

APRENDO
com

cartas

SILABÁRIO

Inclui sugestões de:
6
Jogos

6-10
ANOS

SUGESTÕES DE JOGOS

PALAVRAS NA MESA

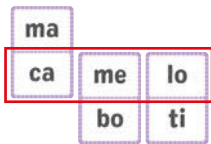
Objetivo: Juntar mais pontos, formando palavras na mesa em cinco rodadas.

Jogadores: 2 ou 3 jogadores.

Como jogar:

- Cada jogador recebe seis cartas. As restantes formam o baralho.
- O jogador mais novo é o primeiro a jogar.
- Na sua vez de jogar, o jogador joga as cartas de que precisa para formar uma palavra (usando as frentes e os versos das cartas) e retira tantas cartas do baralho quantas as que jogou. Passa a vez ao jogador seguinte. A rodada termina quando todos os jogadores tiverem formado a sua palavra. Se o jogador não conseguir formar uma palavra com as cartas que tem em mão, passa a vez ao jogador seguinte e, na próxima rodada, pode trocar todas as suas cartas por outras do baralho.
- Em cada rodada, os jogadores devem contar os seus pontos: recebem 1 ponto por cada letra usada na sua palavra.
- No fim de cada rodada, o jogo recomeça. Quando o baralho acabar, baralham-se as cartas já usadas para criar um novo baralho. Ao fim das cinco rodadas, ganha quem tiver acumulado mais pontos.

As palavras formam-se colocando as respetivas sílabas seguidas, como se mostra com a palavra «camelo»:



SUGESTÕES DE JOGOS

PALAVRAS CRUZADAS

Objetivo: Usar todas as cartas da mão para escrever palavras.

Jogadores: 2 a 4 jogadores.

Como jogar:

- Cada jogador recebe dez cartas. As restantes formam o baralho. Podem ser usadas as frentes e os versos das cartas.
- O jogador mais novo é o primeiro a jogar.
- O primeiro jogador deve escolher uma palavra que consiga escrever com algumas das sílabas que tem na mão e dispô-las no centro da mesa.
- O jogador seguinte deve escrever uma nova palavra, aproveitando uma das sílabas deixadas pelo jogador anterior.
- Caso o jogador não tenha sílabas que lhe permitam jogar, vai buscar uma carta ao baralho e tenta usá-la. Se não conseguir, passa a vez ao jogador seguinte.
- O jogo termina quando um jogador ficar sem cartas na mão, sendo ele o vencedor, ou quando não existirem mais cartas no baralho. Neste caso, ganha o jogador com menos cartas na mão.

SUGESTÕES DE JOGOS

DOMINÓ DE DISSÍLABOS

Objetivo: Ser o primeiro a usar as cartas todas que tem na mão.

Jogadores: 2 a 4 jogadores.

Como jogar:

- Cada jogador recebe sete cartas. As restantes formam o baralho. Podem ser usadas as frentes e os versos das cartas.
- Retira-se uma carta do baralho e coloca-se no centro da mesa.
- O jogador mais novo é o primeiro a jogar.
- Em cada jogada, o jogador deve colocar junto das sílabas da extremidade do jogo uma outra sílaba que permita construir uma palavra. Caso o jogador não tenha nenhuma sílaba na mão que complete uma das duas extremidades do jogo, tem de ir buscar uma carta ao baralho. Se lhe sair uma sílaba «jogável», o jogador deve jogá-la; se não sair, o jogador perde a vez e o jogador seguinte continua o jogo.
- Ganha o primeiro jogador que conseguir jogar todas as cartas da sua mão.

SUGESTÕES DE JOGOS

CORRIDA DE PALAVRAS

Objetivo: Ser o primeiro a formar dez palavras diferentes.

Jogadores: 2 ou 4 jogadores.

