



# O CADERNO COM ATIVIDADES PARA ESTIMULAR A LINGUAGEM EM PORTUGUÊS

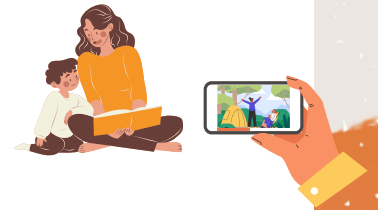




# A FAZER ...



Grave um **vídeo** com o Elias em que vocês leem juntos o livro e colocam em prática a estratégia de dar tempo a ele.



A atividade “**Ajudar a Martine a recolher a roupa**”. Com as imagens, o Elias pode nomeá-las e, com o texto, ele pode ler.



Uma **atividade do dia a dia** em que Elias pode nomear essas palavras (por exemplo, lavar a louça, colocar a roupa suja no cesto todas as noites, estender a roupa).



**Preencher a agenda** : tirar uma foto por dia representando uma palavra (aspirador, sabão, roupa, telefone).





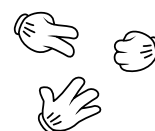
# A FAZER ...



**Ler o livro do Capuchinho Vermelho** com Elias, utilizando a técnica de dar o início da palavra e esperar que ele a complete.



**Jogar o jogo Pedra, papel e tesoura 1 2 3 !**



**Brincar ao jogo das ações nas partes do corpo.**

**Jogo para trabalhar o verbo fechar.** Abrir as janelas, se for algo que assusta, dizer com Elias «fecha!».



**Uma atividade diária** em que Elias pode nomear as palavras (umbigo, barriga, língua, bumbum, fechar, pegar, tesoura). Por exemplo, aproveitar o momento de se vestir pela manhã?

**Preencher a agenda** : tirar uma foto por dia representando uma palavra (umbigo, barriga, língua, bumbum, orelha, tesoura, fechar, pegar).





# A FAZER ...



**Jogo com o dado e imagens** que representam as palavras. O objetivo é preencher o mais rápido possível a sua grelha com as imagens. Para poder colocá-las, é necessário também nomeá-las corretamente.

Atividade de categorização, colagem de imagens (na folha das partes do corpo ou na folha dos objetos da casa) a ser feita em português (fazer com que ele produza a palavra).



Jogar o **jogo da memória** no computador (enviado para o seu endereço de e-mail).

Encontrar uma ideia de **atividade que se integre no seu dia a dia**, na qual Mickaël possa nomear as palavras **de acordo com a sua categoria** (objetos da casa ou partes do corpo). Por exemplo, Mickaël poderia ir buscar todos esses objetos reais na casa o mais rápido possível.

**Preencher a agenda** : tirar uma foto por dia representando uma palavra (aspirador, sabão, roupa, telefone, umbigo, barriga, língua, bumbum, orelha, tesoura, fechar, pegar).







# A FAZER ...



Fazer a atividade de **adivinhação e mímica**.



Jogar ao **jogo «procura e encontra»**. Elias pega numa carta, depois lê-lhe e ele tem de indicar a imagem certa.



Fazer as atividades **"encontre o intruso"**. Elias deve encontrar o intruso e nomeá-lo.



Encontre uma **ideia de atividade que se integre no seu dia a dia**, na qual Elias possa nomear as palavras de acordo com as suas características (por exemplo, as tesouras cortam). **Por exemplo, durante o banho, é possível pedir ao Mickaël para apontar e nomear as partes do corpo, fazendo-lhe perguntas** (por exemplo, «Mostra-me o que está na tua boca e se mexe, como se chama? A língua», «Mostra-me o que serve para ouvir → como se chama? O ouvido», «Mostra-me o que está no meio da barriga...»)



**Preencher a agenda** : tirar uma foto por dia representando uma palavra (aspirador, sabão, roupa, telefone, umbigo, barriga, língua, bumbum, orelha, tesoura, fechar, pegar).

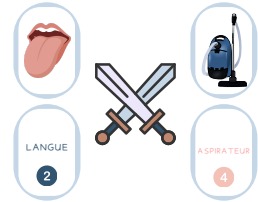




# A FAZER ...



Jogar ao **jogo da batalha** das sílabas. Primeiro, mostrar-lhe como se dividem todas as palavras em português batendo palmas. Depois, fazer dois baralhos de cartas e jogar à batalha. Quem tiver a palavra com mais sílabas ganha.



Fingir que está a **brincar ao cabeleireiro**. Pode começar por fazer de cabeleireira e **usar as palavras** : telefone (no início do jogo, ligar para marcar a consulta), tesoura (pego na minha tesoura para cortar o cabelo), sabão (eu uso sabão, ele faz espuma), aspirador (para aspirar o cabelo), orelha (diga: eu tomo cuidado para não cortar sua orelha), pegar (a toalha, a tesoura, o sabão), toalha (para secar o cabelo), fechar (o salão de cabeleireiro está fechado).

**Preencher a agenda** : tirar uma foto por dia representando uma palavra (aspirador, sabão, roupa, telefone, umbigo, barriga, língua, bumbum, orelha, tesoura, fechar, pegar).

