objetos em tamanho pequeno, depois fale o diminutivo de cada palavra. Veja o exemplo:



LILIAN CRISTINE RIBEIRO NASCIMENTO

Vamos imitar o som do vento: "ffffff..."

Com o que esse som se parece?

Além do som do vento, existe algo que se pareça com esse som?

Desenhe aqui o que encontrou:

ATIVIDADES ARTICULATÓRIAS

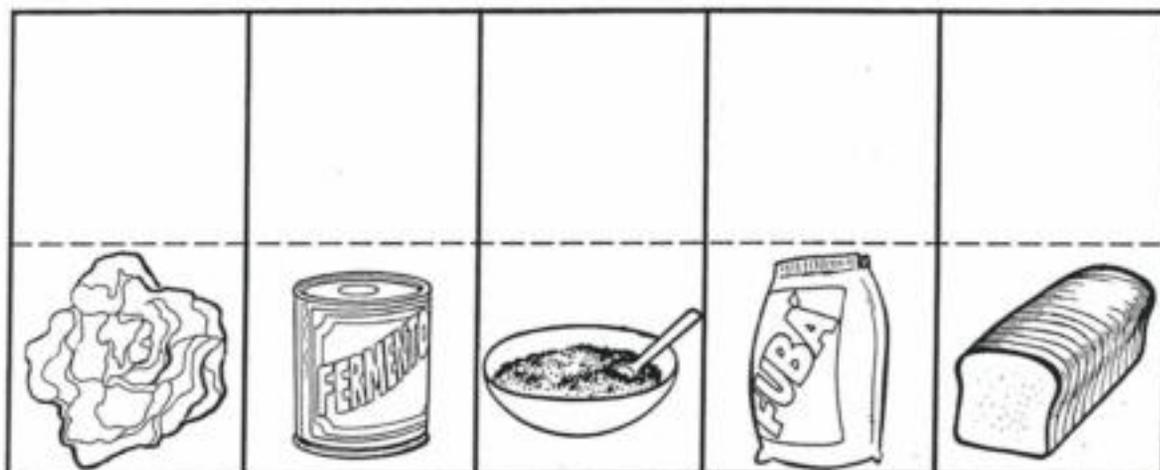
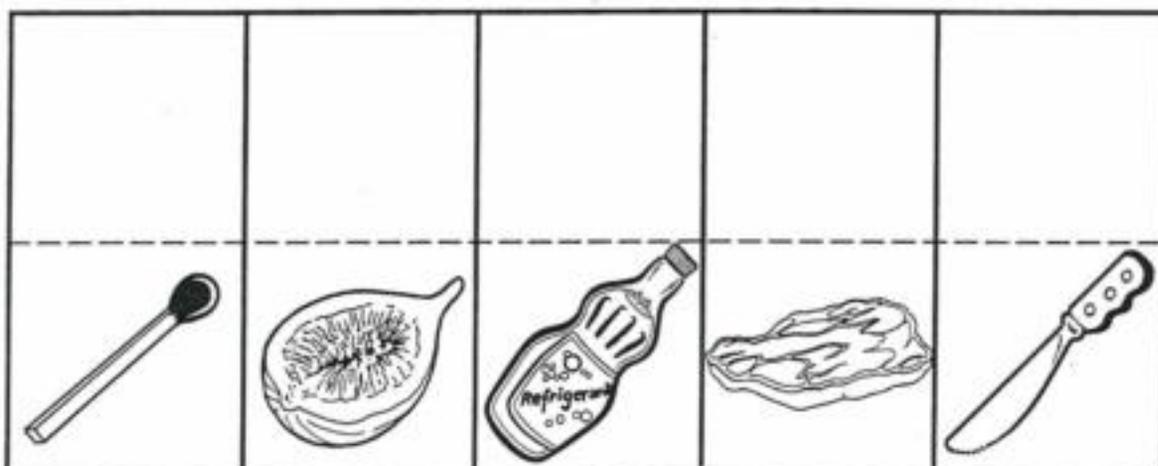
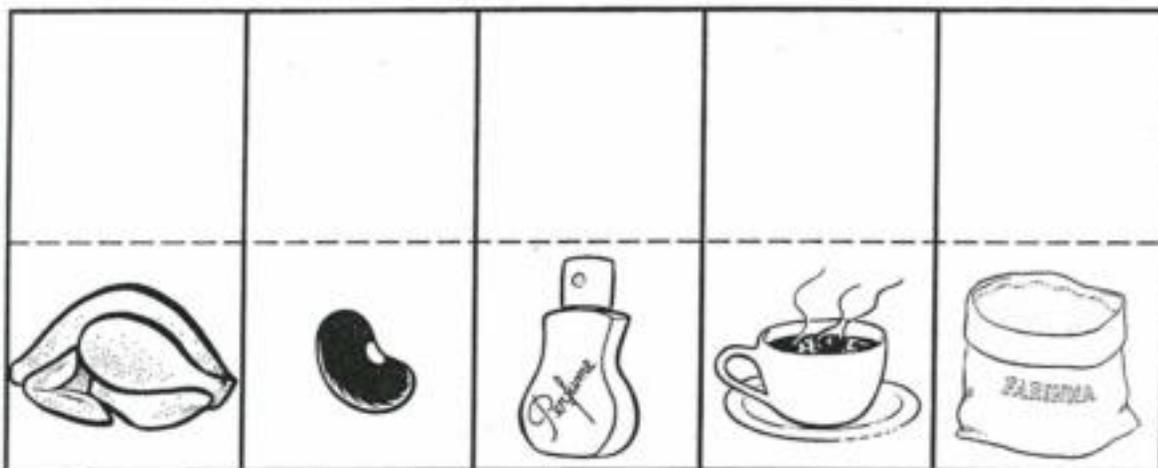
Vamos emitir o som do vento: "ffffff..."

1. Encoste os dentes superiores nos lábios inferiores. Solte o ar suavemente.
2. Coloque a mão junto dos lábios e solte o som "ffffff...". Sinta o vento frio em sua mão.
3. Tente apagar uma vela emitindo o som do vento.
4. Pique papezinhos e coloque-os sobre a mesa. Tente espalhá-los emitindo esse som.

VAMOS LIGAR?

Se o vento carrega as folhas das árvores, então ligue o desenho do vento com cada folhinha. Faça o som do vento, juntando-o ao som de cada vogal.

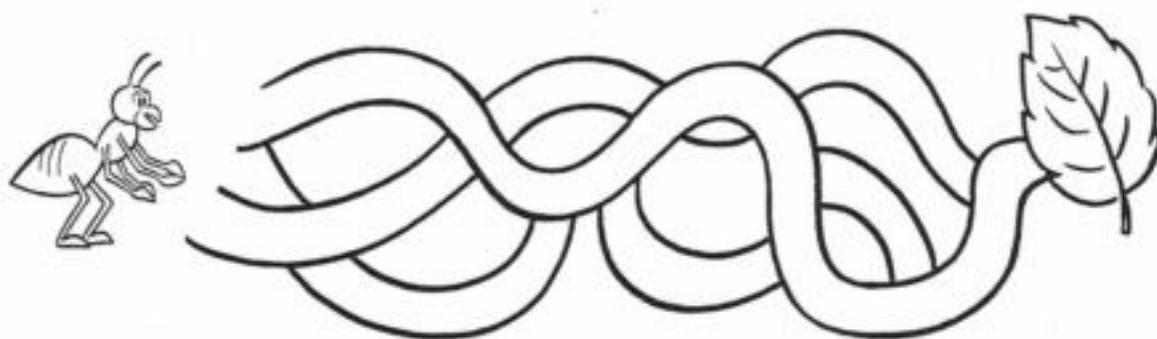




frango, feijão, perfume, café, farinha, fósforo, figo, refrigerante, bife, faca, alface, fermento, farofa, fubá, pão de forma.

Labirintos

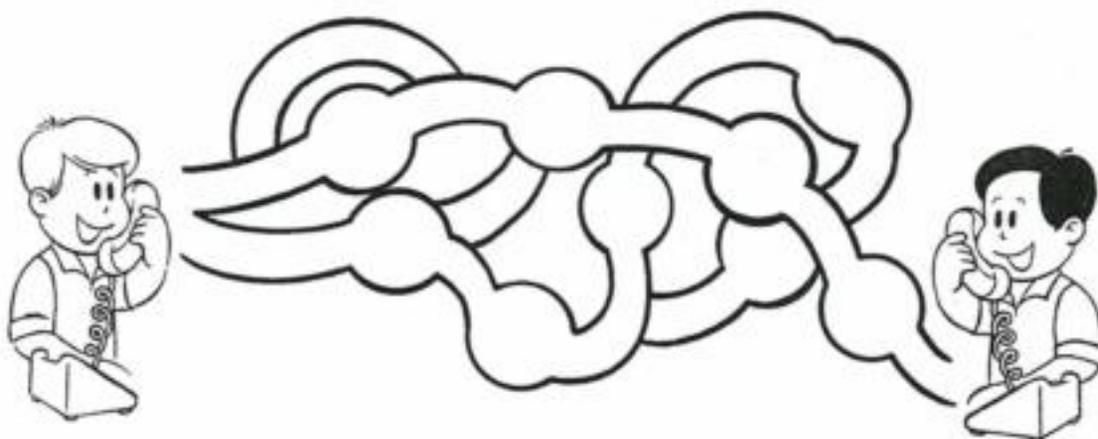
1. Ajude a formiga a encontrar alimento. Leve-a à folha.



2. Ajude a cozinheira a chegar ao fogão.



3. Filipe está falando ao telefone com seu amigo Rafael. Encontre-os seguindo pelo labirinto.



OUTRO POEMINHA



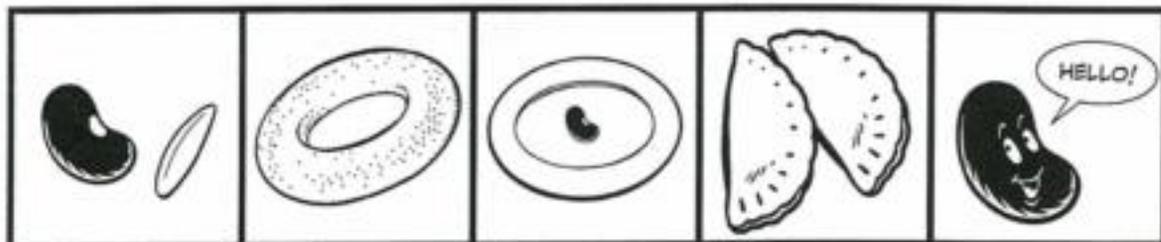
Dona foca faz fofoca
Todo dia com a formiga
Falam de toda bicharada
A foca e sua amiga

Falam da cobra e do elefante
Falam da girafa e do leão
Fofocam tanto na janela
Que até a comida queima no fogão

TEATRINHO

Pinte e recorte as personagens abaixo, colando-as em uma espátula.

Monte com elas um teatro; crie diálogos entre elas, inventando uma história interessante.





VIAGEM DE AVIÃO

Desde que se mudaram para Brasília, Viviane e Vinícius não viam os avós.

Vovô Josias e vovó Maria eram os adultos de que eles mais gostavam. É claro que adoravam os pais, mas amor de "vô" e "vó" é diferente. Sabe como é...! "Vô" e "vó" apenas gostam, não exigem tanto como pai e mãe.

Já fazia um ano que Viviane e Vinícius estavam longe dos avós, que moravam em um sítio no interior de São Paulo. O pai tinha montado um supermercado na capital e por isso eles tinham se mudado para lá. Agora só falavam com os avós ao telefone. Estavam mortos de saudade. Mas as férias estavam chegando e o pai havia prometido que passariam o Natal com os avós. Certa manhã de sábado, o pai chamou as crianças dizendo-lhes o seguinte:

- Viviane e Vinícius, infelizmente sua mãe e eu não poderemos viajar em dezembro. Estou com muito trabalho e sua mãe precisa me ajudar.
- Ah! pai, você prometeu! - falou Vivi.
- Não acredito, vão ser as férias mais "chatas" da minha vida - reclamou Vinícius.
- E se vocês forem sozinhos? Assim que possível, nós iremos para lá.
- De avião? Sozinhos?
- Isso mesmo. O vovô poderá esperar por vocês no aeroporto.
- "Legal", pai, podemos arrumar as malas?
- Calma, vocês viajarão só no final da outra semana.

Vinícius e Viviane não se agüentavam de felicidade. Na semana seguinte embarcaram sozinhos para São Paulo. Da janela do avião acenavam para o pai e para a mãe, enquanto o avião se preparava para decolar. E lá foi ele: "vvvvvvvvvvvvvvv..."

Era a viagem mais feliz da vida deles, mas, assim mesmo, os dois não viam a hora de chegar. Vinícius olhou para a irmã e disse:

- Vivi, acho que já estamos crescidos, podemos até viajar sozinhos. Como é bom ser adulto.
- Não seja bobo, Vinícius. Se a gente fosse adulto teria que trabalhar como o papai e a mamãe.
- É verdade, como é bom ser criança!

VAMOS LIGAR?

Ligue a figura do avião a cada uma das nuvens. Faça o som do avião, e quando chegar à nuvem junte-o ao som de cada uma das vogais.



JOGOS

Jogo da Memória

1. Colem a página 137 em uma cartolina e recortem as fichas do jogo.
2. Coloquem-nas dispostas sobre a mesa com as gravuras viradas para baixo.
3. O 1º jogador deve virar duas fichas. Se forem iguais ele as conservará, jogando novamente. Se forem diferentes terá que devolvê-las ao mesmo lugar.
4. O 2º jogador procede da mesma maneira, e assim, sucessivamente até que todas as fichas acabem.
5. Vence o jogador que agrupar um maior número de fichas.

Adivinhe o que Estou Pensando

1. Colocar as fichas do jogo da memória sobre a mesa com as gravuras viradas para cima (usar apenas uma ficha de cada gravura).
2. Cada jogador irá dizer três características de uma determinada gravura e o adversário tentará descobrir o que foi descrito.
Exemplo: é um instrumento musical, tem cordas, é feito de madeira.
Resposta: violão.
3. Se o adversário descobrir o que o outro descreveu deverá dizer o seu nome, ficando com a gravura, e então será sua vez de "dar as dicas". Caso tenha errado, não deverá pegar nenhuma delas.
4. Ganha o jogador que agrupar o maior número de fichas.

