



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



E.M. RECANTO FELIZ – PROF^a SANDRA RODRIGUES DA SILVA

FASE II-A

PROFESSORA LUCIANA

NOME: _____




6^a APOSTILA – 07 A 19/06



QUERIDA FAMÍLIA TODOS SABEMOS O QUE É O CORONAVÍRUS, POIS TODOS OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO TÊM FALADO SOBRE O ASSUNTO DIARIAMENTE.

ENQUANTO A VACINA NÃO CHEGA PARA TODOS, O ÚNICO MODO DE SE PROTEGER É O USO DE MÁSCARA, ALCOOL EM GEL E SABÃO.

E PARA ISSO FOI FEITO COM MUITO CARINHO UM JOGO DA VELHA COM OS PRINCIPAIS PERSONAGENS DO CORONAVÍRUS: O VIRUS E O USO DE MÁSCARA.

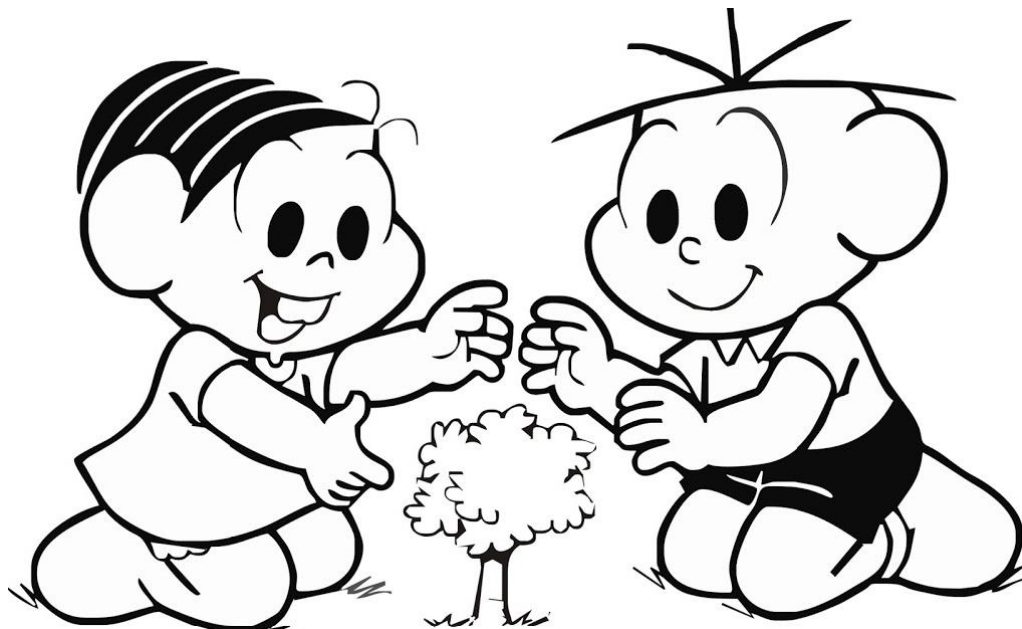
 <p>DIAGONAL</p>	 <p>HORIZONTAL</p>	 <p>VERTICAL</p>
<p><u>JOGO DA VELHA</u></p> <p>Objetivo: Conseguir 3 marcas em linha, quer seja <i>horizontal</i>, <i>vertical</i> ou <i>diagonal</i> e,ao mesmo tempo, quando possível, impedir o adversário de ganhar na próxima jogada.</p> <p>Material: 1 tabuleiro e 10 marcadores (5 para cada jogador)</p> <p>Número de jogadores: Dois.</p> <p>Regras:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 - Cada jogador escolhe 5 marcadores; 2 - Cada jogador deve jogar alternadamente, preenchendo uma lacuna que esteja vazia; 3 – Vence o jogador que conseguir conquistar o objetivo; 4 – Os casos de empate são chamados de “Velha”,ou seja quando os jogadores empatam diz-se que: “Deu a Velha”. 		

FAMÍLIA RELATE ABAIXO COMO FOI O JOGO. NÃO ESQUEÇA DE REGISTRAR COM FOTOS. O JOGO ESTÁ DISPONÍVEL NO ANEXO DA PÁGINA 25.

