

EM "PROFESSORA INÊS NUNES MAKIYAMA"



TOKYO 2020



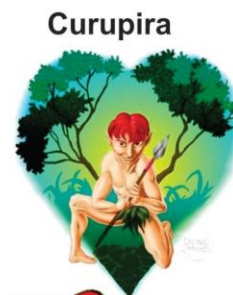
Folclore Brasileiro



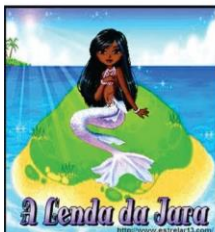
Negrinho do Pastoreiro



Boto Cor de Rosa



Curupira



A Lenda da Jura



Boi bumbá



Saci Perere

1º ANO A - PROFESSORA SILVIA

APOSTILA - 09 A 27 DE AGOSTO

DATA DE DEVOLUÇÃO: 30 DE AGOSTO DE 2021

NOME: _____

JOGOS OLÍMPICOS

A QUATRO ANOS, ATLETAS DE CENTENAS DE PAÍSES SE REÚNEM NUM PAÍS SEDE PARA DISPUTAREM UM CONJUNTO DE MODALIDADES ESPORTIVAS. A PRÓPRIA BANDEIRA OLÍMPICA REPRESENTA ESSA UNIÃO DE POVOS E RAÇAS, POIS É FORMADA POR CINCO ANÉIS ENTRELAÇADOS, REPRESENTANDO OS CINCO CONTINENTES E SUAS CORES. A PAZ, A AMIZADE E O BOM RELACIONAMENTO ENTRE OS POVOS SÃO OS PRINCÍPIOS DOS JOGOS OLÍMPICOS.

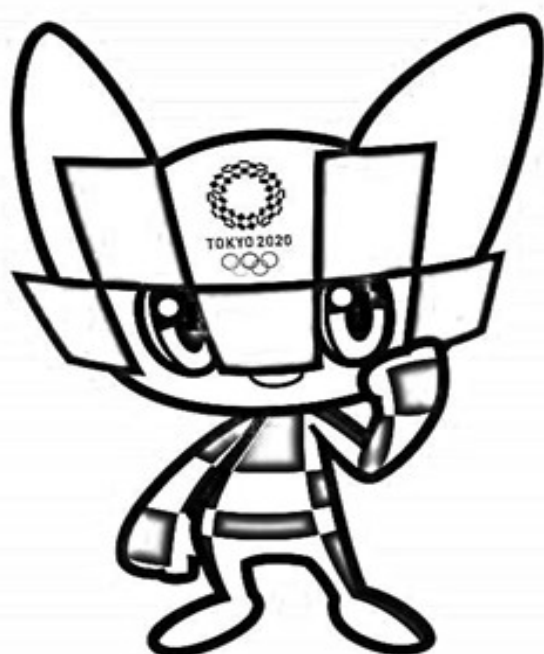
ORIGEM DOS JOGOS OLÍMPICOS

FORAM OS GREGOS QUE CRIARAM OS JOGOS OLÍMPICOS. POR VOLTA DE 2500 A.C. OS GREGOS JÁ FAZIAM HOMENAGENS AOS DEUSES, PRINCIPALMENTE ZEUS, COM REALIZAÇÃO DE COMPETIÇÕES. PORÉM, FOI SOMENTE EM 776 A.C QUE OCORRERAM PELA PRIMEIRA VEZ OS JOGOS OLÍMPICOS, DE FORMA ORGANIZADA E COM PARTICIPAÇÃO DE ATLETAS DE VÁRIAS CIDADES-ESTADO.

JOGOS OLÍMPICOS DE TÓQUIO

A EDIÇÃO DE 2020 FOI ADIADA PARA O ANO DE 2021, POR CONTA DA PANDEMIA DE CORONAVÍRUS. OS JOGOS ACONTECERÃO EM TÓQUIO, NO JAPÃO, DE 23 DE JULHO À 08 DE AGOSTO.

MIRAITOWA É A MASCOTE OFICIAL DOS JOGOS OLÍMPICOS DE TÓQUIO E SOMEITY É A MASCOTE OFICIAL DOS JOGOS PARALÍMPICOS.



MIRAITOWA



SOMEITY

ESPORTES OLÍMPICOS

AO TODO SÃO MODALIDADES ESPORTIVAS QUE SERÃO DISPUTADAS NOS JOGOS OLÍMPICOS DE TÓQUIO. CARATÊ, ESCALADA ESPORTIVA, SKATE E SURFE SERÃO DISPUTADOS PELA PRIMEIRA VEZ NA HISTÓRIA DOS JOGOS. VAMOS CONHECER UM POUCO DAS MODALIDADES QUE FAZEM PARTE DA MAIOR COMPETIÇÃO ESPORTIVA DO MUNDO?



