



PREFEITURA DA ESTÂNCIA TURÍSTICA DE  
**IBIÚNA**  
*Por uma Ibiúna próspera. Investindo no presente, gerando o futuro.*  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO



E.M. RECANTO FELIZ – PROF<sup>a</sup> SANDRA RODRIGUES DA SILVA

FASE II-A

PROFESSORA LUCIANA

NOME: \_\_\_\_\_

6<sup>a</sup> APOSTILA – 07 A 19/06

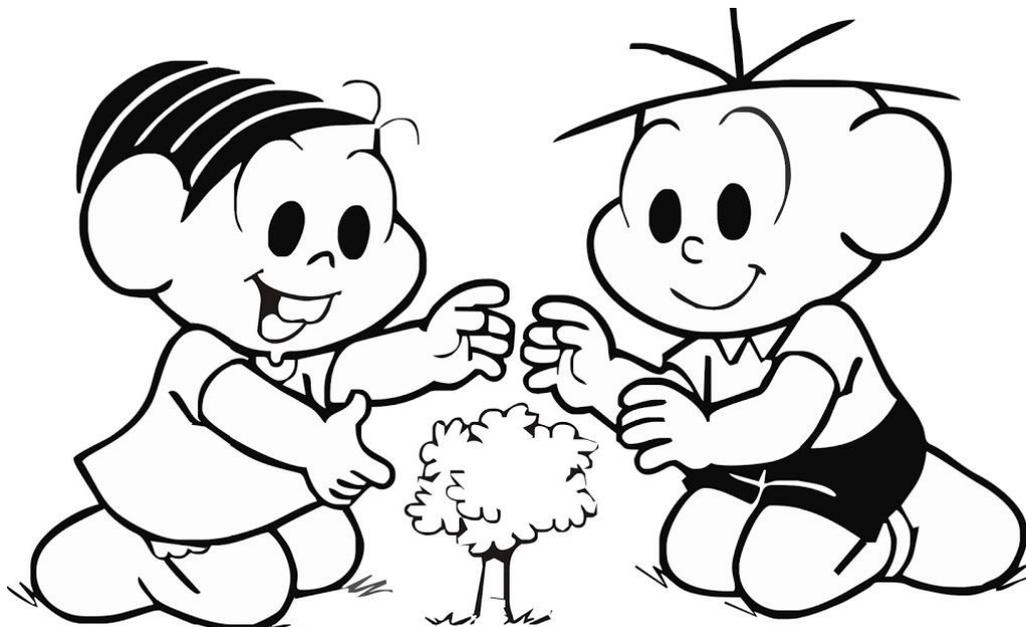




NOME: \_\_\_\_\_ 07/06

## 05 DE JUNHO – DIA INTERNACIONAL DO MEIO AMBIENTE

1. PINTE O DESENHO BEM BONITO.



2. DESENHE ÁRVORES DE ACORDO COM O NÚMERO INDICADO.

5

1. **PINTE** A ÁRVORE DE VERDE E O RESTANTE COMO QUISER



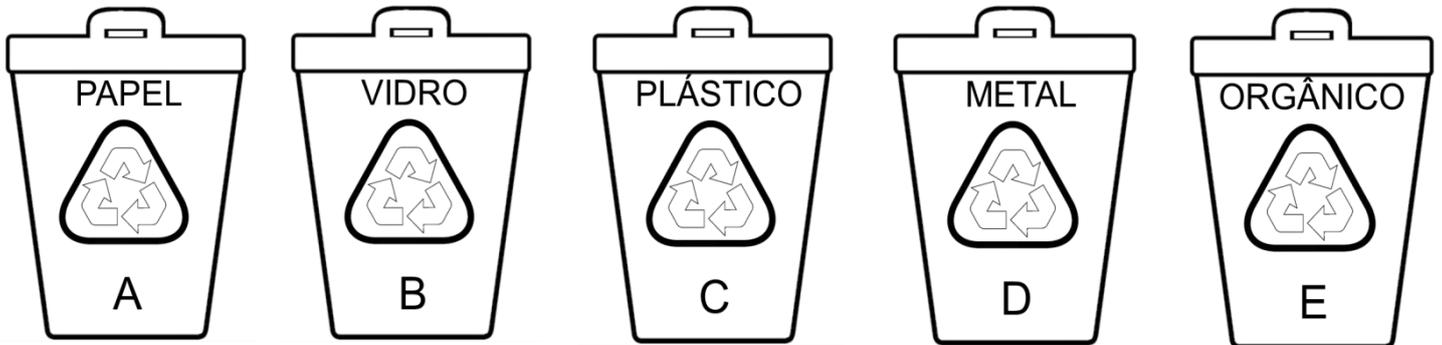
2. ESCREVA A PALAVRA NO DIAGRAMA.

T	E	R	R	A

NOME: \_\_\_\_\_ 08/06

1. PINTE AS LIXEIRAS DE ACORDO COM A LEGENDA.
2. LIGUE OS OBJETOS A CADA LIXEIRA CERTA.

A B C D E



3. CIRCULE A IMAGEM CORRETA COM GIZ DE CERA OU LÁPIS DE COR VERDE E A INCORRETA DE VERMELHO.





NOME: \_\_\_\_\_ 09/06

ESSE É O PLANETA TERRA. PINTE-O BEM BONITO.