Pista de Corrida

Usar a pista de corrida da página 139, dois marcadores (duas tampinhas ou botões de cores diferentes) e um dado. Lancem o dado para ver quem começa. Continuem a lançar o dado avançando pela pista com o marcador de acordo com o número sorteado. Cada jogador irá dizer o nome da gravura em que parou. Para ficar mais divertido combinem que, quem tirar o número 1, deverá voltar ao início da pista.

Ganha o jogador que primeiro chegar ao final.

ASSOCIAÇÃO DE IDÉIAS

Ligue as gravuras com aquelas que combinem:



ADIVINHAS

1. O que é, o que é?

Que para usar, a gente precisa quebrar?

Adivinhe o que sou e faça o meu desenho:

2. O que é, o que é?

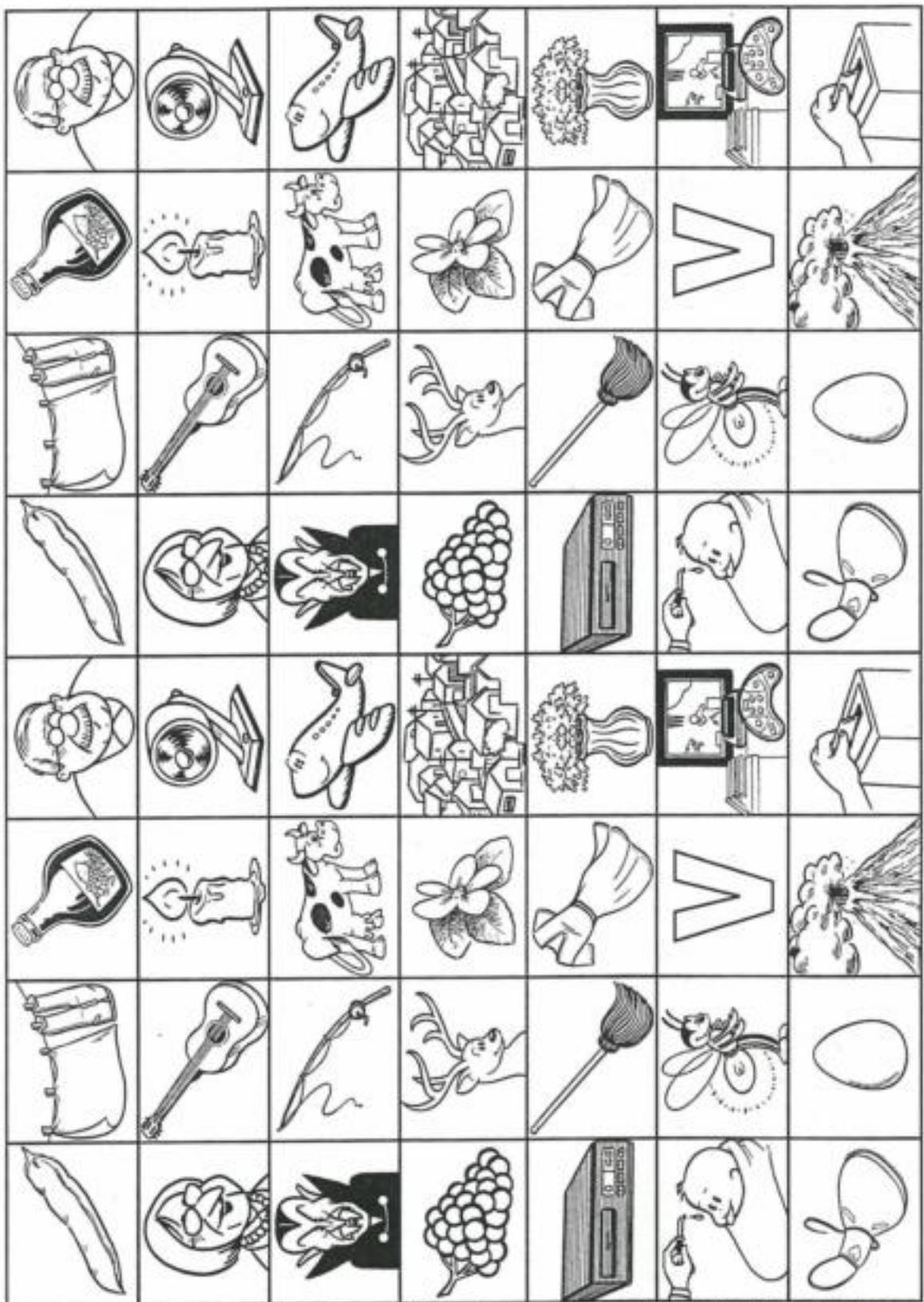
Sou um animal da fazenda

Sou sua amiga pra valer

Te dou leite todo dia

Mesmo sem você saber

Adivinhe o que sou e faça o meu desenho:



vagem, varal, vinho, vovô, vovó, violão, vela, ventilador, vampiro, vara, vaca, avião, uva, veado, violeta, víia, videocassete, vassoura, vestido, vaso, vacina, vagalume, letra V, videogame, avental, ovo, vulcão, voto.

1. Um dos jogadores ficará de olhos fechados e o outro irá trocar uma gravura de um grupo certo para outro. Exemplo: irá colocar o sapo no grupo de alimentos.

2. O jogador que estava de olhos fechados irá observar os grupos e descobrir qual elemento foi trocado, ou seja, qual está no grupo errado.

Ele terá 10 segundos para isso (seu adversário irá contar até 10 devagar). Se descobrir qual gravura foi trocada deverá devolvê-la ao grupo correto, e então será a vez do outro fechar os olhos.

4. Ganha quem descobrir o maior número de vezes, qual foi a gravura trocada.

Cada Coisa em seu Lugar

Recorte as gravuras abaixo, depois separe o que pertence ao menino e à menina. Cole-as no lugar correto.

O!! SOU A LUCIANA. ENCONTRE MEUS OBJETOS.

O!! SOU O MARCELO. ENCONTRE MEUS OBJETOS.

bolsa, calça, urso, sapato, saia, palhaço, pulseira, capacete.

Fora de Lugar

Encontre em cada grupo o elemento que está errado, ou seja, o que não pertence ao grupo, e faça um X nele.

1.

			
---	---	--	---

maçã,
melancia,
estrela,
cenoura.

2.

			
--	---	---	---

urso,
passarinho,
onça,
carro.

3.

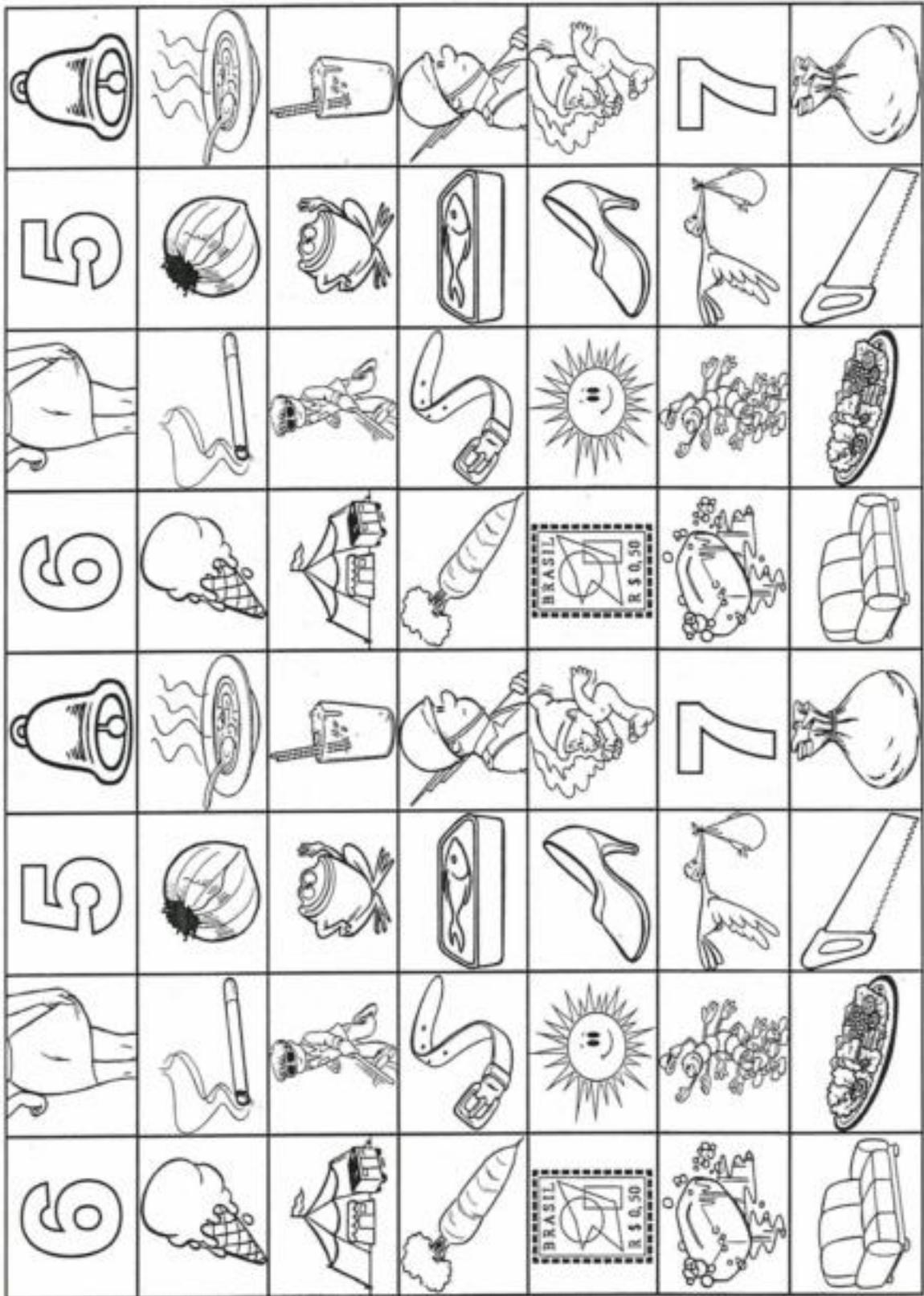
			
---	---	--	---

doce,
calça,
saia,
cinto.

4.

			
---	---	--	---

sorvete,
pizza,
linguiça,
bolsa.

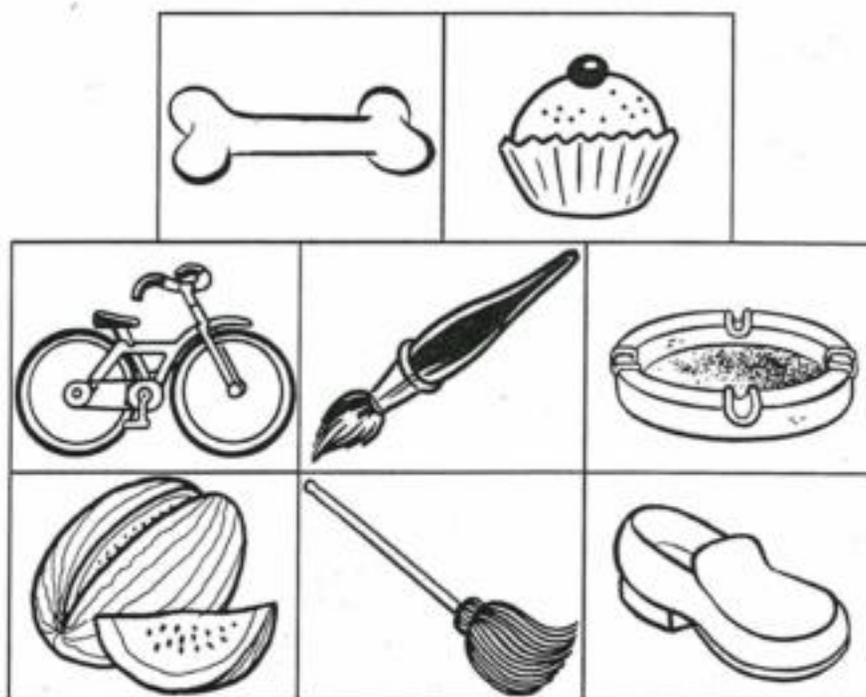


seis, saia, cinco, sino, sorvete, cigarro, cebola, sopa, circo, cego, sapo, suco, cenoura, cinto, sardinha, soldado, selo, sol, sapato, saci, sabonete, centopéia, cegonha, sete, sofá, salada, serrote, saco.

QUEBRA-CABEÇA

Recorte as gravuras de acordo com o número de sílabas, depois junte todas, formando um quebra-cabeça.

Cole na página 156 as gravuras já montadas e descubra em qual pedaço (sílabas) está o som que você aprendeu "sa, se/ce, si/ci, so ou su". Faça um X nesse pedaço. Veja o exemplo:



osso, doce, bicicleta, pincel, cinzeiro, melancia, vassoura, sapato.



VAMOS LIGAR?

Vamos unir cada uma das vogais à figura da menina que está pedindo silêncio.