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



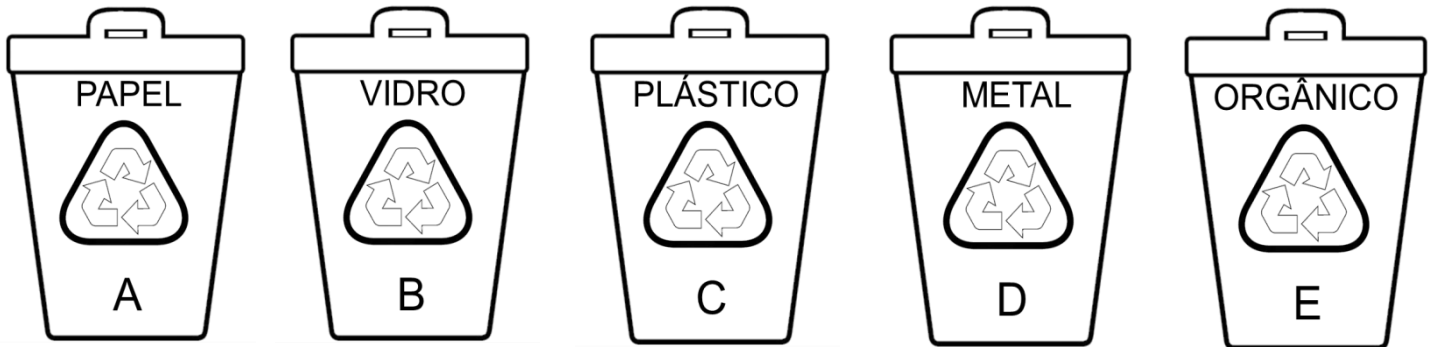
2. ESCREVA A PALAVRA NO DIAGRAMA.

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.



JOGO DA MEMÓRIA



RECORTE DO ANEXO DA PÁGINA 24 O JOGO DA MEMÓRIA

INSTRUÇÕES:

1. EMBARALHAR AS CARTAS E DISTRIBUÍ-LAS NA MESA, VIRADAS PARA BAIXO
2. CADA JOGADOR, NA SUA VEZ, VIRA DUAS CARTAS.
3. SE A FIGURA FOREM IGUAIS, ELE PERMANECEM COM AS CARTAS.
4. SE NÃO FOREM IGUAIS, ELE DEVOLVE AS CARTAS PARA A MESA E PASSA A VEZ.
5. A CRIANÇA QUE ACERTAR O PAR, PODE JOGAR NOVAMENTE.
6. VENCE O JOGO QUE TIVER A MAIOR QUANTIDADE DE PARES AO FINAL DE TODOS.

FAMÍLIA BRINQUE COM A CRIANÇA SEGUINDO AS INSTRUÇÕES ACIMA E DEPOIS DESCREVA COMO FOI O MOMENTO DO JOGO E QUAIS AS DIFICULDADES QUE A CRIANÇA TEVE AO REALIZÁ-LO. NÃO ESQUEÇA DE REGISTRAR COM FOTOS E VÍDEOS E ENVIAR A PROFESSORA.

NOME: _____ 09/06

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

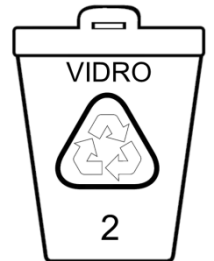
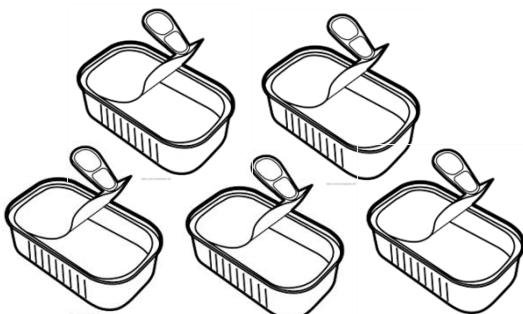
1. ESCREVA NO DIAGRAMA A PALAVRA TERRA

--	--	--	--	--

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

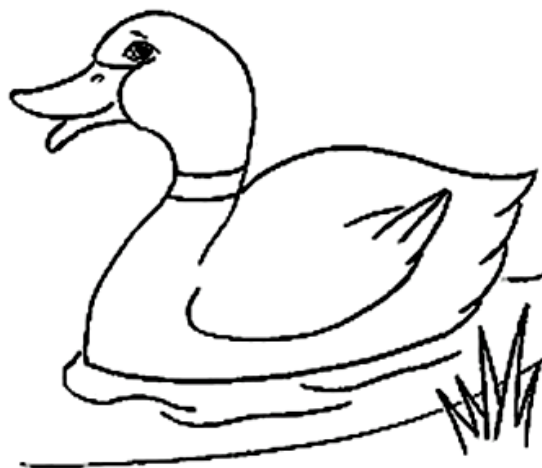
PATA AQUI, PATA ACOLÁ

LÁ VEM O PATO

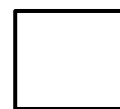
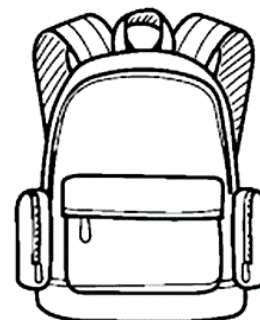
PARA VER O QUE É QUE HÁ...