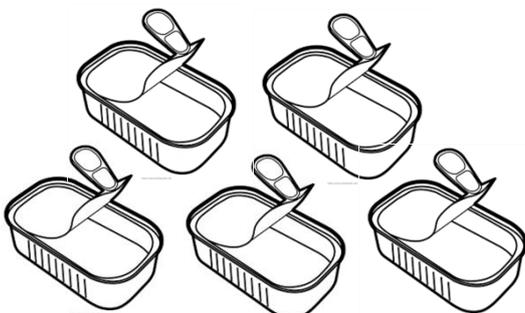
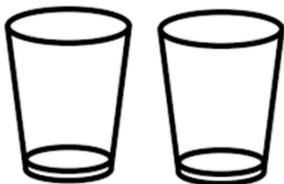
1. ESCREVA NO DIAGRAMA A PALAVRA TERRA

--	--	--	--	--

LETRA INICIAL	
LETRA FINAL	
NÚMERO DE LETRAS	



2. LIGUE AS QUANTIDADES AO NÚMERO CORRESPONDENTE.



NOME: \_\_\_\_\_ 10/06

1. QUERIDA CRIANÇA IDENTIFIQUE A LETRA P NO TEXTO E PINTE DE AZUL. PINTE O PATO DE COLORIDO.

LÁ VEM O PATO

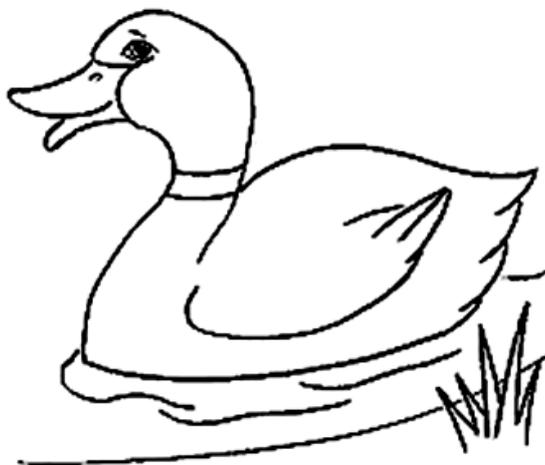
PATA AQUI, PATA ACOLÁ

LÁ VEM O PATO

PARA VER O QUE É QUE HÁ...

[...]

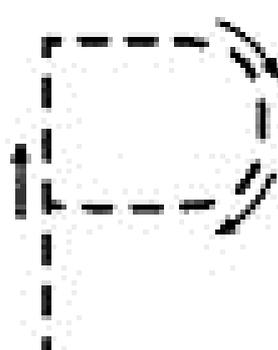
Vinicius De Moraes / Sergio Bardotti / Antonio Pecci Filho



2. LOCALIZE E PINTE A FIGURA QUE COMEÇA COM A LETRA P E COLOQUE A LETRA INICIAL DE CADA FIGURA NO QUADRINHO ABAIXO.



3. PASSE POR CIMA DO TRACEJADO DA LETRA P COM GIZ DE CERA OU LÁPIS DE COR DE SUA PREFERÊNCIA

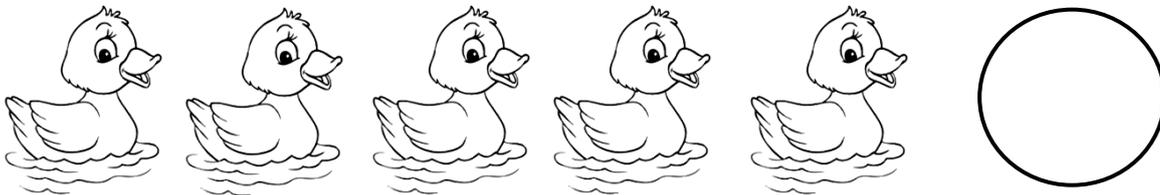


NOME: \_\_\_\_\_ 10/06

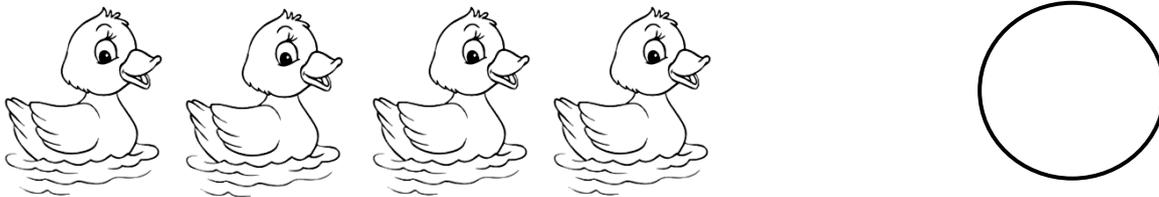
VAMOS CANTAR?

COLOQUE O NUMERAL DE ACORDO COM A MÚSICA

**5** PATINHOS FORAM PASSEAR ALÉM DA MONTANHA PARA BRINCAR



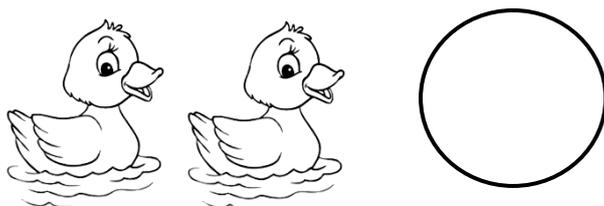
A MAMÃE GRITOU QUÁ, QUÁ, QUÁ... MAS SÓ **4** PATINHOS VOLTARAM DE LÁ



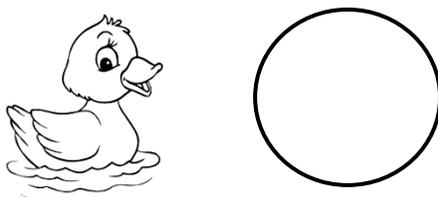
QUATRO PATINHOS FORAM PASSEAR ALEM DA MONTANHA PARA BRINCAR. A MAMÃE GRITOU QUÁ, QUÁ, QUÁ, MAS SÓ **3** PATINHOS VOLTARAM DE LÁ.