Atletismo



Badminton



Basquetebol



Boxe



Canoagem Slalom



Canoagem Velocidade



Ciclismo BMX



Ciclismo de Estrada



Ciclismo de Pista



Ciclismo Mountain Bike



Maratona Aquática



Nado Sincronizado



Natação



Polo Aquático



Saltos Ornamentais



Egrima



Futebol



Ginástica Artística



Ginástica de Trampolim



Ginástica Rítmica



Golfe



Handebol



Hipismo Adestramento



Hipismo CCE



Hipismo Saltos



Hóquei Sobre Grama



Judô



Levantamento de Peso



Luta Olímpica



Pentatlo Moderno



Remo



Rugby



Taekwondo



Tênis



Tênis de Mesa



Tiro com Arco



Tiro Esportivo



Triatlo



Vela



Vôlei de Praia



Voleibol

GINÁSTICA RÍTMICA

"JOGAR TUDO PARA O ALTO... E PEGAR DE VOLTA."



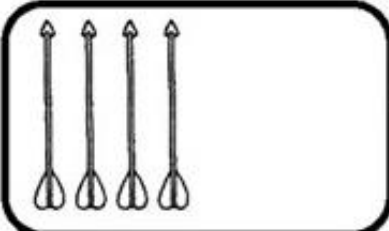
SÃO CINCO OS APARATOS UTILIZADOS PELAS GINASTAS NESTA MODALIDADE. A MAGALI ESTÁ USANDO A MAÇA. VAMOS COLOCAR A LETRA INICIAL DE CADA DESENHO PARA DESCOBRIR O NOME DOS OUTROS APARATOS!

TIRO COM ARCO

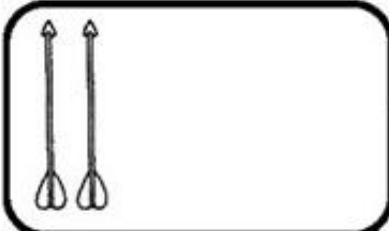
"COM CONCENTRAÇÃO, ATIRAR UMA FLECHA E ACERTAR O ALVO."




VAMOS COMPLETAR!



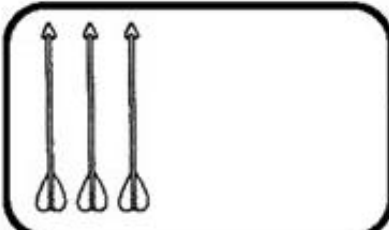
8

$$4 + _ = 8$$


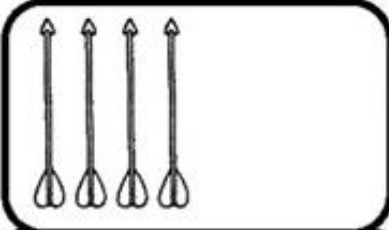
6

$$2 + _ = 6$$


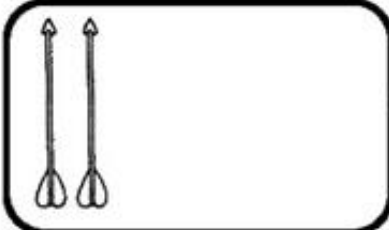
4

$$1 + _ = 4$$


5

$$3 + _ = 5$$


7

$$4 + _ = 7$$





3




$$2 + _ = 3$$

GINÁSTICA ARTÍSTICA

"PULAR, VOAR... TUDO COM GRANDE BELEZA"

VAMOS COMPLETAR O NOME DAS MODALIDADES ABAIXO,
COLOCANDO AS LETRAS QUE FALTAM.