[...]

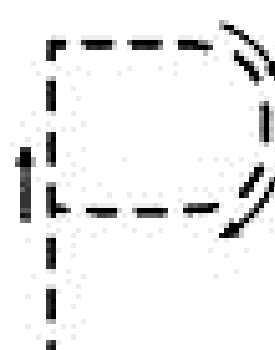
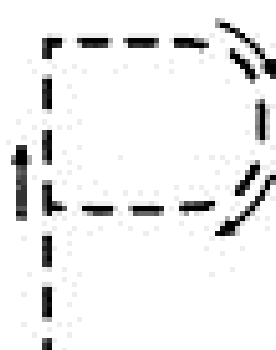
Vinicius De Moraes / Sergio Bardotti / Antonio Pecci Filho



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

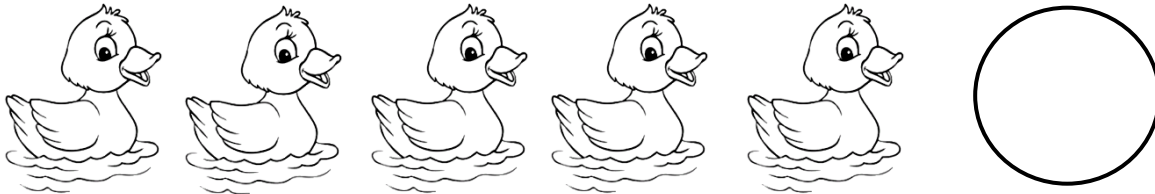


NOME: _____ 10/06

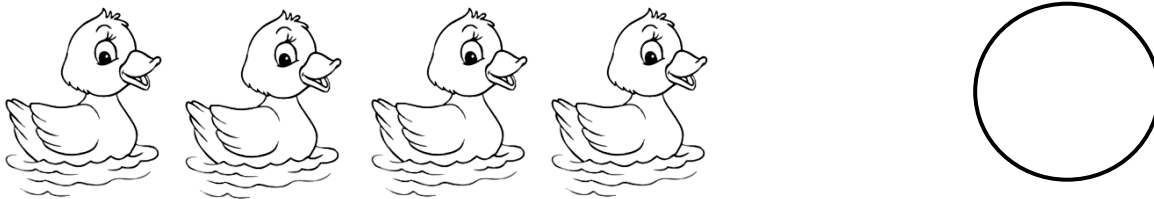
VAMOS CANTAR?

COLOQUE O NUMERAL DE ACORDO COM A MÚSICA

5 PATINHOS FORAM PASSEAR ALÉM DA MONTANHA PARA BRINCAR



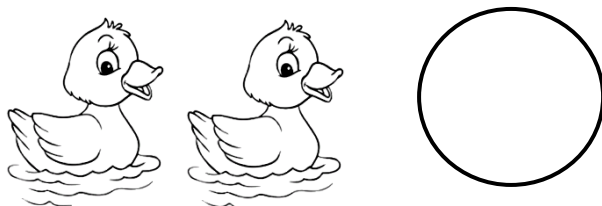
A MAMÃE GRITOU QUÁ, QUÁ, QUÁ... MAS SÓ **4** PATINHOS VOLTARAM DE LÁ



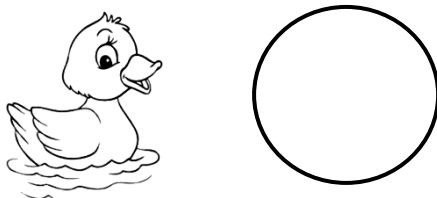
QUATRO PATINHOS FORAM PASSEAR ALEM DA MONTANHA PARA BRINCAR. A MAMÃE GRITOU QUÁ, QUÁ, QUÁ, MAS SÓ **3** PATINHOS VOLTARAM DE LÁ.