TRÊS PATINHOS FORAM PASSEAR ALEM DA MONTANHA PARA BRINCAR. A MAMÃE GRITOU QUÁ, QUÁ, QUÁ, MAS SÓ **2** PATINHOS VOLTARAM DE LÁ.



DOIS PATINHOS FORAM PASSEAR ALEM DA MONTANHA PARA BRINCAR. A MAMÃE GRITOU QUÁ, QUÁ, QUÁ, MAS SÓ **1** PATINHO VOLTOU DE LÁ.



1. OS CINCO PATINHOS FORAM PASSEAR E QUANDO A MAMÃE GRITOU SOMENTE UM VOLTOU. PINTE O PATINHO QUE ESTÁ NO SENTIDO CONTRARIO DOS OUTROS.



2. PINTE O PATO MAIOR E CIRCULE O MENOR.



## CURIOSIDADES

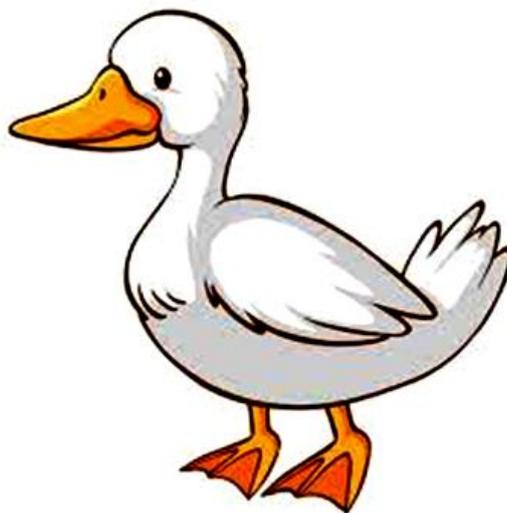
FAMILIA LEIA O TEXTO INFORMATIVO PARA A CRIANÇA

PRIMEIRAMENTE, UMA DAS CURIOSIDADES SOBRE O PATO É QUE ELE VIVE POR TODA PARTE DO MUNDO, COM EXCEÇÃO DA ANTÁRTICA.

OUTRO FATO INTERESSANTE É QUE UMA PATA CHEGA A POR 100 OVOS AO ANO.

AS PENAS DE UM PATO SÃO TÃO RESISTENTES À UMIDADE QUE ATÉ MESMO QUANDO O PATO MERGULHA, A CAMADA MAIS PROFUNDA DE SUAS PENAS CONTINUA COMPLETAMENTE SECA.

E O MAIS DIGNO DE NOTA É QUE O PATO, É O ÚNICO ANIMAL QUE CONSEGUE DORMIR E “DESLIGAR” METADE DO CÉREBRO E TAMBÉM MANTER A OUTRA EM ALERTA.





Põe a mãozinha pra frente  
Põe a mãozinha pro lado  
Põe a mãozinha pra frente  
Balanço e ele adora

Eu danço Pop Pop  
Eu danço Pop Pop  
Eu danço Pop Pop  
Assim é bem melhor

Eu danço Pop Pop  
Eu danço Pop Pop  
Eu danço Pop Pop  
Assim é bem melhor

Eu danço Pop Pop  
Eu danço Pop Pop  
Eu danço Pop Pop  
Assim é bem melhor

Põe o bumbum para frente  
Põe o bumbum para o lado  
Põe o bumbum para frente  
Balanço e ele adora

Põe o corpinho pra frente  
Põe o corpinho pro lado  
Põe o corpinho pra frente  
Balanço e ele adora

Põe o pezinho pra frente  
Põe o pezinho pro lado  
Põe o pezinho pra frente  
Balanço e ele adora

Eu danço Pop Pop  
Eu danço Pop Pop  
Eu danço Pop Pop  
Assim é bem melhor

Eu danço Pop Pop  
Eu danço Pop Pop  
Eu danço Pop Pop  
Assim é bem melhor

Eu danço Pop Pop  
Eu danço Pop Pop  
Eu danço Pop Pop  
Assim é bem melhor

Põe o corpinho pra frente  
Põe o corpinho pro lado  
Põe o corpinho pra frente  
Balanço e ele adora

Eu danço Pop Pop  
Eu danço Pop Pop  
Eu danço Pop Pop  
Assim é bem melhor

Põe a cabeça pra frente  
Põe a cabeça pro lado  
Põe a cabeça pra frente  
Balanço e ele adora