Como jogar:

- Cada jogador recebe cinco cartas. As restantes cartas ficam viradas para cima no centro da mesa. Só podem ser usadas as frentes das cartas que estiverem visíveis.
- O jogador mais novo é o primeiro a jogar.
- Na sua vez de jogar, o jogador pode fazer uma de duas coisas:
 - trocar até duas cartas, colocando cartas suas no centro da mesa e retirando outras tantas das que estão disponíveis;
 - formar uma palavra usando 2 a 4 cartas da sua mão, que deve dispor em linha para que todos os jogadores possam ver. Para facilitar a contagem, devem ser anotadas todas as palavras que cada jogador formar. De seguida, o jogador recolhe as suas cartas e passa a vez ao jogador seguinte.
- Ganha o primeiro jogador que conseguir formar dez palavras diferentes.

Variações:

- Limitar o número de sílabas/letras que podem ser utilizadas por palavra: escrever palavras apenas com três sílabas; escrever palavras com cinco letras; etc.

SUGESTÕES DE JOGOS

CORRENTE DE HISTÓRIAS

Objetivo: Em equipa, narrar/escrever uma história com as palavras que conseguem descobrir ao longo do jogo.

Jogadores: 2 ou mais jogadores.

Como jogar:

- Todos os jogadores jogam em equipa.
- As cartas são colocadas no centro da mesa com uma das faces voltadas para cima. Cada jogador tenta escrever uma palavra apenas com essas sílabas que estão visíveis.
- O jogador mais novo é o primeiro a jogar.
- O primeiro jogador encontra uma palavra e mostra a todos quais as sílabas que usou para formar essa palavra (atenção, as sílabas não são retiradas do jogo). Depois, é a vez dos seus colegas de equipa fazerem o mesmo.
- Quando o primeiro jogador encontra a primeira palavra, a equipa deve começar uma história (narrada em voz alta e/ou escrita) e incorporar essa palavra na história. À medida que a equipa encontra palavras novas, deve ir acrescentando informações à história que está a narrar/escrever, de forma a incorporar as palavras descobertas.

Variações:

- Quando os jogadores têm dificuldade em escrever textos, podem utilizar cada palavra descoberta para escrever uma frase.

SUGESTÕES DE JOGOS

PALAVRA VIVA

Objetivo: Ser o primeiro a obter dez pontos.

Jogadores: 2 a 4 jogadores.

Como jogar:

- Cada jogador recebe dez cartas. As restantes formam o baralho. Podem ser usadas as frentes e os versos das cartas.
- É colocada uma palavra no centro da mesa (por exemplo, «casa»).
- O jogador mais novo é o primeiro a jogar.
- Na sua vez de jogar, cada jogador deve trocar uma sílaba da palavra que se encontra no centro por outra sílaba que tenha na sua mão, desde que continue a estar escrita uma palavra portuguesa válida. Por exemplo, na palavra «casa», o jogador retira a carta que tem a sílaba «sa» e troca pela carta que tem a sílaba «ma», formando a palavra «cama».
- Se um jogador não conseguir trocar nenhuma sílaba, vai buscar uma carta ao baralho para tentar conseguir fazer a troca. Se mesmo assim não conseguir, passa a vez ao jogador seguinte. Cada troca realizada com sucesso vale 1 ponto.
- Quando o baralho terminar ou quando os jogadores concordarem que já não conseguem formar mais palavras, recomeçam o jogo com uma nova palavra. Ganha quem conseguir obter primeiro dez pontos.

DESCOBRE TAMBÉM:



Penguin
Random House
Grupo Editorial

www.penguineducação.pt

Editamos livros
de apoio escolar para
uma aprendizagem
autónoma e estimulante,
com rigor científico
e garantia de sucesso.

ISBN: 978-989-589-778-0



Apoio Escolar / 6-10 Anos

54
cartas

2+
jogadores

Edição: Olga Fontão

Design: Ágata Ventura

1.ª edição: julho de 2026

ISBN: 978-989-589-778-0

Impresso na China

© 2026, Penguin Random House
Grupo Editorial, Unipessoal, Lda.
Fábula Educação é uma chancela de
Penguin Random House Grupo Editorial
Todos os direitos reservados.

Segurança dos produtos:

rgsp.pt@penguinrandomhouse.com



Aviso de sufocamento. Não aconselhável a crianças com menos de 3 anos – contém peças pequenas.