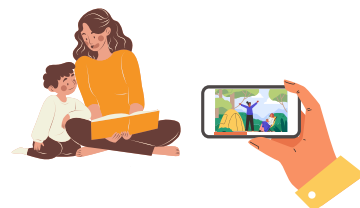




# A FAZER ...



Grave um **vídeo** com o Elias no qual **leia o livro «Loup, loup y es-tu?»** e ponha em prática as estratégias que aprendeu até agora (resumidas na ficha em anexo).



**Jogar uma ou várias partidas do jogo associado ao livro** do Lobo. Sempre que se virar uma carta, é preciso dizer a palavra em português para a ganhar. Se se tirar a carta do porco, é preciso dançar e dizer «eu danço»; se se tirar a carta do lobo, é preciso dizer «eu apanhei-te».



**Preencher a agenda** : tirar uma foto por dia representando uma palavra (T-shirt, Kispo, Colar, Cuecas, Meias, Jardim, Lua, Vento, Praia, Dançar, Tocar & segurar).

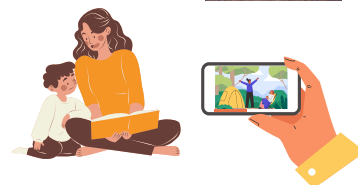




# A FAZER ...



Grave um vídeo com o Elias no qual **leia o livro «O ouriço que faz cócegas na lua»** e ponha em prática as estratégias aprendidas até agora (resumidas na ficha da semana passada).



**Jogar uma ou várias partidas do jogo associado ao livro do ouriço.** É preciso sempre dizer o que está no dado e na carta tirada.

**Uma atividade do dia a dia** em que Elias pode nomear essas palavras (Jardim, Lua, Vento, Praia, Tocar).

**Preencher a agenda** : tirar uma foto por dia representando uma palavra (T-shirt, Kispo, Colar, Cuecas, Meias, Jardim, Lua, Vento, Praia, Dançar, Tocar & segurar).





# A FAZER ...



**Jogo com um dado e imagens** que representam todas as palavras-alvo. O objetivo é preencher o tabuleiro o mais rapidamente possível com essas imagens. Para as poder colocar, é necessário também nomeá-las corretamente.

**Atividade de classificação, colagem de imagens e etiquetas** (na ficha das peças de roupa ou na ficha dos elementos do exterior) a realizar em português (incentivá-lo a pronunciar a palavra).



Encontrar uma ideia de **atividade que se integre no seu dia a dia**, na qual Elias possa nomear as palavras **de acordo com a sua categoria** (objetos da casa ou partes do corpo). Pode propor um pequeno jogo de classificação nas rotinas do dia-a-dia, por exemplo, na hora de se vestir ou durante um passeio, perguntando ao Elias se a palavra pertence à categoria de roupa ou de elementos do exterior. Por exemplo : meias → roupa, kispo → roupa, jardim → exterior, árvore → exterior.

**Preencher a agenda** : tirar uma foto por dia representando uma palavra (T-shirt, Kispo, Colar, Cuecas, Meias, Jardim, Lua, Vento, Praia, Dançar, Tocar & segurar).







# A FAZER ...



Fazer a atividade de **adivinhação e mímica**.



Jogar ao **jogo «procura e encontra»**. Elias pega numa carta, depois lê-lhe e ele tem de indicar a imagem certa.



Encontre uma **ideia de atividade que se integre no seu dia a dia**, na qual Elias possa nomear as palavras de acordo com as suas características (por exemplo, a lua brilha). Por exemplo, um joguinho de adivinhas enquanto se vestem ou ao saírem, em que descrevem a função ou a característica de uma palavra e o Elias tem de adivinhar e dizer o nome (“Agora vamos calçar algo nos pés... Agora vamos a um sítio onde haja relva e flores...”)

**Preencher a agenda** : tirar uma foto por dia representando uma palavra (T-shirt, Kispo, Colar, Cuecas, Meias, Jardim, Lua, Vento, Praia, Dançar, Tocar & segurar).







# A FAZER ...



Jogar ao **jogo da batalha** das sílabas. Primeiro, mostrar-lhe como se dividem todas as palavras em português batendo palmas. Depois, fazer dois baralhos de cartas e jogar à batalha. Quem tiver a palavra com mais sílabas ganha.



Finja que vai comprar roupa. Pode começar por fazer de cliente que vai de férias (para a praia) e que quer comprar os seguintes artigos: meias, kispo, t-shirt, colar, calças. Ele também tem tendência para tocar em tudo. Depois, brinquem de fingir que estão na praia (há vento a empurrar os barcos), mas que já é tarde (lua no céu) e que vão voltar para casa (fazer com que ele segure as suas coisas) para dar uma festa no jardim (dançar).



**Preencher a agenda** : tirar uma foto por dia representando uma palavra (T-shirt, Kispo, Colar, Cuecas, Meias, Jardim, Lua, Vento, Praia, Dançar, Tocar & segurar).