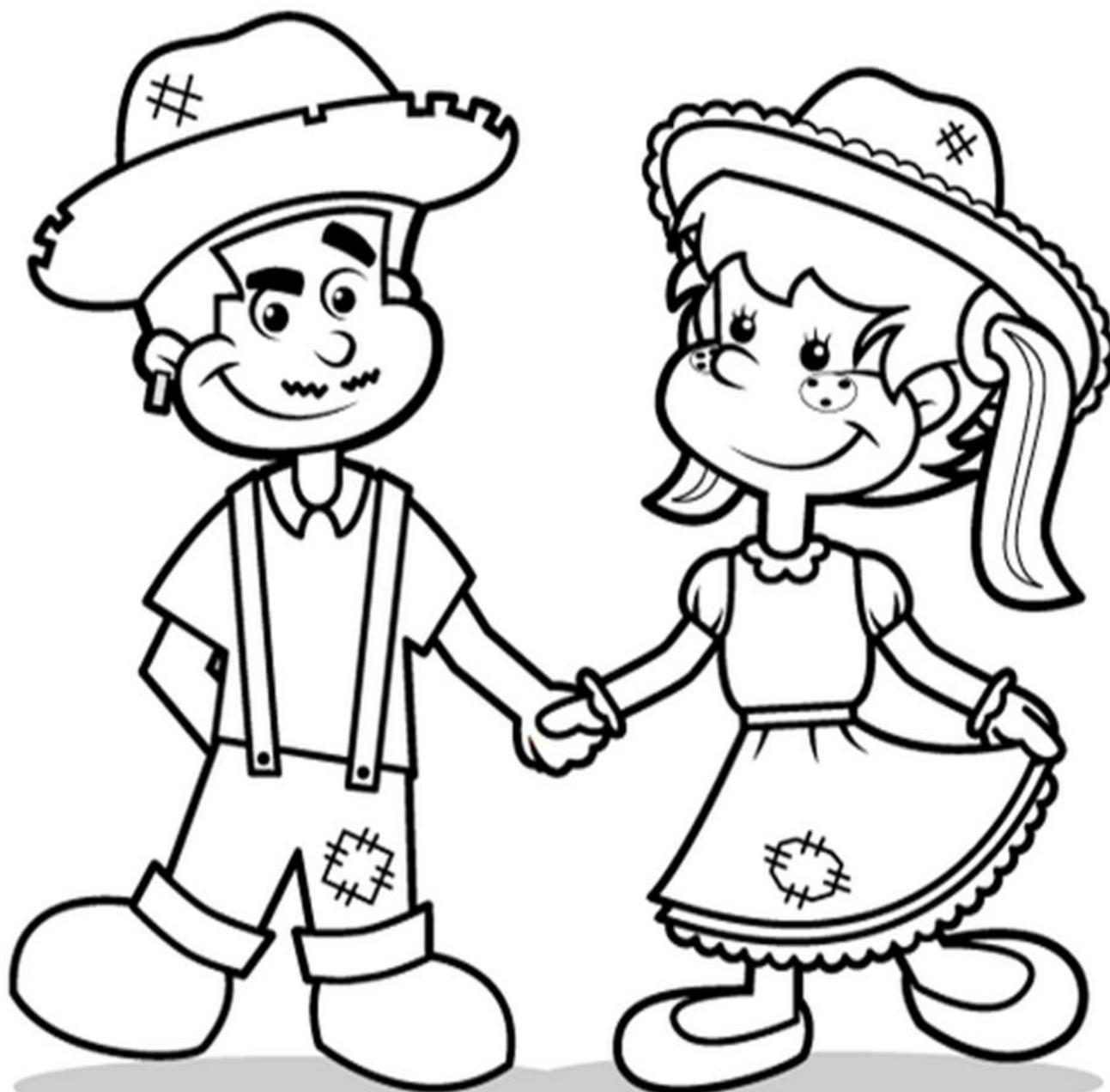
- FAMÍLIA JUNTAMENTE COM A CRIANÇA CANTE A MÚSICA E FAÇA OS MOVIMENTOS.
- NÃO ESQUEÇA DE REGISTRAR COM FOTOS E VÍDEOS PARA QUE POSSA CONSTAR A REALIZAÇÃO DA ATIVIDADE.
- RELATE COMO FOI A ATIVIDADE NO ANEXO DA PÁGINA 22.

NOME: \_\_\_\_\_ 14/06

MINHA CRIANÇA VAMOS DAR INICIO AS ATIVIDADES JUNINAS E PARA ISSO PINTE BEM BONITO O DESENHO.

(FAMILIA ESSE É O MOMENTO DA CRIANÇA, POR FAVOR DEIXE-A PINTAR DA MANEIRA DELA, DO JEITO QUE ELA SABE).

F E S T A J U N I N A



NOME: \_\_\_\_\_ 14/06

1. VAMOS COMPLETAR OS NOMES DAS FIGURAS COM AS VOGAIS QUE ESTÃO FALTANDO:



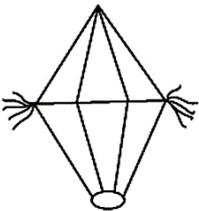
P       P       C      



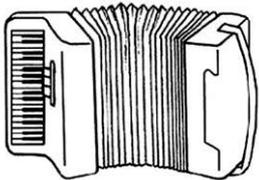
M       L    H      



F       G                R      



B       L         



S       N    F       N      

2. CONTE E REGISTRE:

QUANTOS ITENS JUNINOS TEM NA ATIVIDADE ACIMA?

1. LOCALIZE AS LETRAS QUE FORMAM SEU NOME E PINTE DE AZUL E DEPOIS PINTE O SACO DE PIPOCA VERMELHO E A PIPOCA AMARELA



2. CIRCULE E PINTE O MENOR.

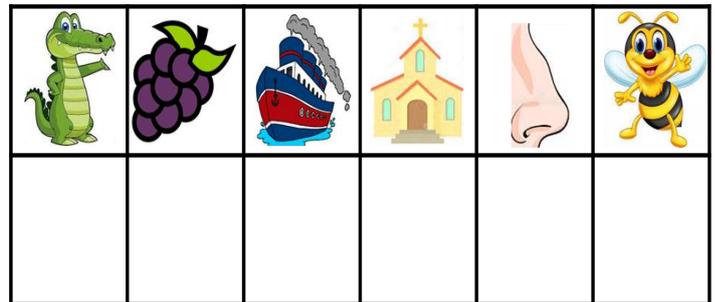
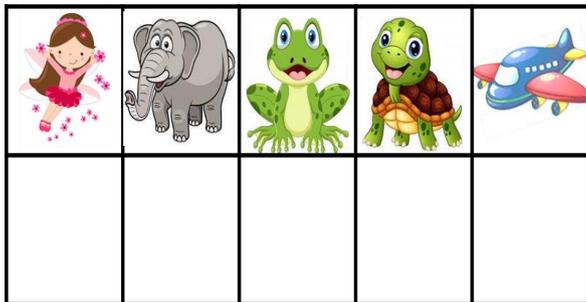