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

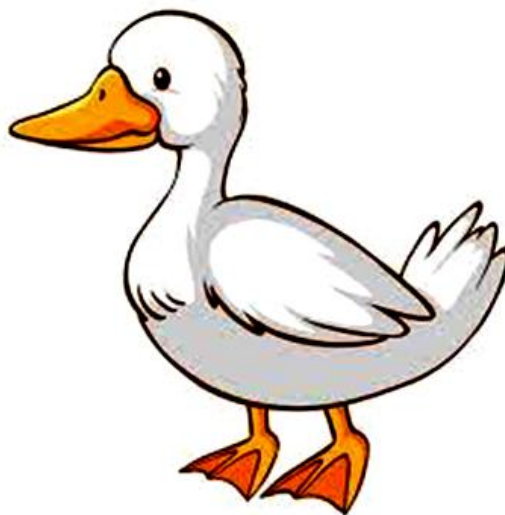
FAMILIA LEIA O TEXTO INFORMATIVO PARA A CRIANÇA

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.

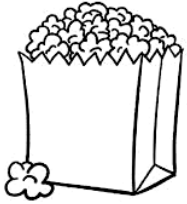
(FAMILIA ESSE É O MOMENTO DA CRIANÇA, POR FAVOR DEIXE-A PINTAR DA MANEIRA DELA, DO JEITO QUE ELA SABE).

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:



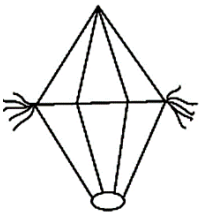
P P C



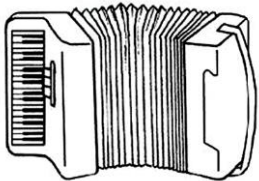
M L H



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.

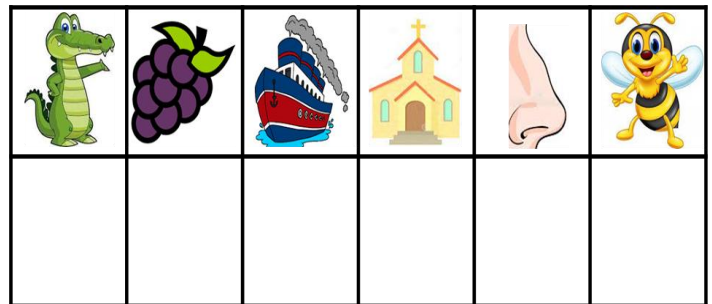
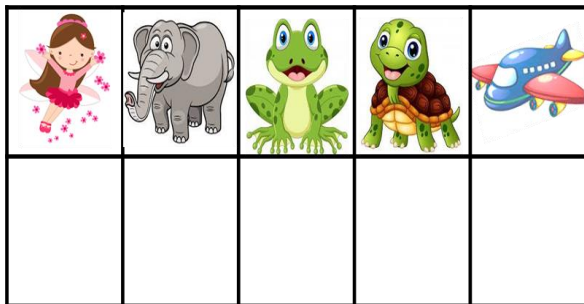