Emita uma vogal de cada vez, unindo-as ao som do "s", assim você emitirá as sílabas "as, es, is, os, us".

a

e

i

o

u



JOGOS

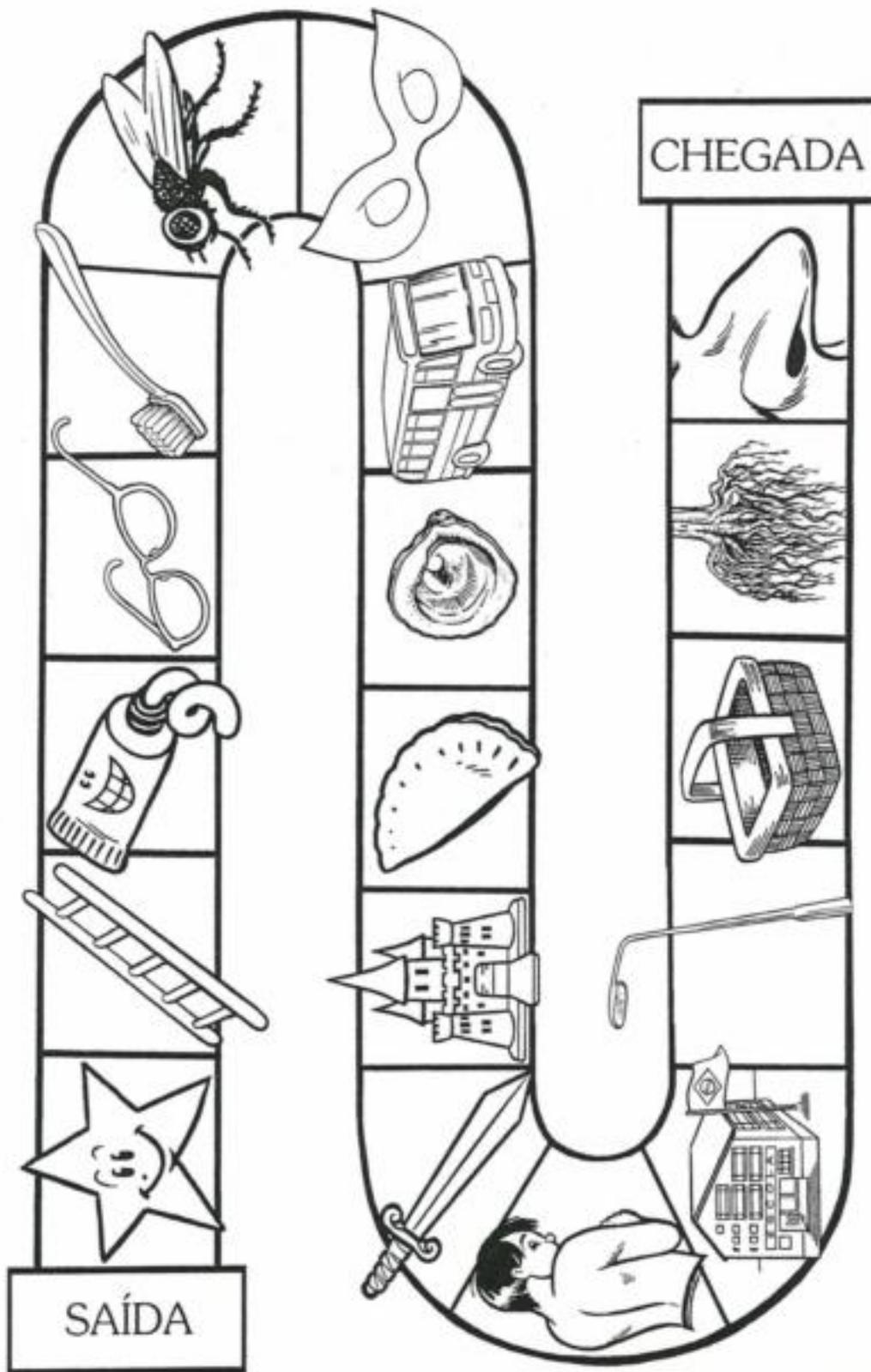
Pista de Corrida

Usar o tabuleiro de pista de corrida da página 161, dois marcadores (duas tampinhas ou botões de cores diferentes) e um dado. Lancem o dado para ver quem começa. Continuem a lançar o dado, andando pela pista com o marcador de acordo com o número sorteado. Cada um deverá dizer o nome da gravura em que parou. Para ficar mais divertido combinem que, quem tirar o número 1, deverá voltar ao início da pista.

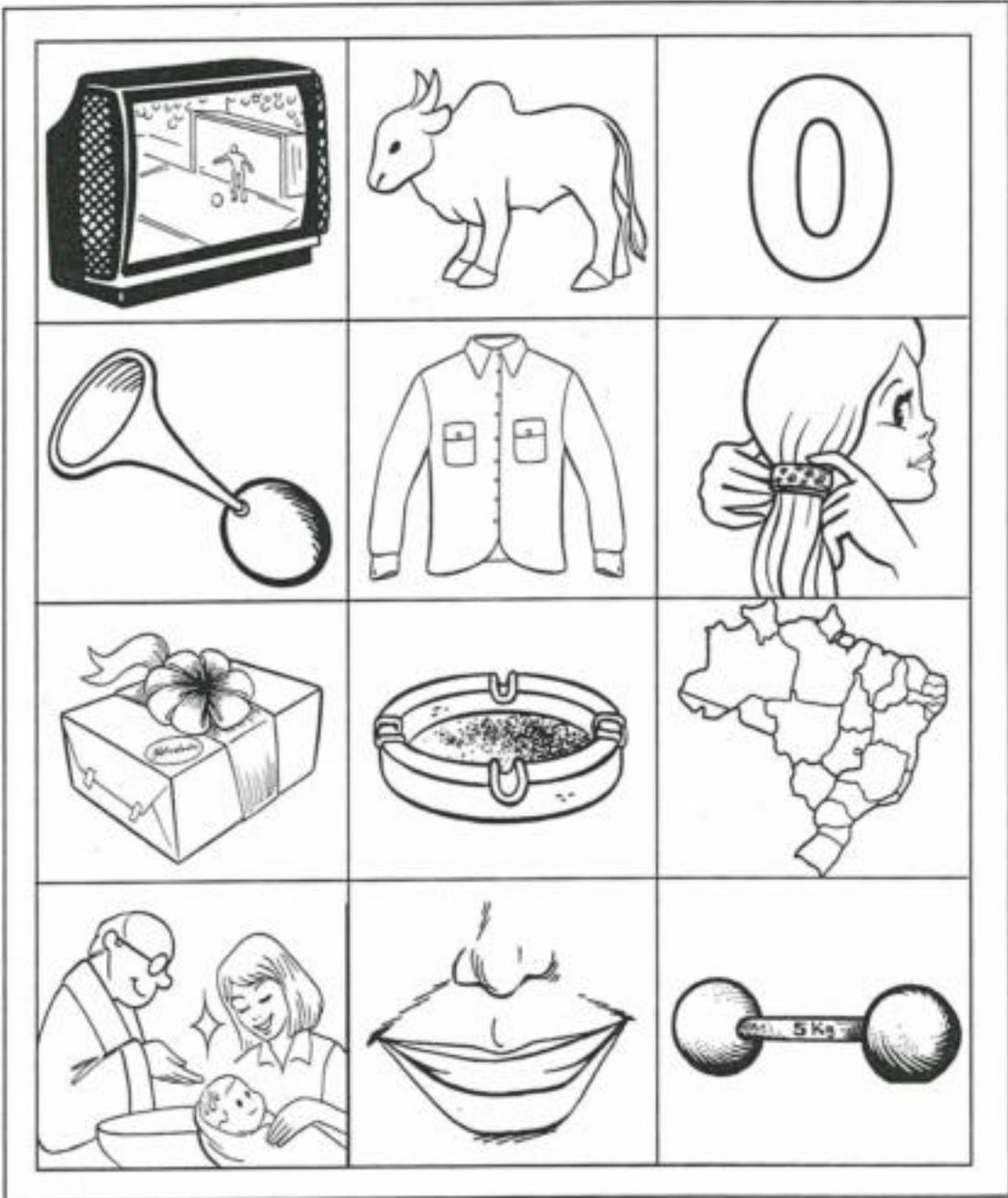
Ganha o jogador que primeiro chegar ao final.

Adivinhe em que Estou Pensando

Usar novamente a pista de corrida e marcadores, como tampinhas ou botões (uma cor para cada jogador - cerca de 10 de cada cor).



estrela, escada, pasta, óculos, escova, mosca, máscara, ônibus, ostra, pastel, castelo, espada, costas, escola, poste, cesta, raiz, nariz.

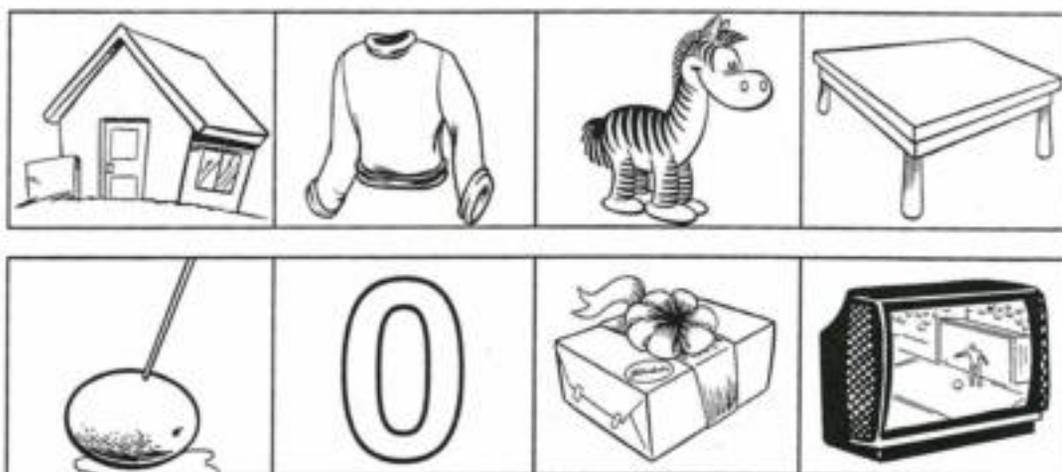
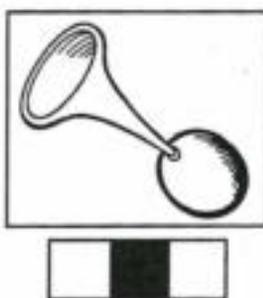


Pedacinhos das Palavras

Cole cada gravura sobre uma das barrinhas da página 174, de acordo com o número de sílabas.

Depois, pinte o quadradinho em que se encontra o som de "z". Por exemplo, a gravura da **"buzina"** deve ser colada sobre a barrinha de 3 partes, pois tem 3 sílabas. É o quadrinho que deve ser pintado é o segundo, pois o som **"zi"** está na segunda sílaba.

Bom divertimento!



casa, blusa, zebra, mesa, azeitona, zero, presente, televisão.

LILIAN CRISTINE RIBEIRO NASCIMENTO

Na natureza, o que faz esse som?
Na sua casa, o que faz esse som?
Desenhe o que encontrou com esse som.

ATIVIDADES ARTICULATÓRIAS

Vamos produzir o som da chuva?

1. Com um canudo:

Morda um canudo entre os dentes.

Faça um bico, cruzando o canudo. Solte o som da chuva.

2. Com uma espátula:

Empurre a língua para trás com a espátula.

Faça um bico e solte o som.

3. Com uma vela:

Tente apagar a vela fazendo o som da chuva.

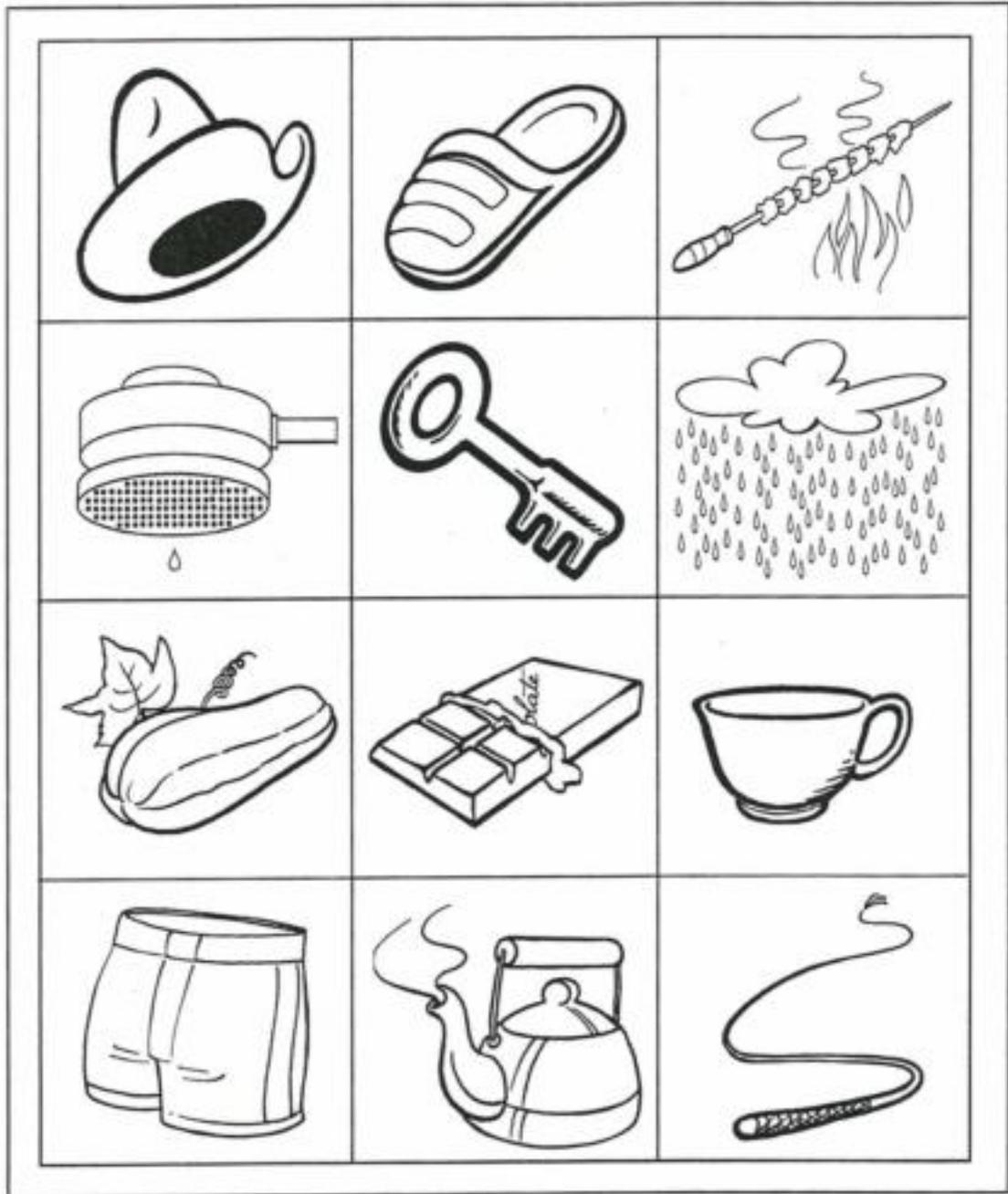
VAMOS LIGAR?