3. PINTE O MAIOR

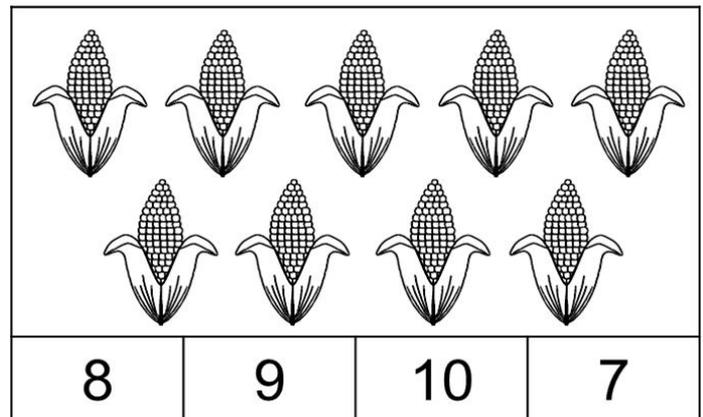
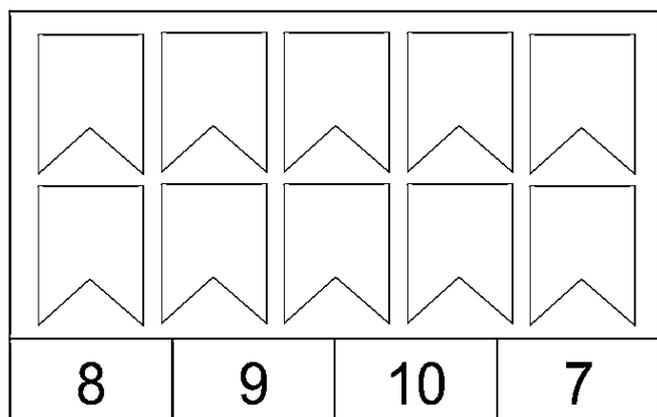
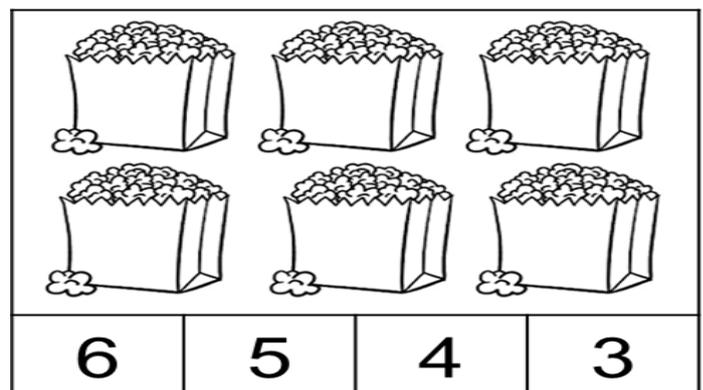
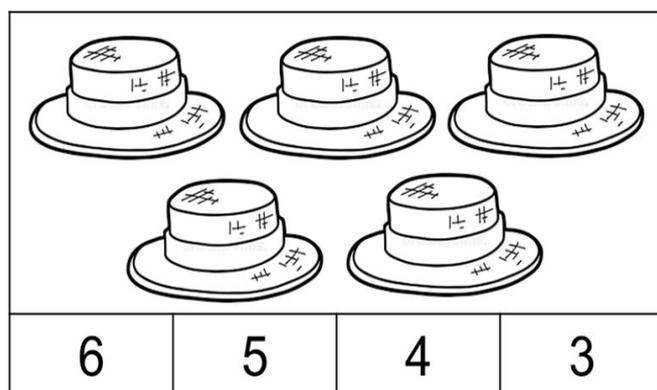
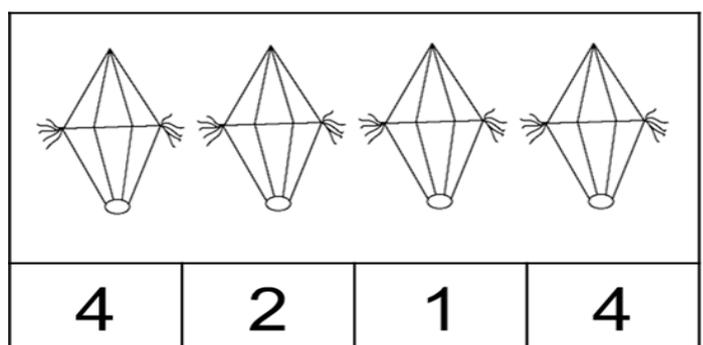
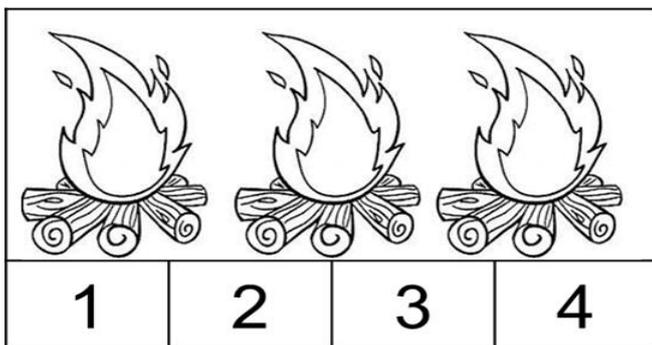


NOME: \_\_\_\_\_ 15/06

1. COLOQUE A LETRA INICIAL DE CADA FIGURA E DESCUBRA O QUE COMEMORAMOS NO MÊS DE JUNHO.



2. CONTE E PINTE O NUMERAL DE ACORDO COM AS QUANTIDADES



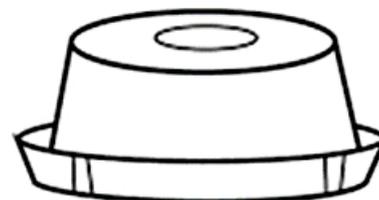


<https://www.youtube.com/watch?v=MgG13r2fV0w>

PULA, PULA PIPOQUINHA  
PULA, PULA SEM PARAR  
PULA, PULA PIPOQUINHA PRA  
CRESCER E ESTOURAR  
PULA, PULA...  
PIPOQUINHA...  
PULA, PULA...  
PRA CRESCER E ESTOURAR.