3. PINTE O MAIOR

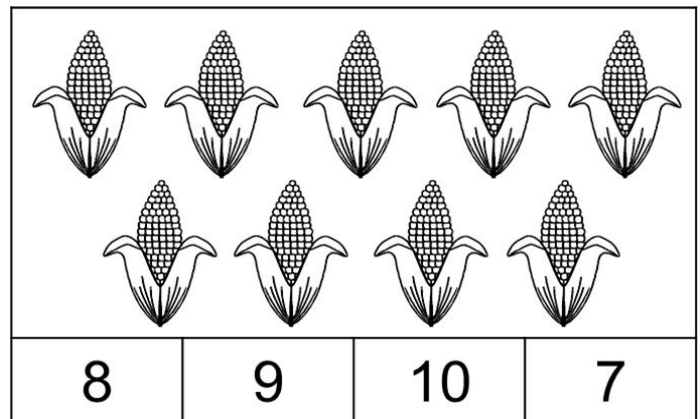
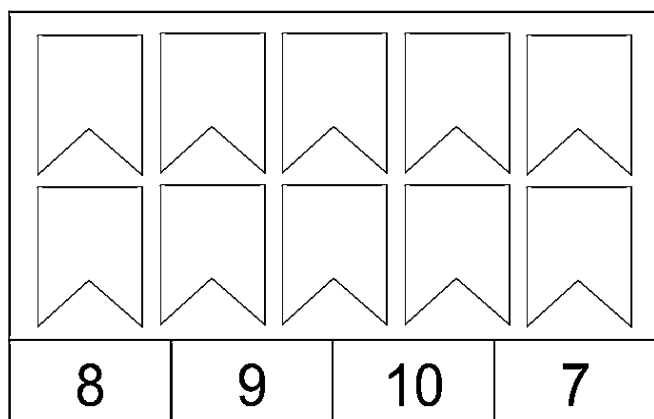
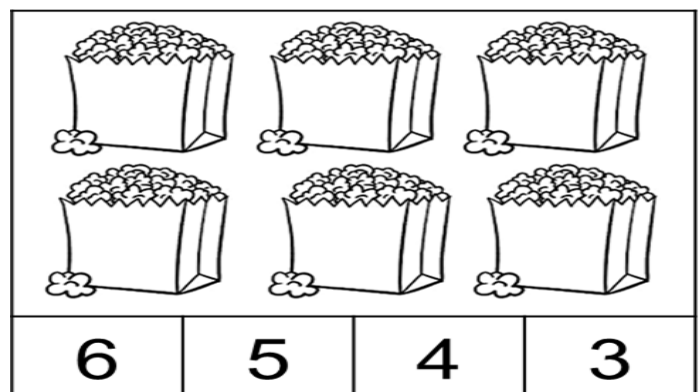
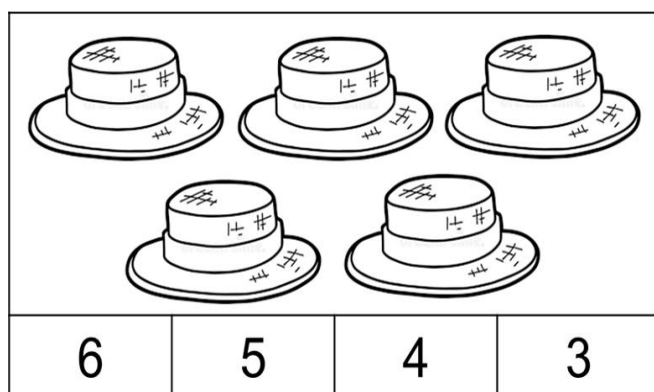
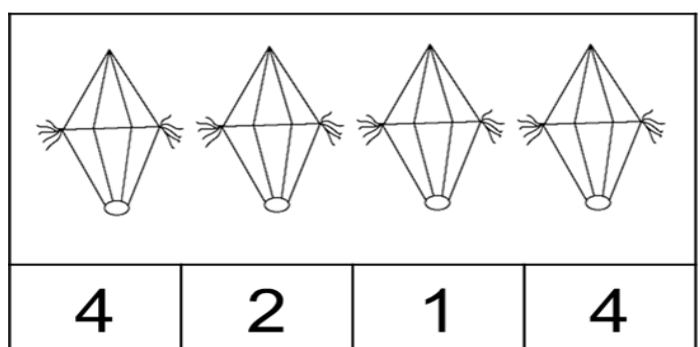
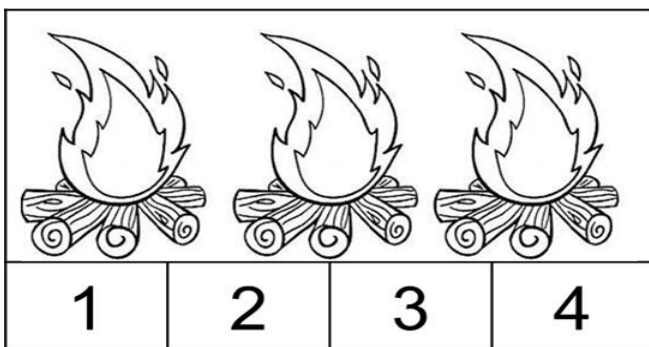


NOME: _____ 15/06

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=MgG13r2fVOw>

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.



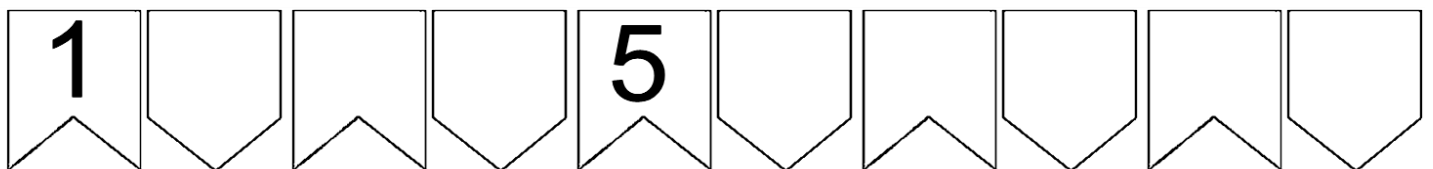
3. FAMILIA DANCE A MÚSICA COM A CRIANÇA E NÃO ESQUEÇA DE REGISTRAR COM FOTOS OU VÍDEOS.