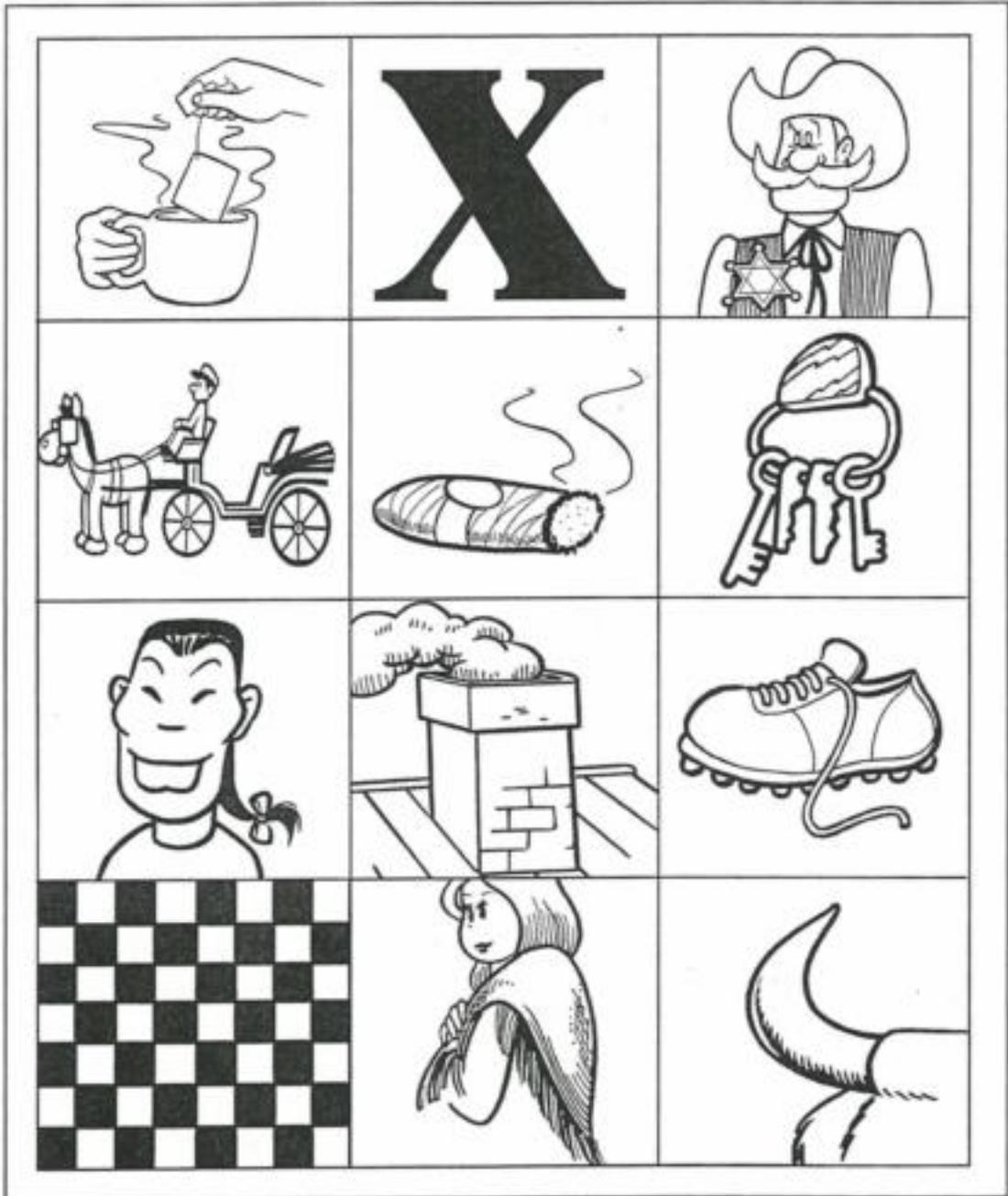
Se liga, garoto! Se liga, garota!

Ligue a figura dos pingos da chuva a cada um dos guarda-chuvas.

Faça o som da chuva. Quando chegar ao guarda-chuva, junte o som da chuva ao de cada vogal.





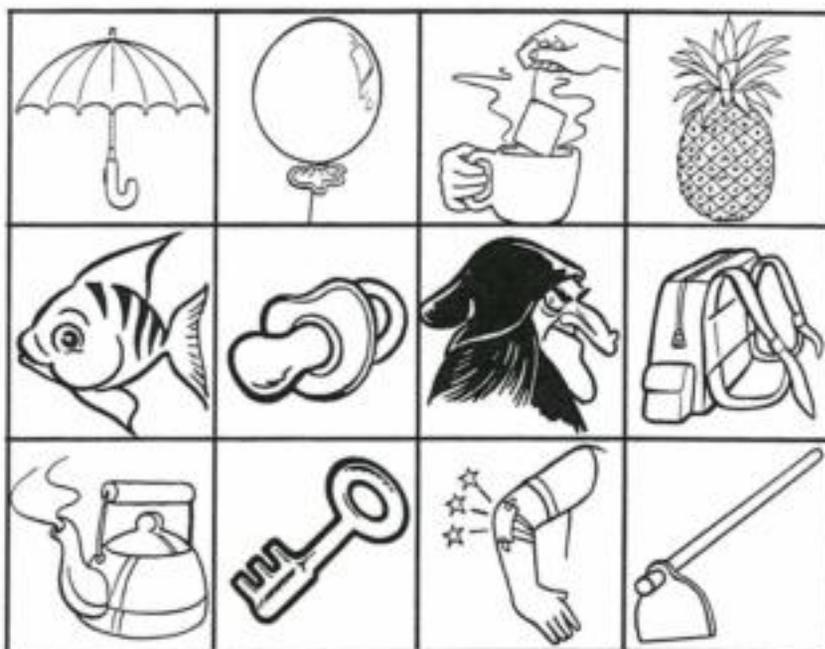


Pedacinhos das Palavras

Neste jogo você deve colar cada gravura sobre uma barrinha de acordo com o número de sílabas.

Depois, deve pintar o quadradinho em que se encontra o som "x" ou "ch". Por exemplo, a gravura do "cachorro" deve ser colada sobre a barrinha de 3 partes, pois tem 3 sílabas. E o quadrinho a ser pintado será o segundo, pois o som "cho" está na segunda sílaba.

Bom divertimento!



guarda-chuva, bexiga, chá, abacaxi, peixe, chupeta, bruxa, mochila, chaleira, chave, machucado, enxada.

LILIAN CRISTINE RIBEIRO NASCIMENTO

Na natureza, o que faz este som? Existe algum animal que faça este som?
Desenhe o que encontrou:

Na sua casa, existe algum objeto que faça este som?
Desenhe o que encontrou:

ATIVIDADES ARTICULATÓRIAS

Vamos fazer algumas atividades para produzir o som igual ao apito do navio.
Faça como nos desenhos!

1. Com um canudo

Morda um canudo entre os dentes.

Faça um bico, cruzando o canudo. Tente produzir um som.

2. Se você já consegue emitir o som "ch...", você poderá mudá-lo para "jjj...". Coloque a mão no pescoço e produza o som com vibração.

Vamos tentar?

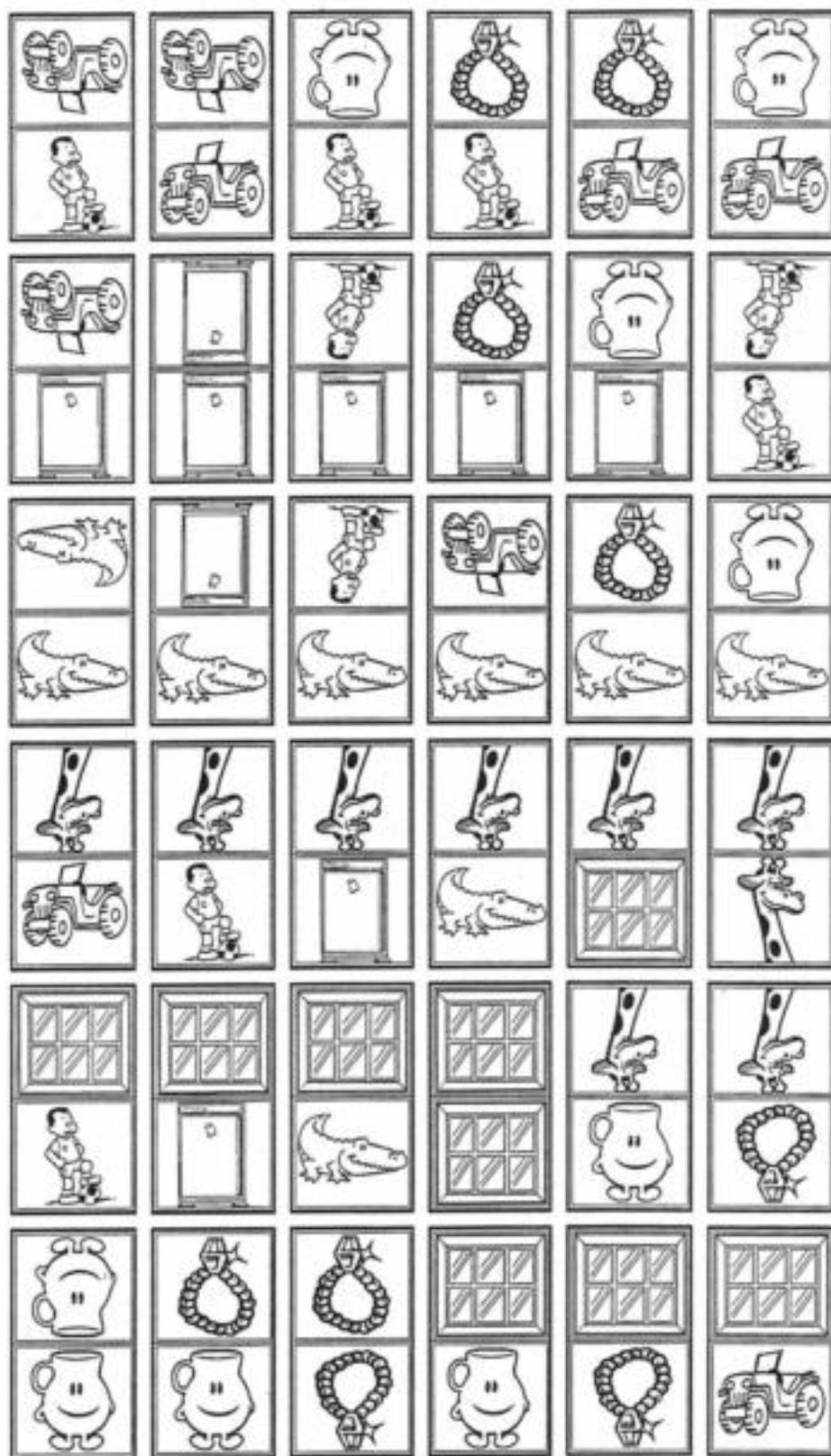
3. Coloque a ponta dos dedos nas orelhas. Produza o som "ch..." e depois "jjj...". Perceba a diferença.

VAMOS LIGAR?

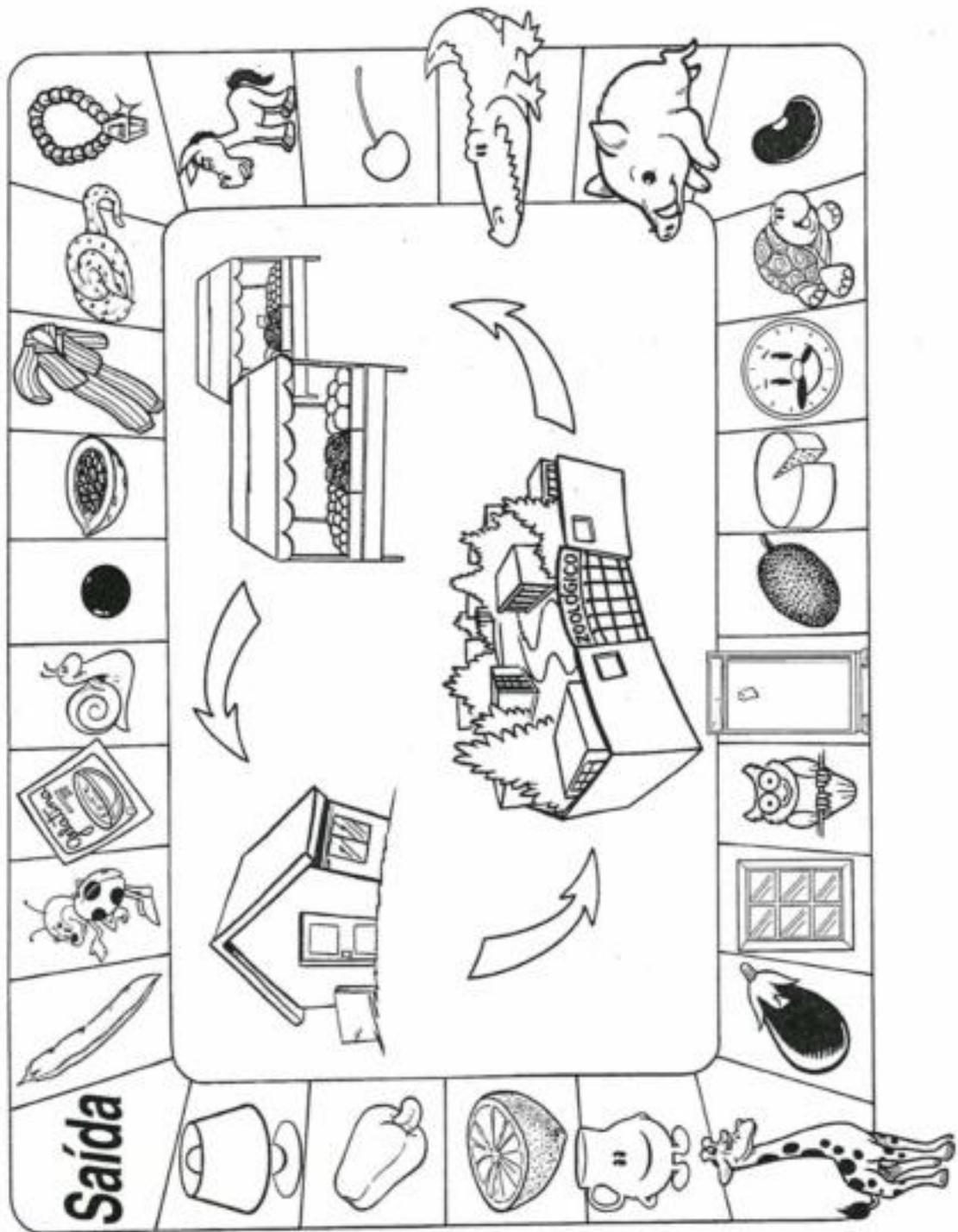
Ligue a figura da fumaça do navio a cada uma das nuvens.

Faça o som do apito do navio. Quando chegar à nuvem, junte esse som ao de cada vogal.





Jipe, jogador, jarra, jóia, janela, jacaré, girafa, geladeira.



