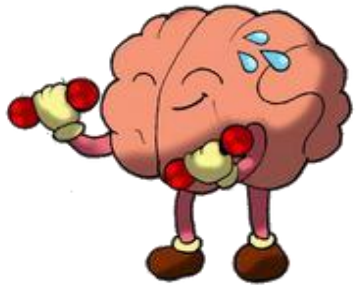
NEUROTREINO



Jogo “Stop”

Daniele Cristina Rodrigues Viana
CRP 04/34343

Karin Pereira Corrêa
CRP 04/34559

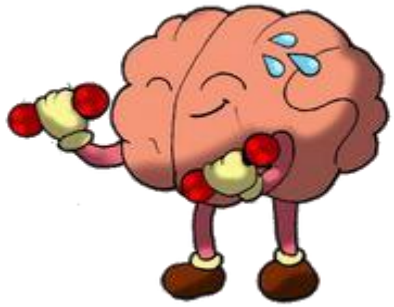
Esse é um material distribuído gratuitamente.

Ajude-o a chegar a outras pessoas!

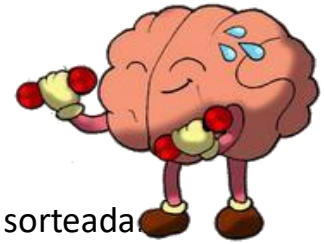
Compartilhe!

Para conhecer os kits de Estimulação Cognitiva NEUROTREINO

CLIQUE AQUI



Jogo “Stop” 1



Instruções:

Sorteie uma letra e uma palavra para que o paciente/cliente fale o que se pede com a letra sorteada.

Variações:

Pedir para que ele vá anotando numa folha as respostas. Ao final você fica com a folha onde ele anotou as respostas e refaz as perguntas, para estimulá-lo a se lembrar do que escreveu. Dessa forma além de estimular a memória de longo prazo, a de curto prazo também será estimulada.

Colocar as palavras enfileiradas sobre a mesa e sortear uma letra para que o paciente fale ou escreva todos os comandos, como na brincadeira tradicional.

Determinar a letra dizendo pausadamente a palavra S...TO...P e cada um mostrar com os dedos uma quantidade, sendo a soma a letra a ser utlilizada, como na brincadeira tradicional.

As fichas de números podem ser utilizadas para aumentar o grau de dificuldade da atividade. Ao invés do paciente/cliente falar uma palavra com a letra sorteada, falará o número de vezes sorteado.

Para trabalhar a velocidade de processamento pode-se limitar o tempo como na brincadeira Stop tradicional.

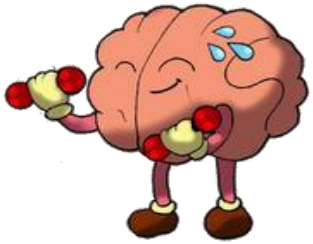
Para estimulação da linguagem, o jogo deve ser utilizado com comandos e respostas verbais.

É possível se utilizar essa atividades em grupo ou individualmente.

A	B	C	D	E
F	G	H	I	J
K	L	M	N	O
P	Q	R	S	T
U	V	W	X	Y
Z	1	2	3	4

EMOÇÃO OU SENTIMENTO	FRUTA	PLANTA	OBJETO
ALGO QUE VOCÊ AGRADECE	PROFISSÃO	LEGUME	UM SONHO SEU
ANIMAL	CARRO	ALIMENTO	CIDADE, ESTADO OU PAÍS
NOME MASCULINO	COR	ELETRO-DOMÉSTICO	NOME FEMININO

Jogo “Stop” 2



Instruções:

Escrever o que se pede em cada coluna com a letra correspondente em cada linha.

Exemplo: Escrever um nome que comece com a letra A. Escrever uma emoção ou sentimento que comece com a letra A, etc.

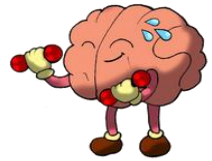
Sugestão: utilizar em sessão a versão plastificada (que pode ser reutilizada) e entregar a versão impressa para “tarefa de casa”.

Para trabalhar a velocidade de processamento pode-se contar o tempo como na brincadeira Stop tradicional.

Para estimulação da linguagem, o jogo pode ser utilizado com comandos e respostas verbais.

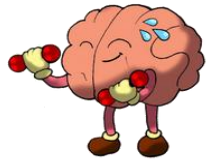
É possível utiliza essa atividades em grupo ou individualmente.

Jogo “Stop”



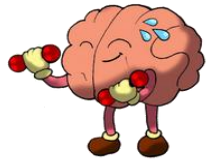
LETRA	NOME	EMOÇÃO OU SENTIMENTO	CIDADE ESTADO PAÍS	FRUTA
D				
H				
E				
I				
M				
P				
R				
N				
J				

Jogo “Stop”



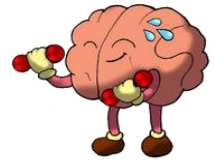
LETRA	NOME	EMOÇÃO OU SENTIMENTO	CIDADE ESTADO PAÍS	FRUTA
A				
F				
B				
G				
S				
C				
O				
T				
L				

Jogo “Stop”



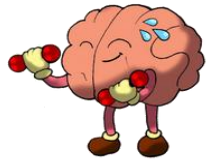
LETRA	NOME FEMININO	ELETRODO-MÉSTICO	ALIMENTO	CARRO
S				
D				
M				
C				
R				
P				
L				
E				
O				

Jogo “Stop”



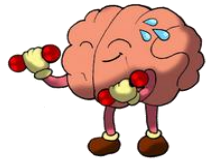
LETRA	NOME FEMININO	ELETRODO-MÉSTICO	ALIMENTO	PROFISSÃO
N				
A				
R				
D				
T				
I				
U				
V				
Z				

Jogo “Stop”



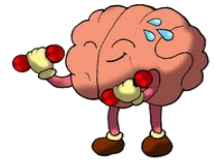
LETRA	ANIMAL	CARRO	UM SONHO SEU	CIDADE, ESTADO OU PAÍS
D				
S				
I				
N				
V				
A				
T				
G				
E				

Jogo “Stop”



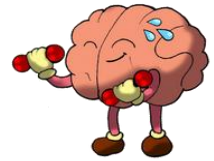
LETRA	ANIMAL	CARRO	UM SONHO SEU	CIDADE, ESTADO OU PAÍS
O				
R				
M				
D				
B				
C				
F				
H				
J				

Jogo “Stop”



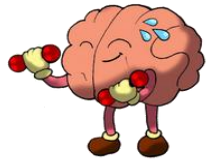
LETRA	NOME MASCULINO	COR	ELETRO-DOMÉSTICO	EMOÇÃO OU SENTIMENTO
B				
R				
A				
N				
L				
O				
F				
G				
E				

Jogo “Stop”



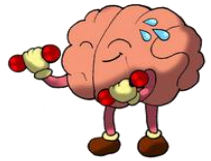
LETRA	NOME MASCULINO	COR	ELETRO-DOMÉSTICO	EMOÇÃO OU SENTIMENTO
C				
D				
H				
J				
I				
M				
P				
Q				
T				

Jogo “Stop”



LETRA	EMOÇÃO OU SENTIMENTO	ALGO QUE VOCÊ AGRADECE	PLANTA	OBJETO
L				
S				
M				
P				
E				
A				
O				
G				
R				

Jogo “Stop”



LETRA	EMOÇÃO OU SENTIMENTO	ALGO QUE VOCÊ AGRADECE	PLANTA	OBJETO
B				
U				
Z				
T				
N				
D				
F				
R				
J				