NOME: _____ 17/06

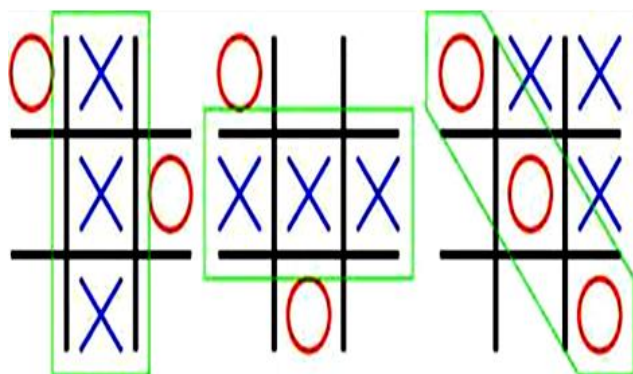
1. PINTe SOMENTE AS BANDEIRINHAS QUE CONTEM AS VOGAIS. PINTe O DESENHO BEM BONITO.



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



JOGO DA VELHA



REGRAS

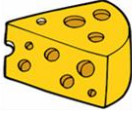








- O JOGO DA VELHA É JOGADO EM TURNOS ALTERNADOS ENTRE DOIS JOGADORES.
- O JOGO PASSA-SE NUM TABULEIRO DE 3x3. E OS JOGADORES FAZEM SUAS MARCAS EM UMA DAS POSIÇÕES DURANTE SUAS RESPECTIVAS RODADAS.

- 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?

D) QUANTAS CAIPIRINHAS?

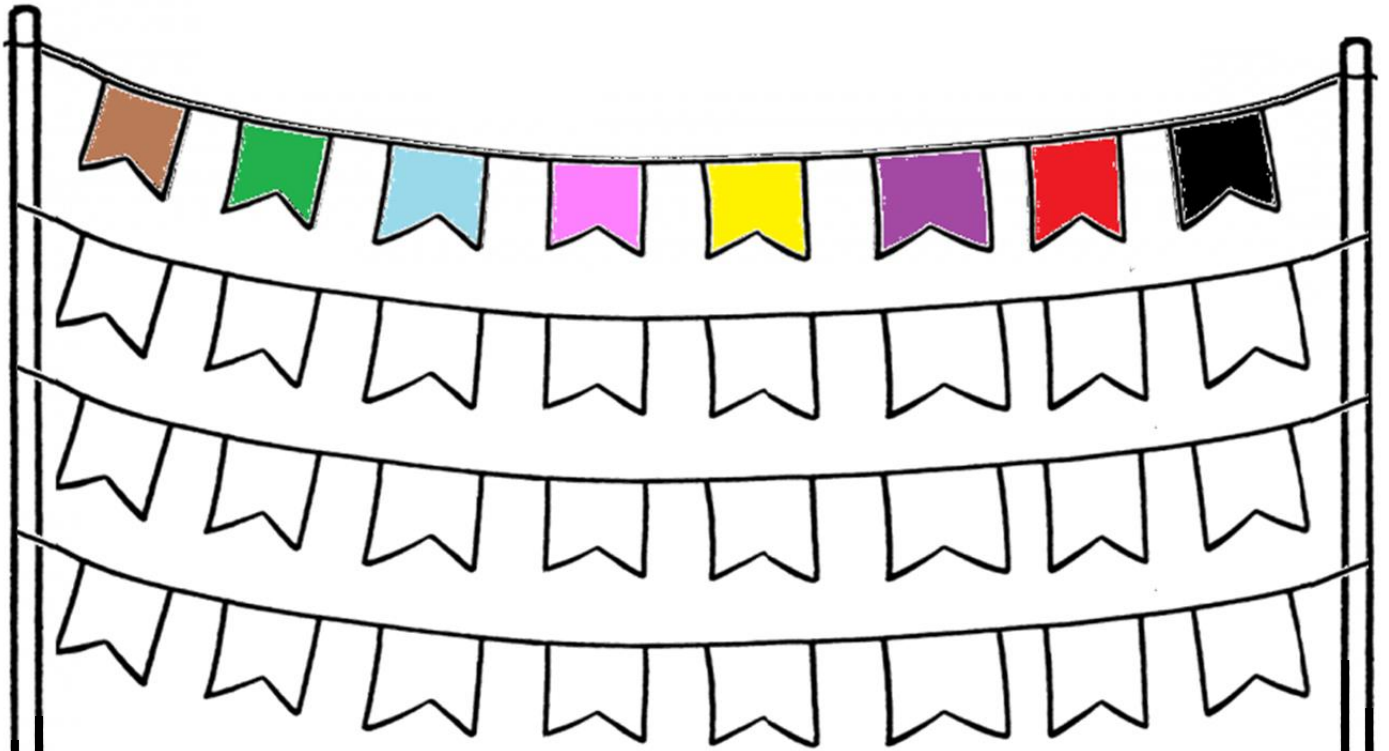
B) QUANTAS PIPOCAS?