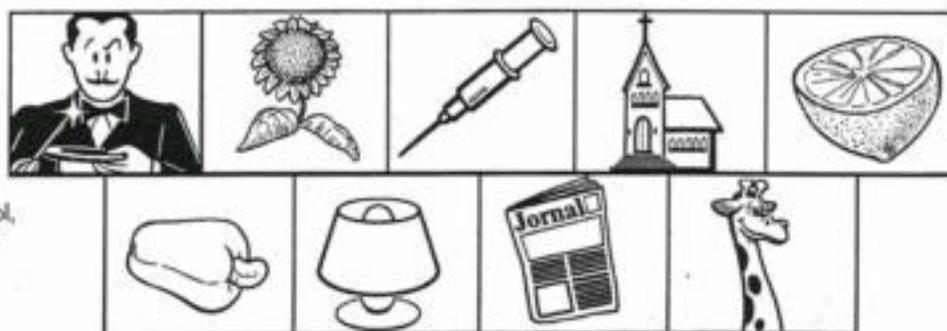
abajur, caju, laranja, jarra, girafa, berinjele, janela, coruja, geladeira, jaca, queijo, relógio, jabuti, feijão, javali, jacaré, cereja, jumento, jóia, jibóia, pijama, maracujá, jabuticaba, caramujo, gelatina, joaninha, vagem.

O Trem das Palavras

Para brincar com o trem da página 206, recortar primeiro as gravuras abaixo. Depois descobrir em qual parte da palavra (sílabas) se encontra o som que você aprendeu: "ja, je/ge, ji/gi, jo, ju".

Se o som estiver na 1ª sílaba, cole a gravura no 1º vagão; se estiver na 2ª sílaba, deverá colá-la no 2º vagão e assim por diante.

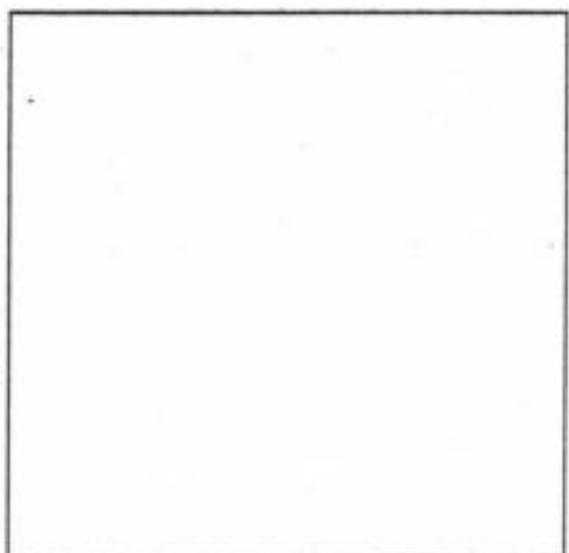
Bom divertimento!



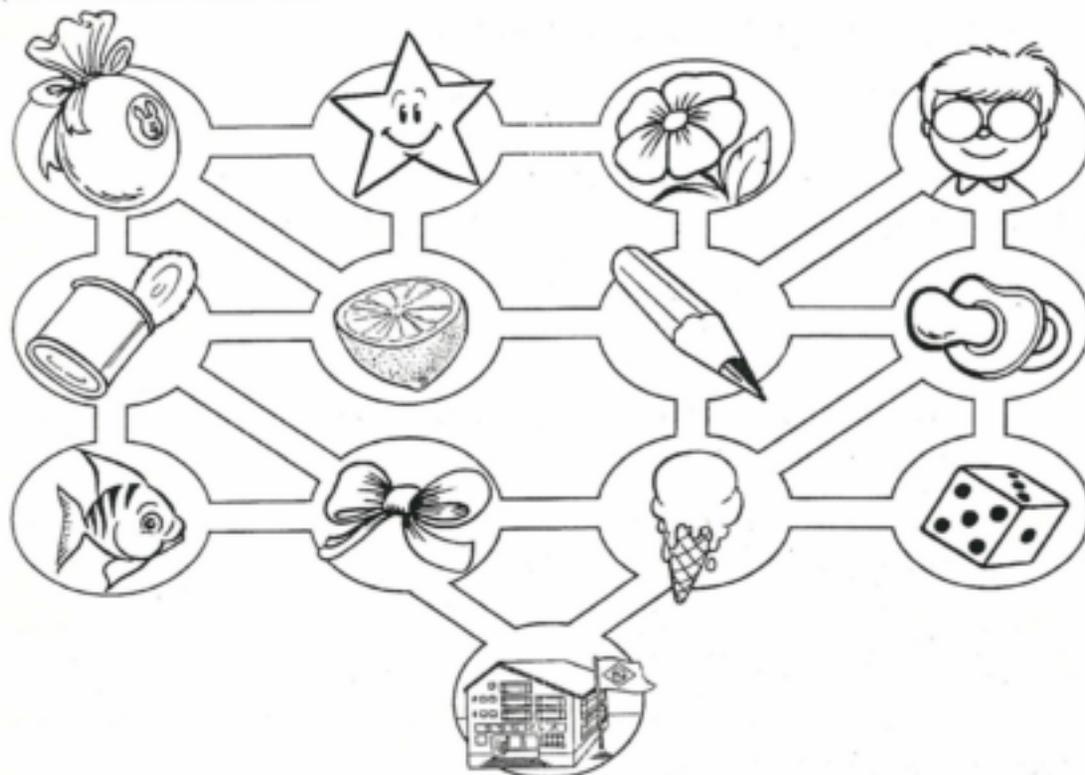
mágico, girassol,
injeção, igreja,
laranja, caju,
abajur, jornal,
girafa.

Invente um Final para esta História.

Desenhe o final que você criou e conte toda a história:



Ajude o Leonardo a chegar à escola. Você só poderá passar pelas gravuras que comecem com "la".



Resposta: Leonardo, lápis, laranja, lata, laço, escola

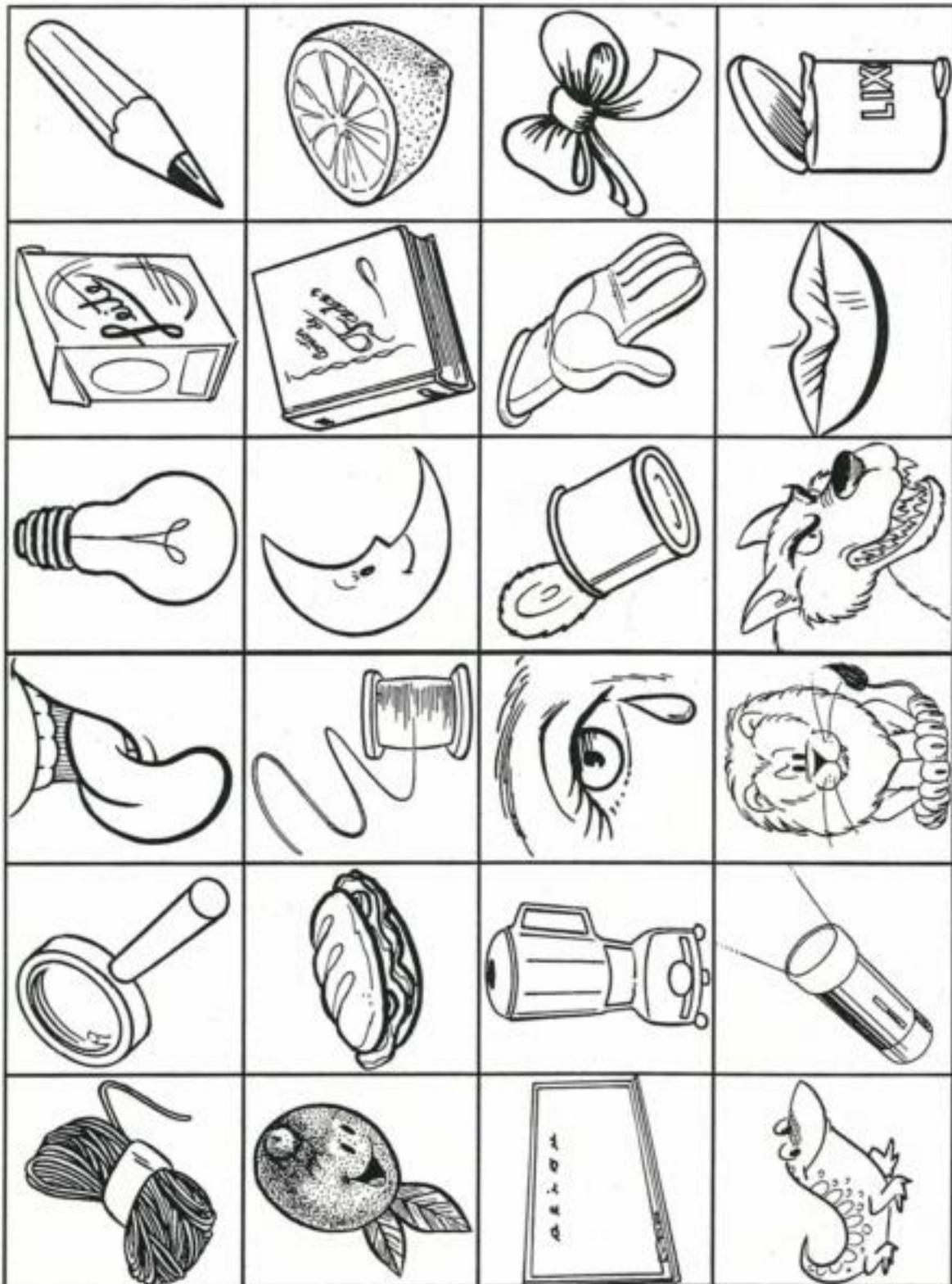
JOGOS

Bingo

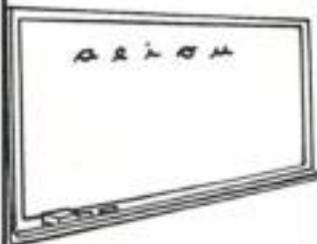
1. Colar a página 215 em uma cartolina e recortar as figuras. Juntá-las, formando um monte. Cada jogador deverá ficar com uma cartela de gravuras (páginas 217 e 219).
2. Cada jogador irá pegar uma gravura do monte, colocando-a sobre a gravura idêntica de sua cartela. Se o jogador não tiver aquela gravura em sua cartela, deverá entregá-la ao adversário. E assim sucessivamente.
3. Ganha o jogador que primeiro completar a cartela.

Adivinhe o que Estou Pensando

Usar as duas cartelas do Bingo (cada participante deverá ficar com uma



novelo, lupa, lingua, lâmpada, leite, lápis, limão, lanche, linha, lua, livro, laranja, lousa, liquidificador, lágrima, lata, lula, laço,
 lagarto, lanterna, leão, lobo, lábios, lixo.





bala, bola, relógio, baleia, mochila, bolche, bolo, violão, policial, balança, cola, pirulito, galo, gelatina, melancia, jornalista, piloto, bambolê, violinista, borboleta, balão, elefante, bule, bailarina.

Cada Coisa em seu Lugar

Em cada seqüência existe uma gravura que não pertence ao grupo. Faça um X na gravura "errada".

Diga por que a gravura não pertence ao grupo:

1.					lápiz, livro, leão, mochila.
2.					baleia, bule, lobo, borboleta.
3.					melancia, laranja, limão, estrela.
4.					bola, bala, bolo, chocolate.

VAMOS CANTAR?



Samba Lelê tá doente
Tá com a cabeça quebrada
Samba Lelê precisava
É de umas boas palmadas

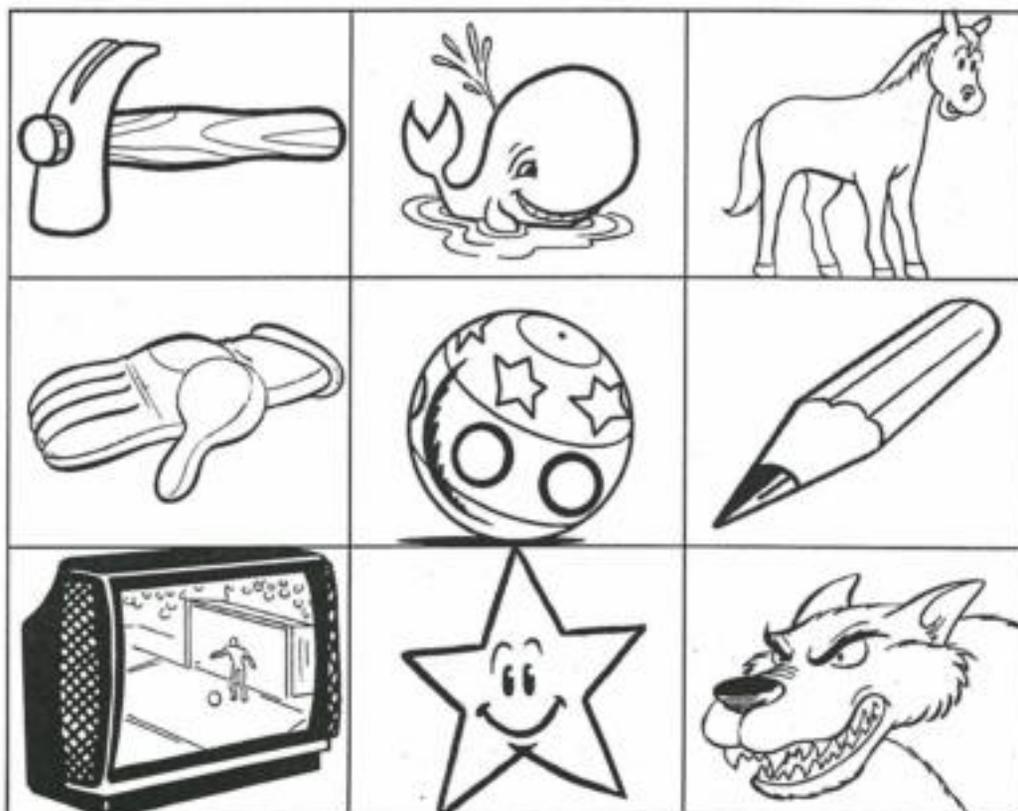
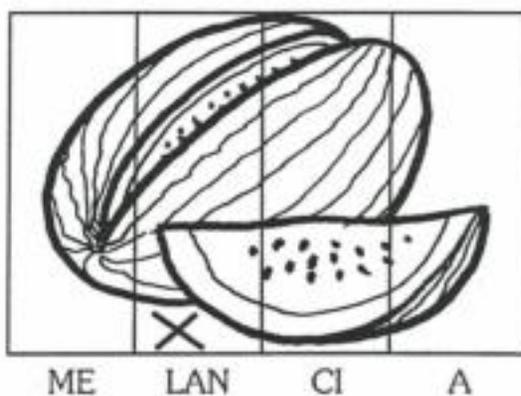
Samba, samba, samba ó Lelê
Samba na barra da saia ó Lelê
Samba, samba, samba ó Lelê
Samba na barra da saia ó Lelê

(Almeida, 1998)

QUEBRA-CABEÇA

Recorte cada gravura de acordo com o número de sílabas; depois junte todas as partes formando um quebra-cabeça. Encontre, então, as partes e refaça as gravuras. Cole-as numa folha e descubra em qual pedaço (silaba) está o som que você aprendeu: "la, le, li, lo, lu".