(Potatos Potatos)

1. DE ACORDO COM A MÚSICA, PINTE O ALIMENTO QUE FAZ PARTE DA FESTA JUNINA E COLOQUE AS LETRAS FALTOSAS



	I	P	O	C	A
--	---	---	---	---	---

	I	C	O	L	É
--	---	---	---	---	---

	U	D	I	M
--	---	---	---	---

2. COLOQUE OS NUMERAIS FALTOSOS DENTRO DA PIPOCA SEGUINDO A SEQUÊNCIA.



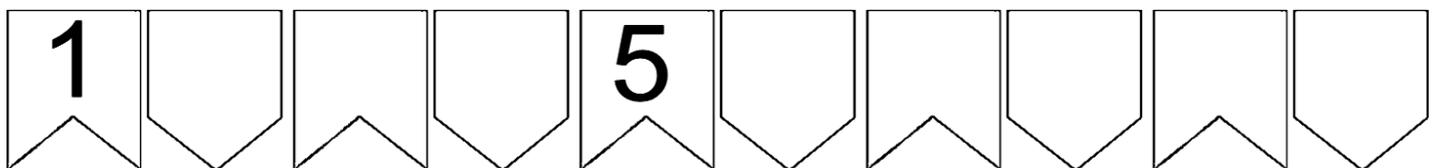
3. FAMILIA DANCE A MÚSICA COM A CRIANÇA E NÃO ESQUEÇA DE REGISTRAR COM FOTOS OU VÍDEOS.

NOME: \_\_\_\_\_ 17/06

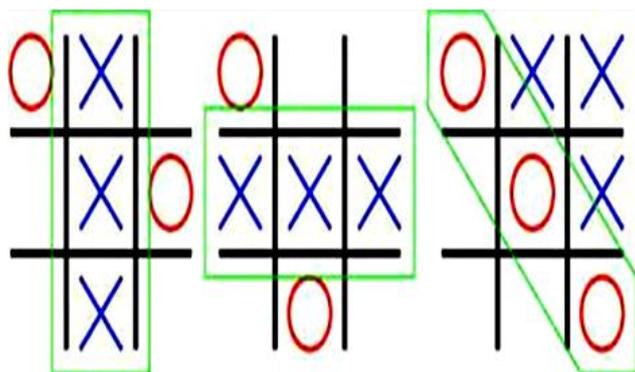
1. PINTE SOMENTE AS BANDEIRINHAS QUE CONTEM AS VOGAIS. PINTE O DESENHO BEM BONITO.



2. COLOQUE NAS BANDEIRINHAS OS NÚMEROS SEGUINDO A SEQUÊNCIA NUMÉRICA.



## JOGO DA VELHA



### REGRAS

- O JOGO DA VELHA É JOGADO EM TURNOS ALTERNADOS ENTRE DOIS JOGADORES.
- O JOGO PASSA-SE NUM TABULEIRO DE 3x3. E OS JOGADORES FAZEM SUAS MARCAS EM UMA DAS POSIÇÕES DURANTE SUAS RESPECTIVAS RODADAS.

- CADA JOGADOR USA UM SÍMBOLO COMO MARCA, OS MAIS COMUNS DE SEREM USADOS SÃO O "X" E UM CÍRCULO. OS JOGADORES DEVEM OCUPAR CADA TODAS AS POSIÇÕES DO TABULEIRO, NÃO OCUPANDO O QUE JÁ ESTÁ PREENCHIDO.
- O OBJETIVO É FORMAR COM A SUA MARCA UMA LINHA, PODENDO SER NA HORIZONTAL, VERTICAL OU DIAGONAL.

FAMILIA FAÇA O JOGO COM A CRIANÇA. NÃO ESQUEÇA DE REGISTRAR COM FOTOS. RELATE COMO FOI O JOGO NA PÁGINA 22.

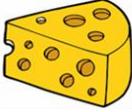






NOME: \_\_\_\_\_ 18/06

1. VAMOS DESCOBRIR A DANÇA JUNINA COLOCANDO NOS QUADRINHOS AS INICIAIS DE CADA FIGURA

2. CONTE E REGISTRE



A) QUANTAS ESTRELAS?

B) QUANTAS PIPOCAS?