E) QUANTAS BANDEIROLAS?

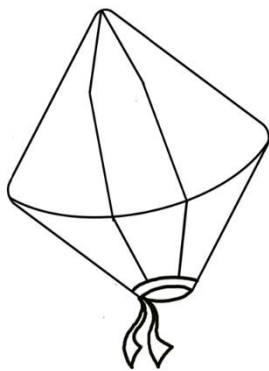
C) QUANTAS FOGUEIRAS?

F) QUANTAS MESAS?

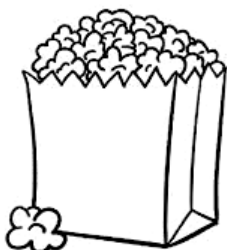
1. PINTE DE ACORDO COM A SEQUÊNCIA DE CORES INDICADAS:



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

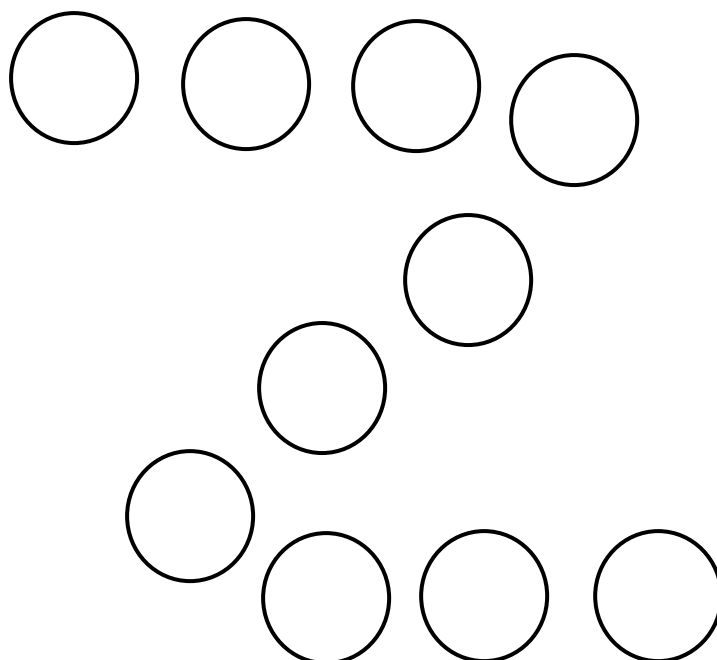


CAI CAI BALÃO
CAI CAI BALÃO
AQUI NA MINHA MÃO
NÃO CAI NÃO
NÃO CAI NÃO
NÃO CAI NÃO
CAI NA RUA DO SABÃO



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.



OVO NA COLHER

MATERIAIS:

- GIZ,
- COLHERES DE SOPA
- OVOS COZIDOS.

1. COM UM GIZ, DESENHE NO CHÃO UMA MINIPISTA, DETERMINANDO O LOCAL DE PARTIDA E DE CHEGADA.
2. CADA ALUNO DEVE SEGURAR COM UMA DAS MÃOS (OU A BOCA) UMA COLHER COM UM OVO COZIDA EM CIMA.
3. VENCE QUEM CRUZAR A LINHA DE CHEGADA SEM DERRUBAR O OVO.

ATENÇÃO:

- SE QUISER VARIAR, SUBSTITUA O OVO POR BATATA OU LIMÃO.
- NÃO ESQUEÇA DE REGISTRAR ESSE MOMENTO COM FOTOS/VÍDEO.

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

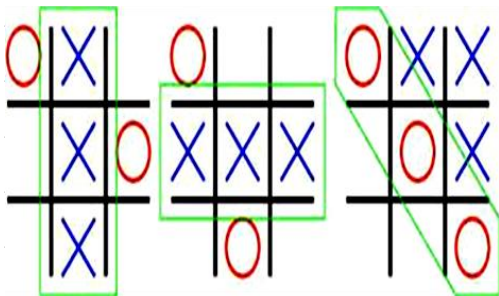
ATIVIDADE DA PÁGINA 10

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.