Faça um X nesse pedaço. Veja o exemplo:



martelo, baleia, cavalo, luva, bola, lápis, televisão, estrela, lobo.

ATIVIDADES ARTICULATÓRIAS

Cada criança deve emitir uma sílaba com “lh” e seguir os caminhos pontilhados, repetindo rapidamente os sons determinados abaixo de cada trilha. No final cada um deve tentar juntar os sons, emitindo “lha, lhe, lhi, lho, lhu”.

	LHA
lia... lia... lia		
	LHE
lie... lie... lie...		
	LHI
lii... lii... lii...		
	LHO
lio... lio... lio...		
	LHU
liu... liu... liu...		

JOGOS

Jogo da Memória

1. Colem a página 231 em uma cartolina e cortem as fichas do jogo.
2. Coloquem-nas dispostas sobre a mesa com as gravuras viradas para baixo.
3. O 1º jogador deve virar duas fichas. Se forem iguais ele ficará com elas, jogando novamente. Se forem diferentes deverá devolvê-las ao mesmo lugar.
4. O 2º jogador procede da mesma maneira, e assim, sucessivamente, até que todas as fichas terminem.
5. Vence o jogador que agrupar um maior número de fichas.



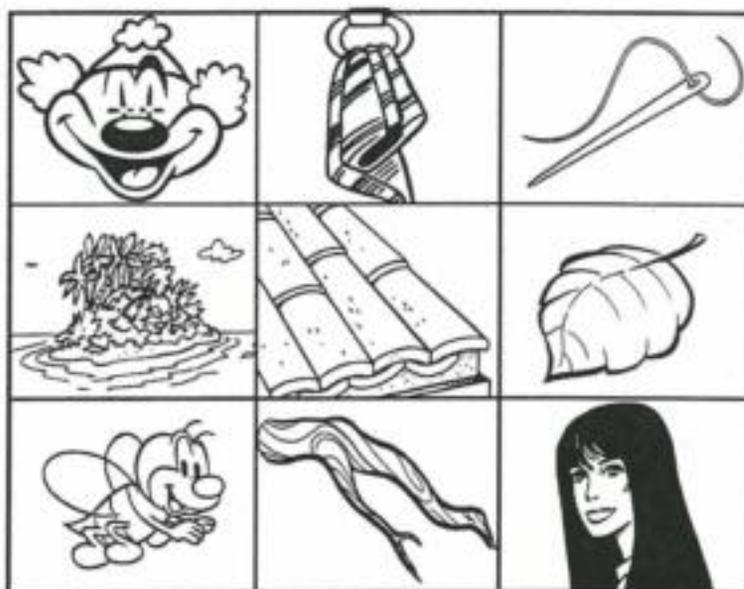
olho, velha, pilha, orelha, coelho, bolha, velho, mulher, palhaço, alho, folha, telha, ilha, ervilha, abelha, milho, ovelha, orelhão, colher, espelho.

Pedacinhos das Palavras

Neste jogo você deve descobrir onde colar (na página 234) cada gravura, de acordo com o número de sílabas. Exemplo: se a palavra tiver 3 sílabas você deverá colá-la sobre 3 círculos; se tiver 2 sílabas sobre 2 círculos, etc.

Depois, você deve pintar os círculos onde se encontram os sons **"lha, lhe, lhi, lho ou lhu"**. Por exemplo, a gravura do **"milho"** deve ser colada sobre 2 círculos, pois tem 2 sílabas. E o círculo que deve ser pintado é o segundo, pois o som **"lho"** está na segunda sílaba.

Bom divertimento!



palhaço, toalha, agulha, ilha, telha, folha, abelha, galho, mulher.

Adivinhe o que Estou Pensando

1. Colocar as fichas do jogo da memória sobre a mesa com as gravuras viradas para cima (usar apenas uma ficha de cada gravura).

2. Cada jogador irá dizer três características de uma gravura escolhida e o adversário tentará descobrir o que foi descrito.

Exemplo: é um animal, tem orelhas compridas, tem dentes grandes.

Resposta: coelho.

3. Se o adversário descobrir o que o outro descreveu deverá dizer o nome do que foi descoberto, ficando com a gravura, e então será sua vez de "dar as dicas". Caso tenha errado perderá a vez, não pegando nenhuma gravura.

4. Ganha o jogador que agrupar o maior número de fichas.

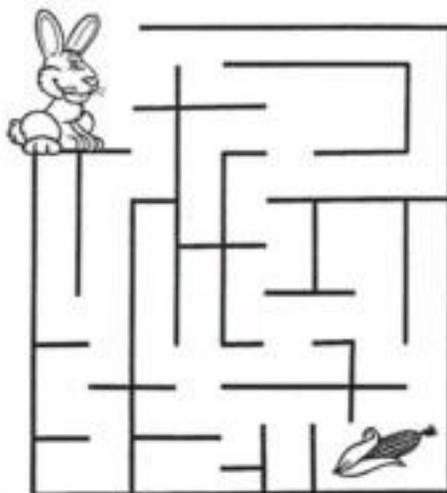
História-Surpresa

Colocar as fichas do jogo em um montinho com as gravuras viradas para baixo e elaborar uma história a partir das gravuras que aparecerem.

O 1º jogador retira uma ficha e inicia uma narrativa com aquela gravura. O 2º jogador retira outra ficha, continuando a história, que deve ter coerência com a do outro jogador, e assim sucessivamente até que as fichas terminem.

Labirinto

Ajude o coelho a chegar ao milho:



QUEBRA-CABEÇA

Encontre na gravura abaixo, 2 figuras que tenham os sons: "lha" e 2 que tenham o som "lho".

Depois vire a gravura e corte-a nos tracejados e você terá um quebra-cabeça. Divirta-se!

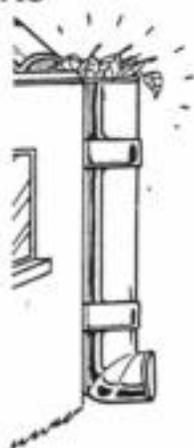


Resposta: toalha, folha, velho, espelho.

VAMOS RECITAR

Uma velha, muito velha
Foi contar pra minha mãe
Que eu fumava um cigarro
Com o nariz cheio de barro
Minha mãe me deu uma surra
Fui parar num milharal
Onde tinha muito bicho
E eu não pude me salvar

TRAVA-LÍNGUAS



A folha velha
entope a calha

A folha velha
entope a calha

A folha velha
entope a calha

VAMOS LIGAR?

Ligue cada gravura àquela que a complete:



Aumenta Um!

Usando a pista de corrida, vocês podem brincar com frases cumulativas.

Inicialmente escolham uma categoria, na qual irão formar as frases, que pode ser: de **animais** ou de **alimentos**.

1. Depois da escolha da categoria, o 1º jogador irá fazer uma frase com o 1º elemento daquela categoria na pista de corrida. Exemplo: (a categoria escolhida foi a de alimentos): "Eu gosto de comer cenoura".
2. O 2º jogador dirá a mesma frase, acrescentando o 2º alimento da pista. Exemplo: "Eu gosto de comer cenoura e pera".
3. O 1º jogador repetirá a frase e acrescentará o 3º alimento: "Eu gosto de comer cenoura, pera e pirulito".
4. Assim o jogo prossegue até que cheguem ao final da pista.

Não é um jogo de memorização de palavras, pois os jogadores podem olhar as gravuras da pista, mas um jogo de categorização.

5. Cada jogador deve seguir rigorosamente a seqüência de gravuras da categoria escolhida. Se pular uma gravura, deverá iniciar novamente a frase.

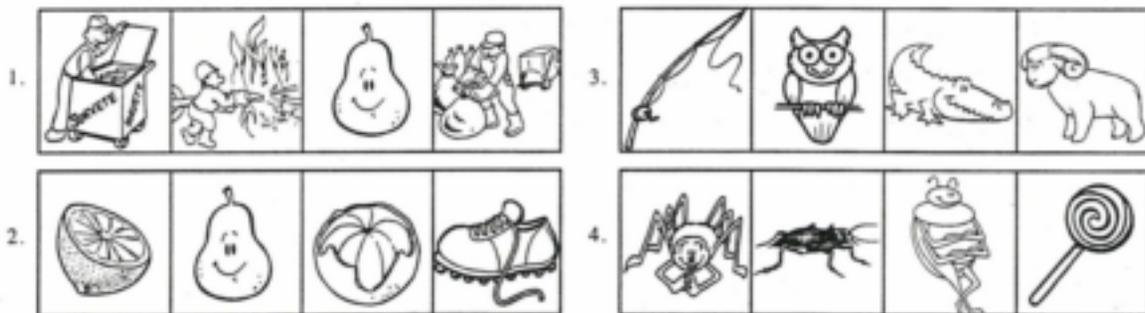
6. Se escolherem a categoria **animais**, a frase inicial poderá ser:

"Hoje eu vi um..." ou

"Na minha fazenda há um..."

Fora de Lugar

Marque com um X a gravura que não combina, dentro de cada tirinha, ou seja, a gravura que não pertence ao grupo.



1. sorveteiro, bombeiro, pera, lixeiro; 2. laranja, pera, mexerica, chuteira; 3. vara, coruja, jacaré, carneiro; 4. aranha, barata, besouro, pirulito.

VAMOS LIGAR?

Para aumentar a vibração da língua, vamos fazer uma brincadeira com as palavras.

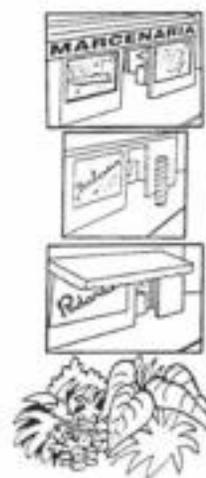
Cada criança irá emitir a palavra que está no final da trilha, mas com o som "r" trocado pelo "d". Enquanto une os pontos, deverá repetir a palavra várias vezes e o mais rápido possível, e, quando chegar à gravura, transformar o som "d" em "r". Vamos tentar?

	
peda, peda, peda...		pera
	
pededê, pededê, pededê...		pererê
	
pedu, pedu, pedu...		peru
	
mudo, mudo, mudo...		muro

Ligue cada profissional com seu local de trabalho:



padeiro, jardineiro, barbeiro, marceneiro.