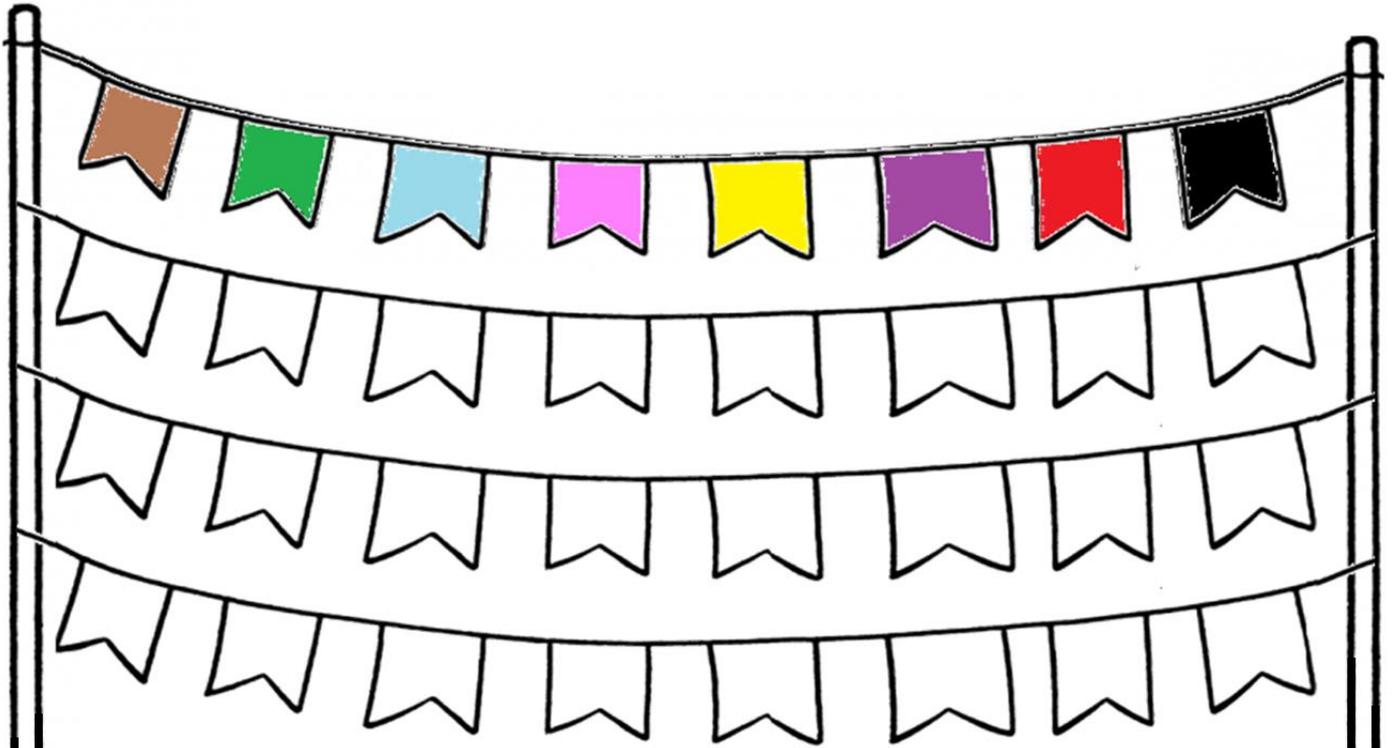
C) QUANTAS FOGUEIRAS?

D) QUANTAS CAIPIRINHAS?

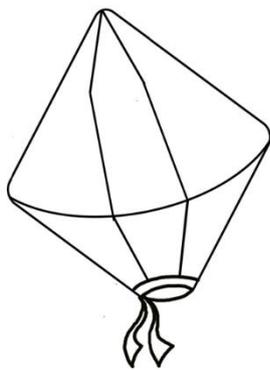
E) QUANTAS BANDEIROLAS?

F) QUANTAS MESAS?

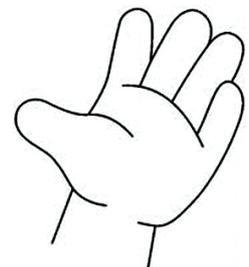
1. PINTE DE ACORDO COM A SEQUÊNCIA DE CORES INDICADAS:



2. CANTE A MÚSICA "CAI, CAI BALÃO" E PINTE AS FIGURAS QUE CONTEM NA MÚSICA

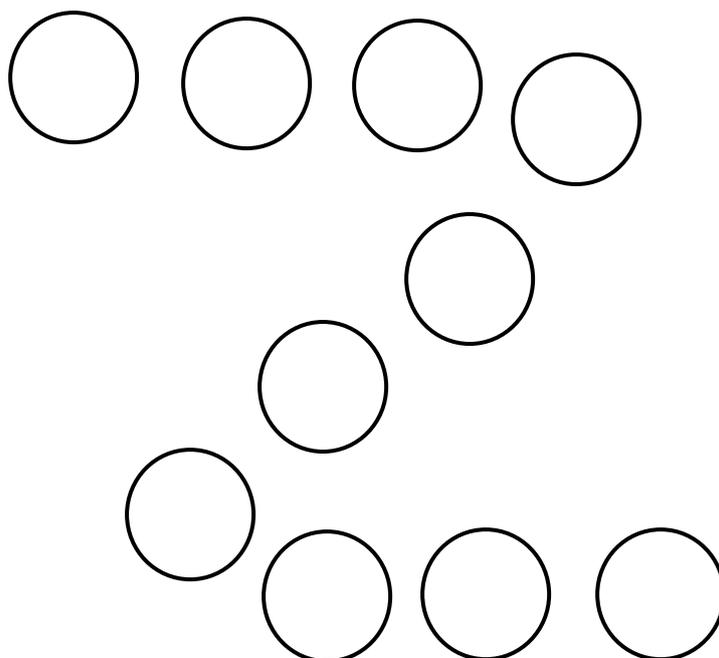


CAI CAI BALÃO  
CAI CAI BALÃO  
AQUI NA MINHA MÃO  
NÃO CAI NÃO  
NÃO CAI NÃO  
NÃO CAI NÃO  
CAI NA RUA DO SABÃO



NOME: \_\_\_\_\_ 19/06

1. LEVE O CASAL ATÉ A BARRACA DE PIPOCA COLOCANDO OS NUMEROS DE ACORDO COM A SEQUENCIA NUMÉRICA



2. RECORTE DE REVISTAS E JORNAIS PALAVRAS E FORME O NOME DA FESTA QUE COMEMORAMOS NO MÊS DE JUNHO.



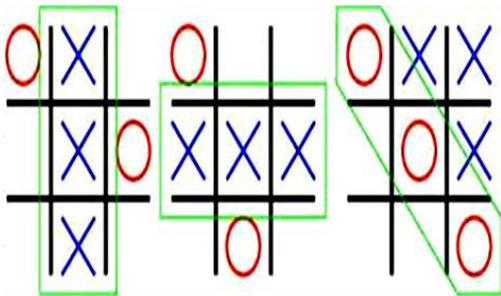
## ATIVIDADE DA PÁGINA 10

FAMÍLIA DESCREVA COMO FOI O MOMENTO DA BRINCADEIRA E QUAIS AS DIFICULDADES QUE A CRIANÇA TEVE AO REALIZÁ-LA.