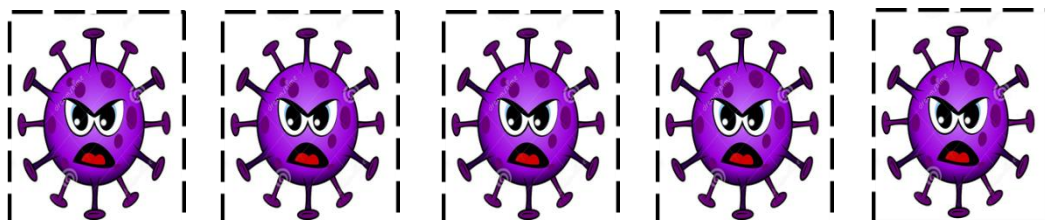
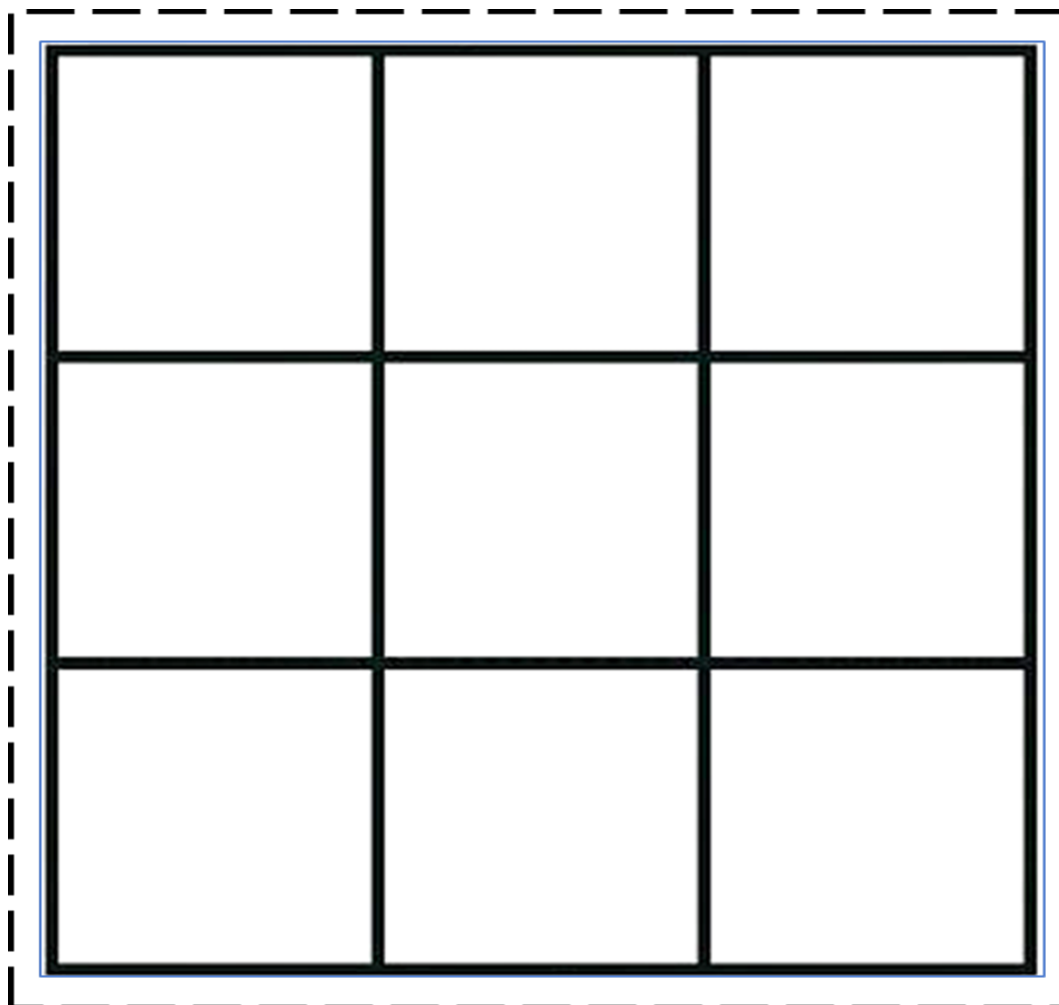
JOGO DA MEMÓRIA

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.