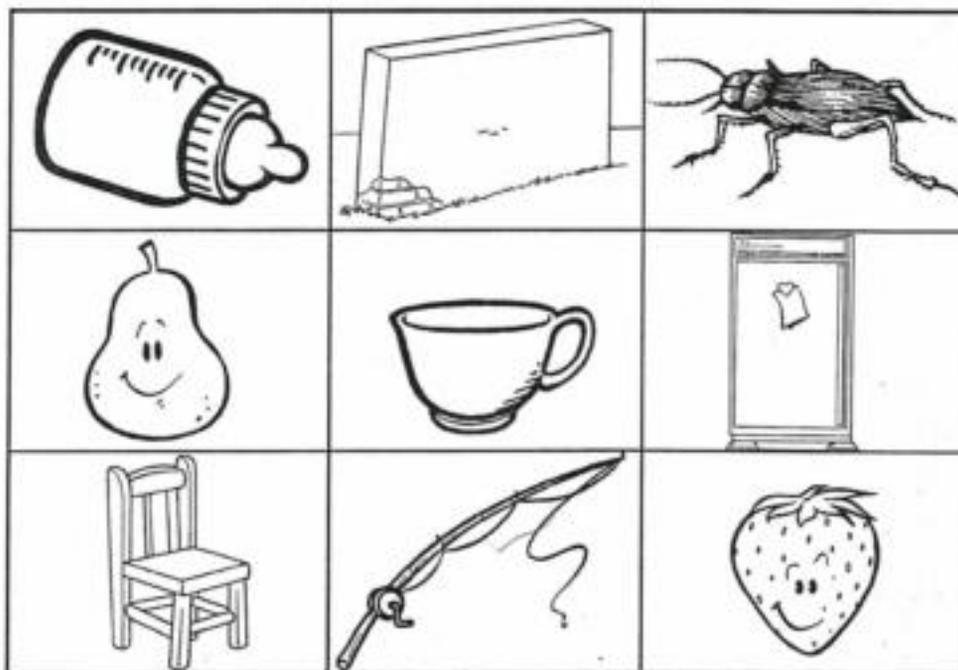


Pedacinhos das Palavras

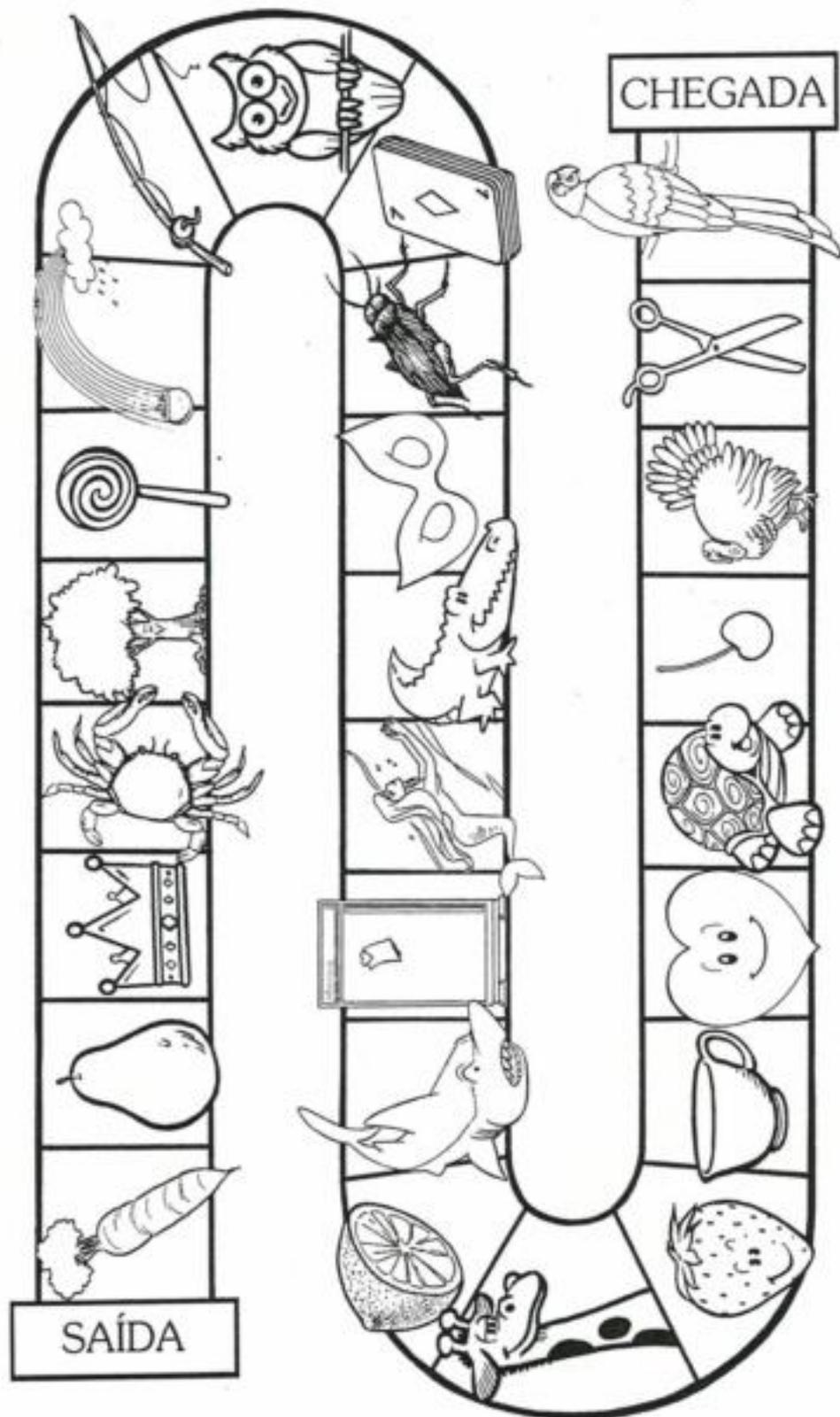
Neste jogo você deve descobrir onde colar (na página 246) cada gravura, de acordo com o número de sílabas. Exemplo: se a palavra tiver 3 sílabas você deverá colá-la sobre 3 quadrados; se tiver 2 sílabas sobre 2 quadrados, etc.

Depois, você deve pintar o quadradinho em que se encontra o som "ra, re, ri, ro ou ru". Por exemplo, a gravura do "pirulito" deve ser colada sobre 4 quadrados, pois tem 4 sílabas. E o quadrinho que deve ser pintado é o segundo, pois o som "ru" está na segunda sílaba.

Bom divertimento!



mamadeira, muro, barata, pera, xícara, geladeira, cadeira, vara, morango.



cenoura, pera, coroa, caranguejo, árvore, pirulito, arco-íris, vara, coruja, baralho, barata, máscara, jacaré, sereia, geladeira, tubarão, laranja, girafa, morango, xícara, coração, tartaruga, cereja, peru, tesoura, arara.

LILIAN CRISTINE RIBEIRO NASCIMENTO

pois quem salva uma vida ganha um amigo de verdade.

(Drummond, 1996a)

O que você achou desta história?

Desenhe a parte que você mais gostou:

O que vamos aprender agora é o som do rugido do leão

Tente imitar o rugido do leão:

Você conhece outro animal que também faça este som "rrrrr"?

Desenhe-o aqui:

ATIVIDADES ARTICULATÓRIAS

1. Coloque um golinho de água na boca; incline a cabeça para trás e faça um gargarejo.
2. Faça agora o mesmo som que você fez com o gargarejo, mas sem água: "rrrrrrrr".

VAMOS LIGAR?

Ligue a figura do leão à cada vogal.

Faça o som do rugido do leão e quando chegar à vogal junte esse o som ao de cada uma delas.

Você irá formar os sons: "ra, re, ri, ro, ru".



a
e
i
o
u

Adivinhe o que Estou Pensando

Usar a pista de corrida e marcadores, como tampinhas ou botões de cores diferentes (uma cor para cada jogador).

1. Cada jogador, irá dizer três características de uma gravura da pista e seu adversário tentará descobrir o que foi descrito.

Exemplo: é um animal, tem rabo, vive nas casas.

Resposta: cachorro.

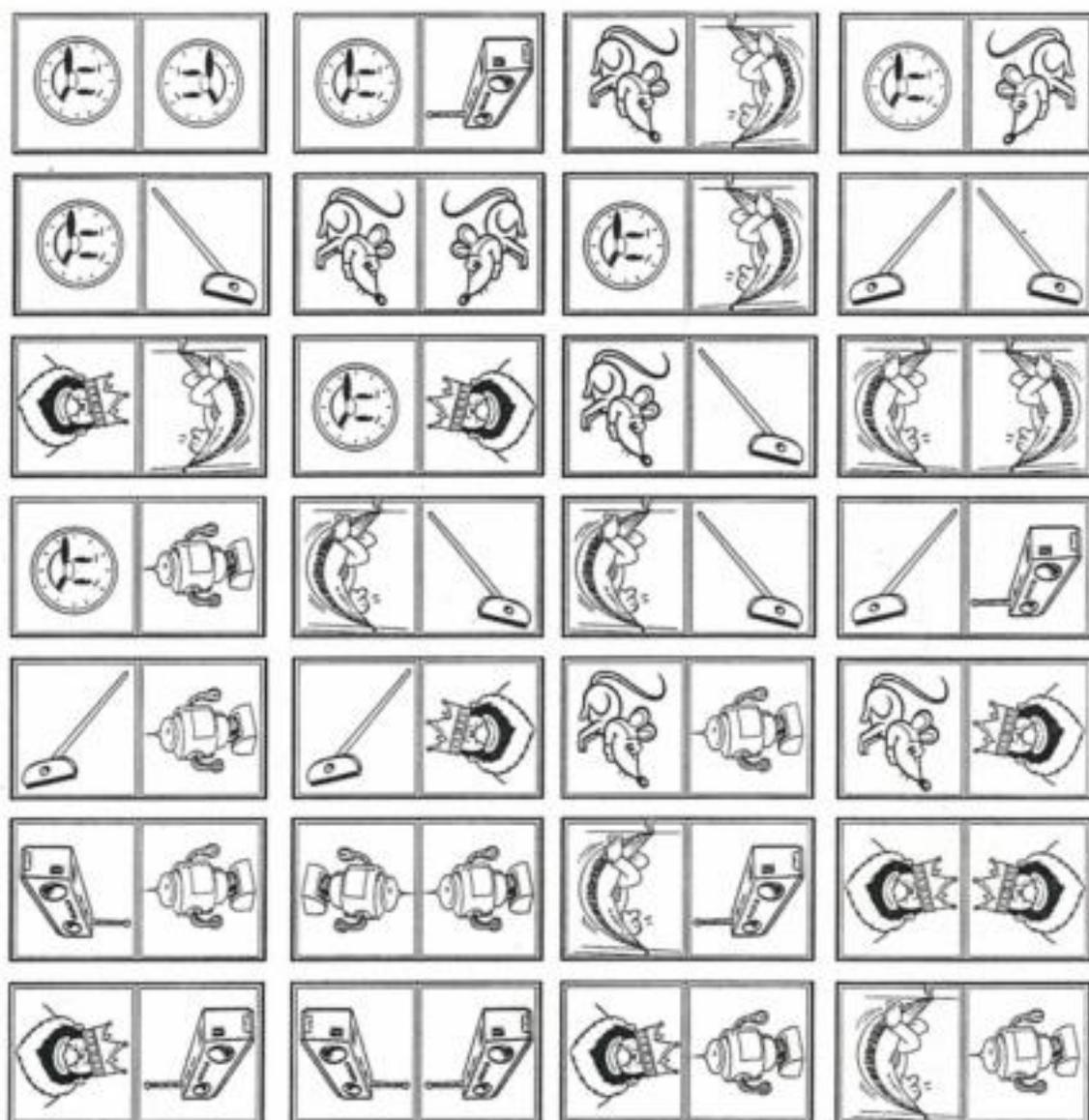
2. Se o adversário descobrir o que o outro descreveu, marcará na pista aquela gravura, e então, será a sua vez de "dar as dicas". Caso tenha errado, não marcará nenhuma gravura.

3. No fim do jogo devem ser contadas as gravuras marcadas por cada jogador. Ganha o jogador que marcar o maior número de gravuras na pista.

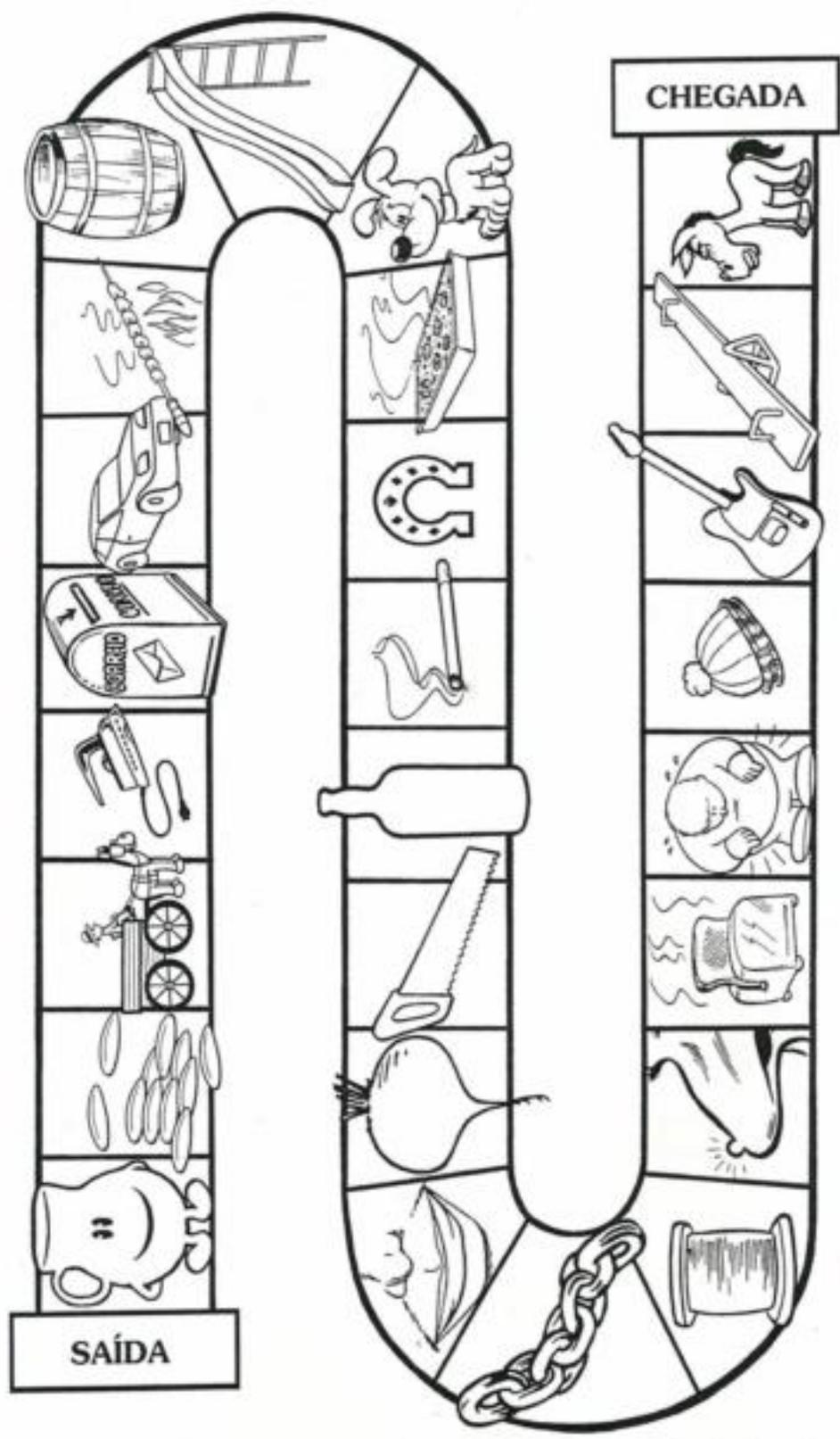
Associação de Idéias

Ligue cada gravura àquela que com ela combine:





rei, rádio, robô, rodo, relógio, rede, rato.



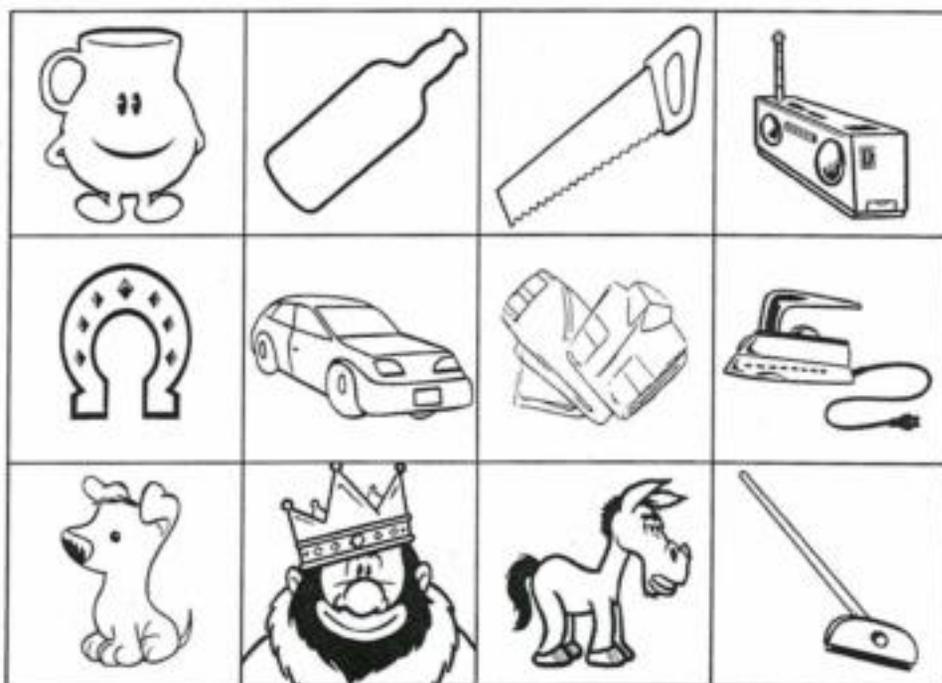
jarra, arroz, carroça, ferro, correio, carro, churrasco, barril, escorregador, cachorro, macarrão, ferradura, cigarro, garrafa, serrote, beterraba, sorriso, corrente, carretel, verruga, torrada, bairiga, gozro, guitarra, gangorra, burro.