## ATIVIDADE DA PÁGINA 17

FAMÍLIA DESCREVA COMO FOI O MOMENTO DO JOGO E QUAIS AS DIFICULDADES QUE A CRIANÇA TEVE AO REALIZÁ-LO.



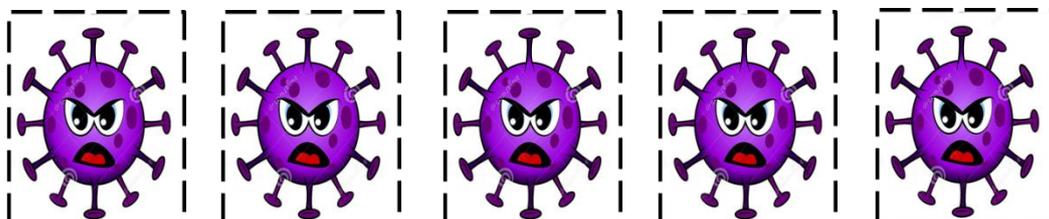
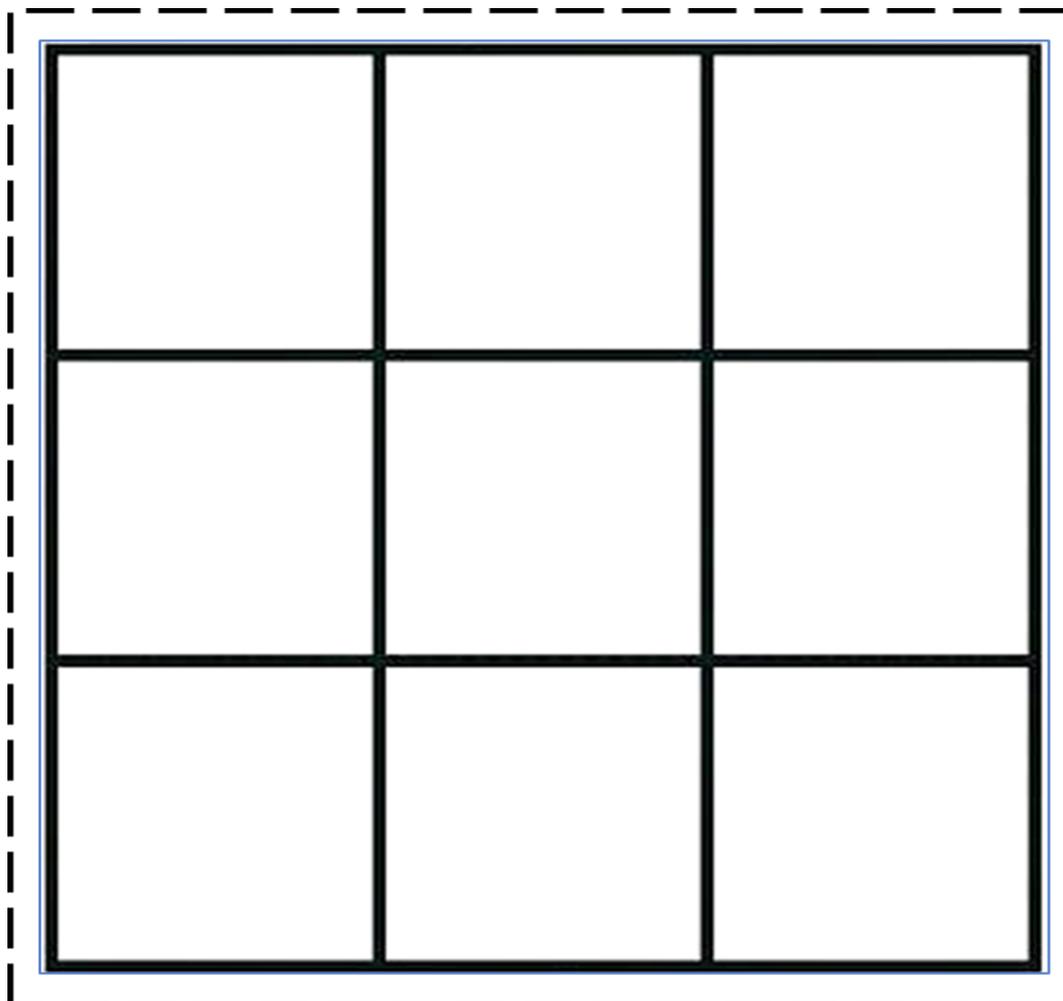
# JOGO DA MEMÓRIA

COLE EM UM PAPEL DURO OU PAPELÃO E RECORTE



ANEXO DA ATIVIDADE DA PÁGINA 02

COLE EM UM PAPEL DURINHO TIPO PAPELÃO OU CAIXA DE SAPATO,  
RECORTE E BRINQUE COM O JOGO DA VELHA.



ANEXO DA ATIVIDADE DA PÁGINA 02

COLE EM UM PAPEL DURINHO TIPO PAPELÃO OU CAIXA DE SAPATO, RECORTE E BRINQUE COM O JOGO DA VELHA.