Pedacinhos das Palavras

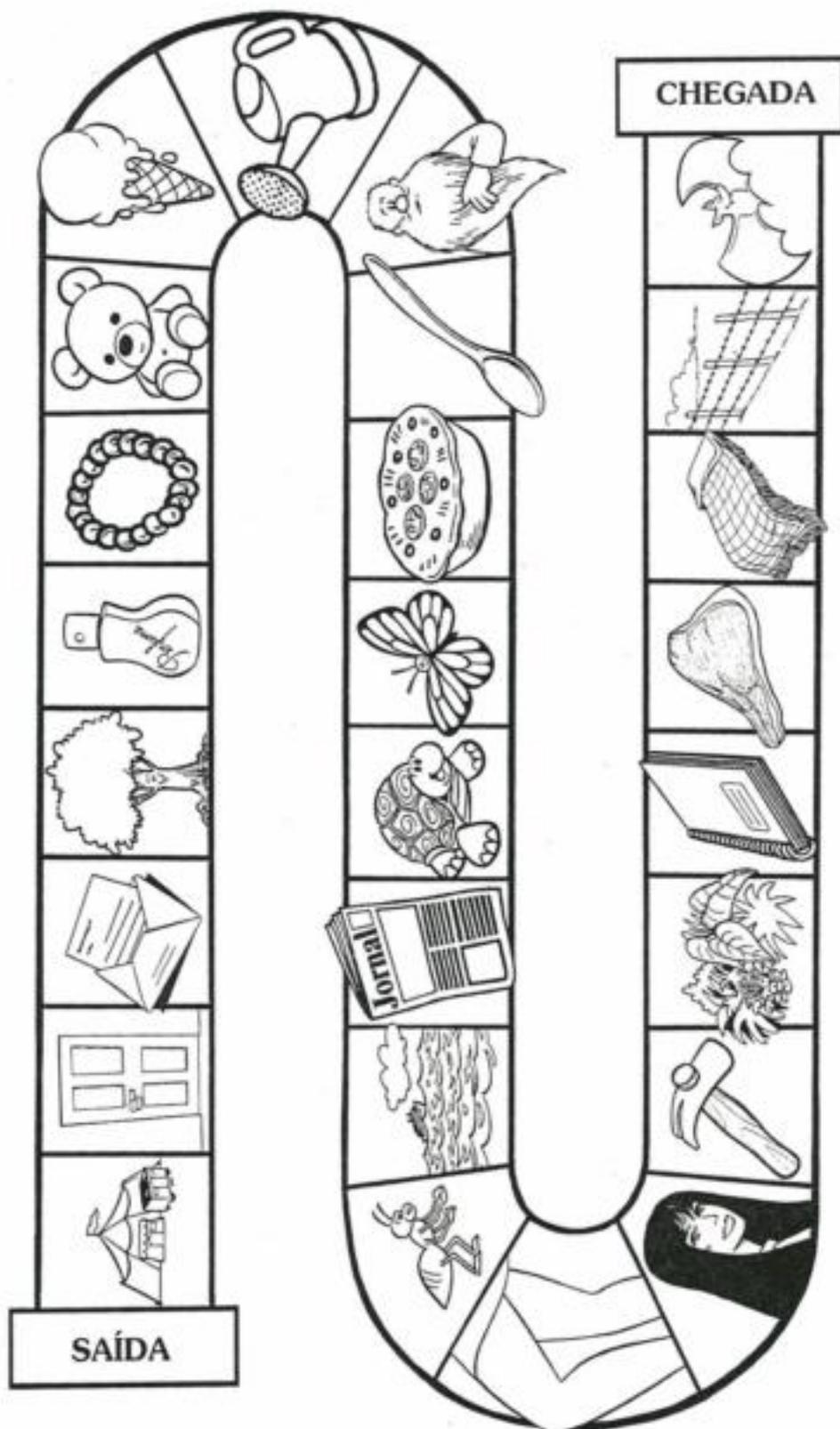
Neste jogo você deve descobrir onde colar (na página 262) cada gravura de acordo com o número de sílabas. Exemplo: se a palavra tiver 3 sílabas você deverá colá-la sobre 3 círculos; se tiver 2 sílabas sobre 2 círculos, etc.

Depois, deve pintar o círculo em que se encontra o som "ra, re, ri, ro, ru". Por exemplo, a gravura da "barriga" deve ser colada sobre 3 círculos, pois tem 3 sílabas. E o círculo a ser pintado é o segundo, pois o som "ri" está na segunda sílaba.

Bom divertimento!



jarra, garrafa, serrrote, rádio, ferradura, carro, roupa, ferro, cachorro, rei, burro, rodo.



circo, porta, carta, árvore, perfume, colar, urso, sorvete, regador, barba, colher, torta, borboleta, tartaruga, jornal, mar, formiga, perna, mulher, martelo, jardim, caderno, carne, cobertor, cerca, morcego.

VAMOS LIGAR?

Vamos ajudar cada criança a emitir as sílabas "PLA, PLE, PLI, PLO e PLU".

Ligue os pontos da trilha, emitindo os sons que estão embaixo de cada caminho.

Quando chegar ao final da trilha una os sons e fale a sílaba que está no círculo.



pa-la, pa-la, pa-la...

PLA



pe-le, pe-le, pe-le...

PLE



pi-li, pi-li, pi-li...

PLI



po-lo, po-lo, po-lo...

PLO



pu-lu, pu-lu, pu-lu...

PLU

VAMOS LIGAR?

Vamos ajudar cada criança a emitir as sílabas "BLA, BLE, BLI, BLO e BLU".

Ligue os pontos da trilha, emitindo os sons que estão embaixo de cada caminho.

Quando chegar ao final da trilha una os sons e fale a sílaba que está no círculo.



ba-la, ba-la, ba-la...

BLA



be-le, be-le, be-le...

BLE



bi-li, bi-li, bi-li...

BLI



bo-lo, bo-lo, bo-lo...

BLO



bu-lu, bu-lu, bu-lu...

BLU

VAMOS LIGAR?

Vamos ajudar cada criança a emitir as sílabas "FLA, FLE, FLI, FLO e FLU".

Ligue os pontos da trilha, emitindo os sons que estão embaixo de cada caminho. Quando chegar ao final da trilha una os sons e fale a sílaba que está no círculo.



FLA

fa-la, fa-la, fa-la...



FLE

fe-le, fe-le, fe-le...



FLI

fi-li, fi-li, fi-li...



FLO

fo-lo, fo-lo, fo-lo...



FLU

fu-lu, fu-lu, fu-lu...

VAMOS LIGAR?

Vamos ajudar cada criança a emitir as sílabas "CLA, CLE, CLI, CLO e CLU".

Ligue os pontos da trilha, emitindo os sons que estão embaixo de cada caminho.

Quando chegar ao final da trilha una os sons e fale a sílaba que está no círculo.



ca-la, ca-la, ca-la...

CLA



que-le, que-le, que-le...

CLE



qui-li, qui-li, qui-li...

CLI



co-lo, co-lo, co-lo...

CLO



cu-lu, cu-lu, cu-lu...

CLU

VAMOS LIGAR?

Vamos ajudar cada criança a emitir as sílabas "GLA, GLE, GLI, GLO e GLU".

Ligue os pontos da trilha, emitindo os sons que estão embaixo de cada caminho.

Quando chegar ao final da trilha una os sons e fale a sílaba que está no círculo.



ga-la, ga-la, ga-la...

GLA



gue-le, gue-le, gue-le...

GLE



gui-li, gui-li, gui-li...

GLI



go-lo, go-lo, go-lo...

GLO



gu-lu, gu-lu, gu-lu...

GLU

VAMOS LIGAR?

Vamos vibrar os lábios e prolongar o som abaixo até chegar a uma vogal.

Depois junte este som ao som de cada uma das vogais, formando os sons:
"bra, bre, bri, bro, bru".

br

A

E

I

O

U

Agora faça o mesmo com ppr... e formando os sons: "pra, pre, pri, pro, pru".

pr

A

E

I

O

U

LILIAN CRISTINE RIBEIRO NASCIMENTO

Vamos produzir o som "ccrrr"... e prolongar este som até chegar a uma vogal.

Depois junte este som ao som de cada uma das vogais, formando os sons:

"cra, cre, cri, cro, cru".

A

E

cr

I

O

U

Agora faça o mesmo, começando com ggrrr... e formando os sons: "gra, gre, gri, gro, gru".

A

E

gr

I

O

U

Vamos vibrar a língua, fazendo o som da metralhadora "ttrrr..." e prolongar este som até chegar a uma vogal.

Depois junte este som ao som de cada uma das vogais, formando os sons: "tra, tre, tri, tro, tru".

tr

A

E

I

O

U

Agora faça o mesmo, começando com "ddrrr..." e formando os sons: "dra, dre, dri, dro, dru".

dr

A

E

I

O

U

LILIAN CRISTINE RIBEIRO NASCIMENTO

Vamos produzir o som "ffrrr..." e prolongar este som até chegar a uma vogal.

Depois junte este som ao som de cada uma das vogais, formando os sons:

"fra, fre, fri, fro, fru".

fr

A

E

I

O

U

Agora faça o mesmo, começando com "vrrr..." e formando os sons: "vra, vre, vri, vro, vru".

vr

A

E

I

O

U

PR e BR



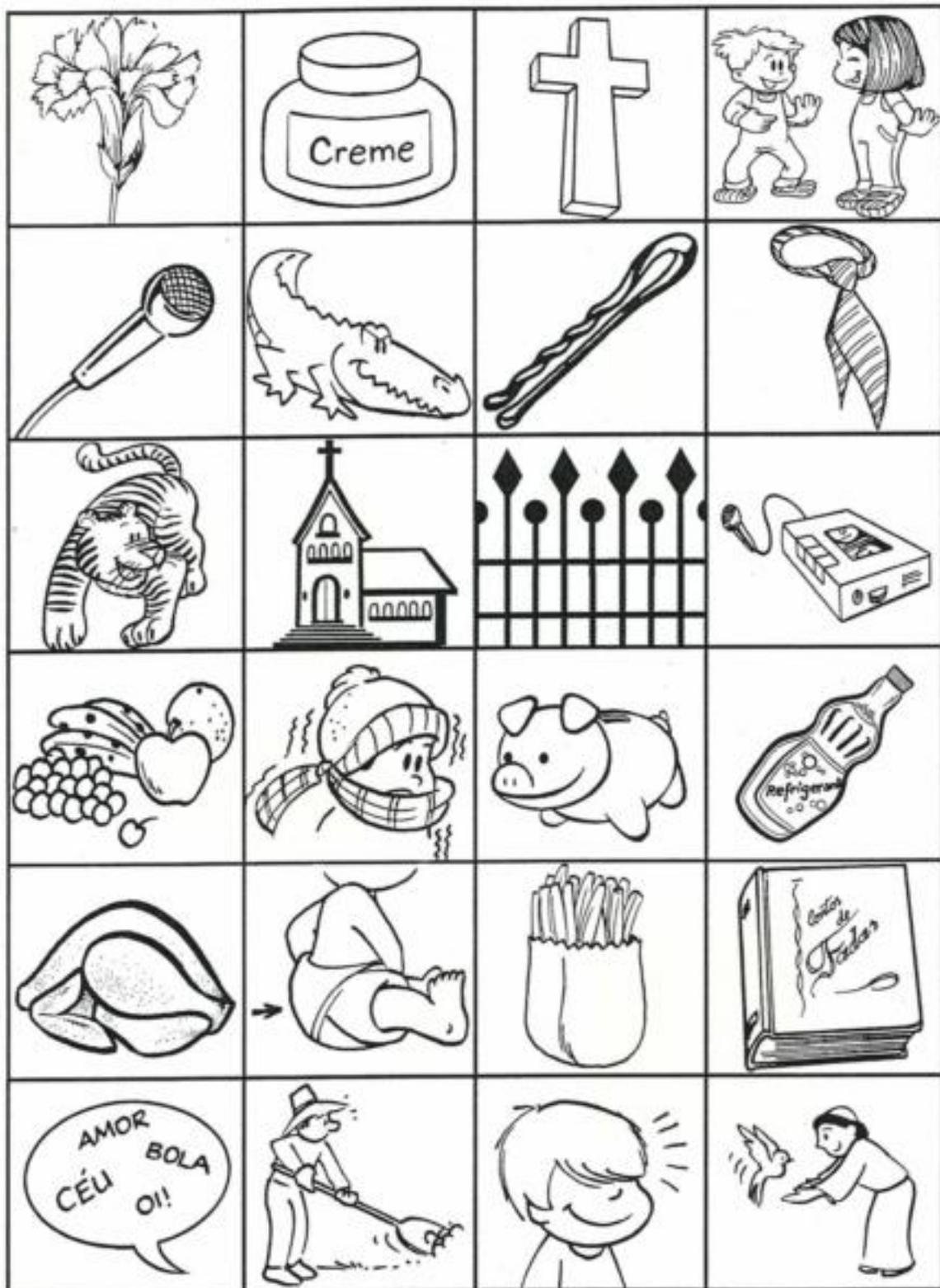
prato, prédio, príncipe, professora, presente, princesa, prego, praça, preto, preço, praia, primos, braço, brinco, bruxa, Brasília, cabrito, cobra, cabra, branco, Brasil, abridor, zebra, bruxo.

TR e DR



travesseiro, troféu, trave, trevo, estrela, trem, tricô, trigo, três, trator, trapezista, triângulo, dragão, padre, pedra, ladrão, madre, pedreiro, quadrado, vidraça, xadrez, esparadrapo, drops, dromedário.

CR, GR, FR E VR



cravo, creme, cruz, crianças, microfone, crocodilo, grampo, gravata, tigre, igreja, grade, gravador, frutas, frio, cofre, refrigerante, frango, fralda, fritas, livro, palavras, lavrador, franja, frei.