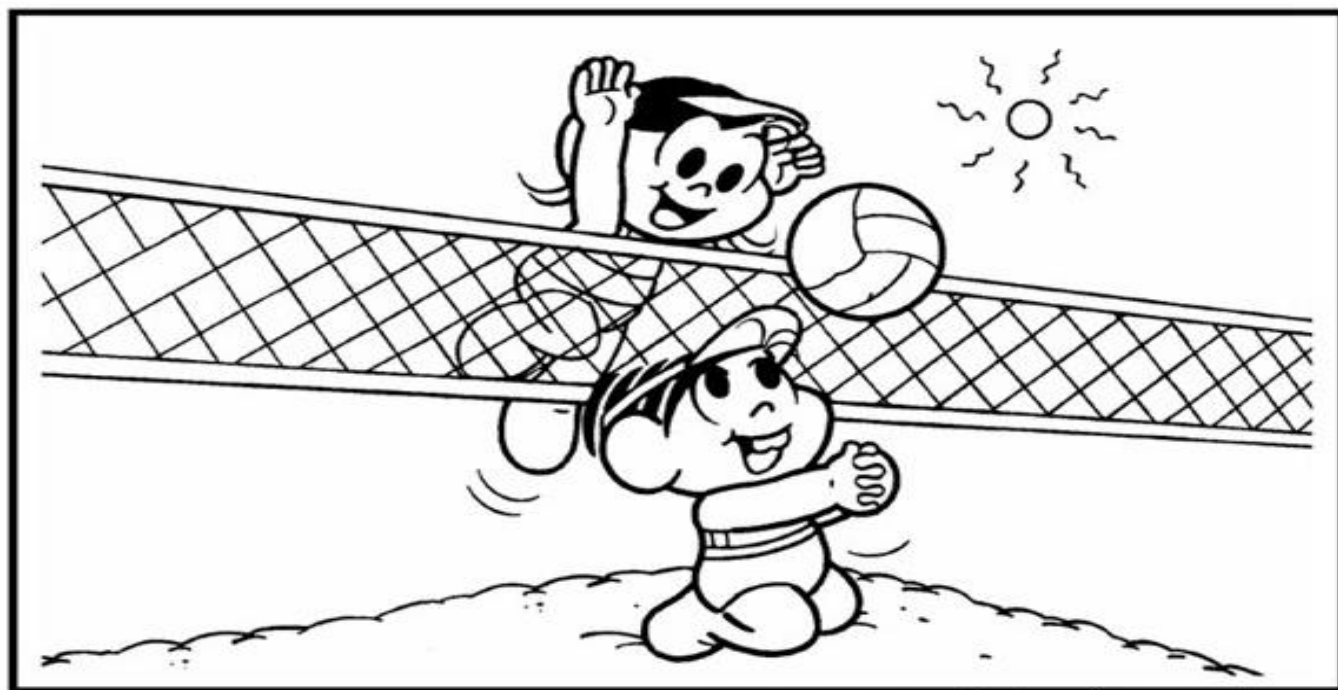
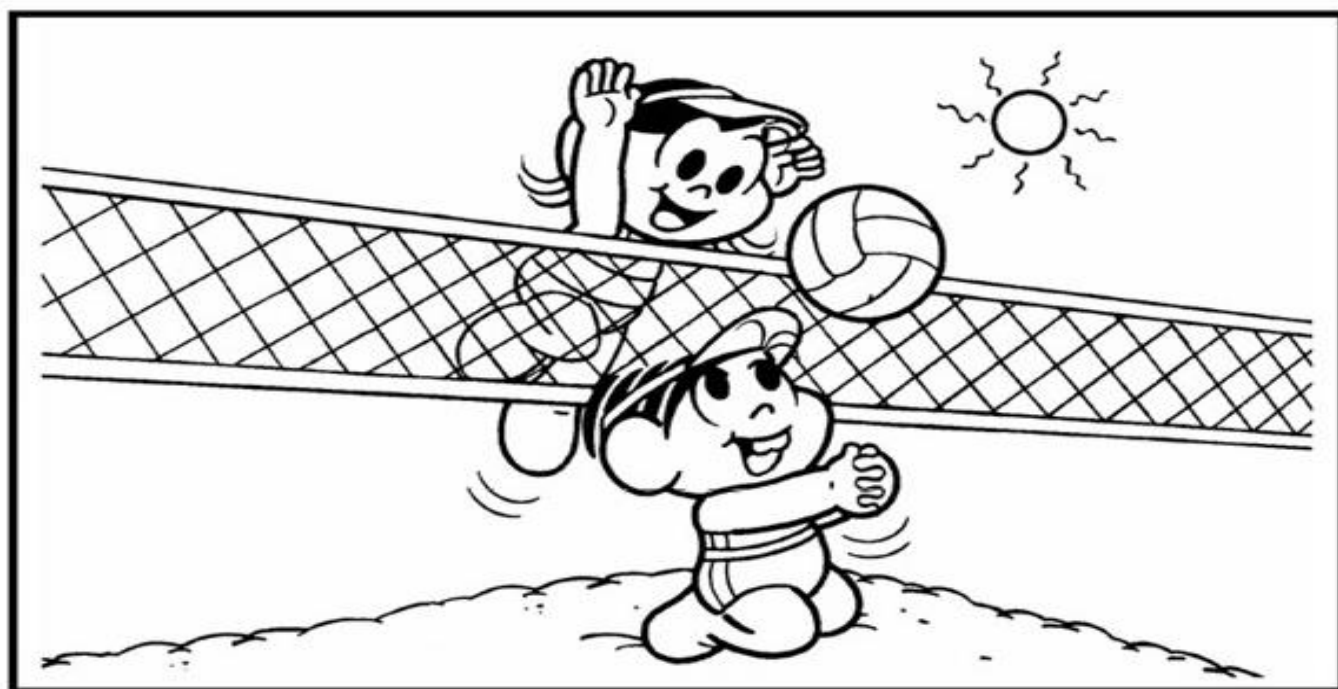
			
__RGOLAS	__ARRA __IXA	__AVALO __OM __LÇA	__OLO

		
__ARRAS __SSIMÉTRICAS	__RAVE	__ARRAS __ARALELAS

VOLEI DE PRAIA

"IR BUSCAR UMA BOLA LONGE, SEM DEIXÁ-LA CAIR."

VAMOS DESCOBRIR AS 7 DIFERENÇAS!!



TRIATLO

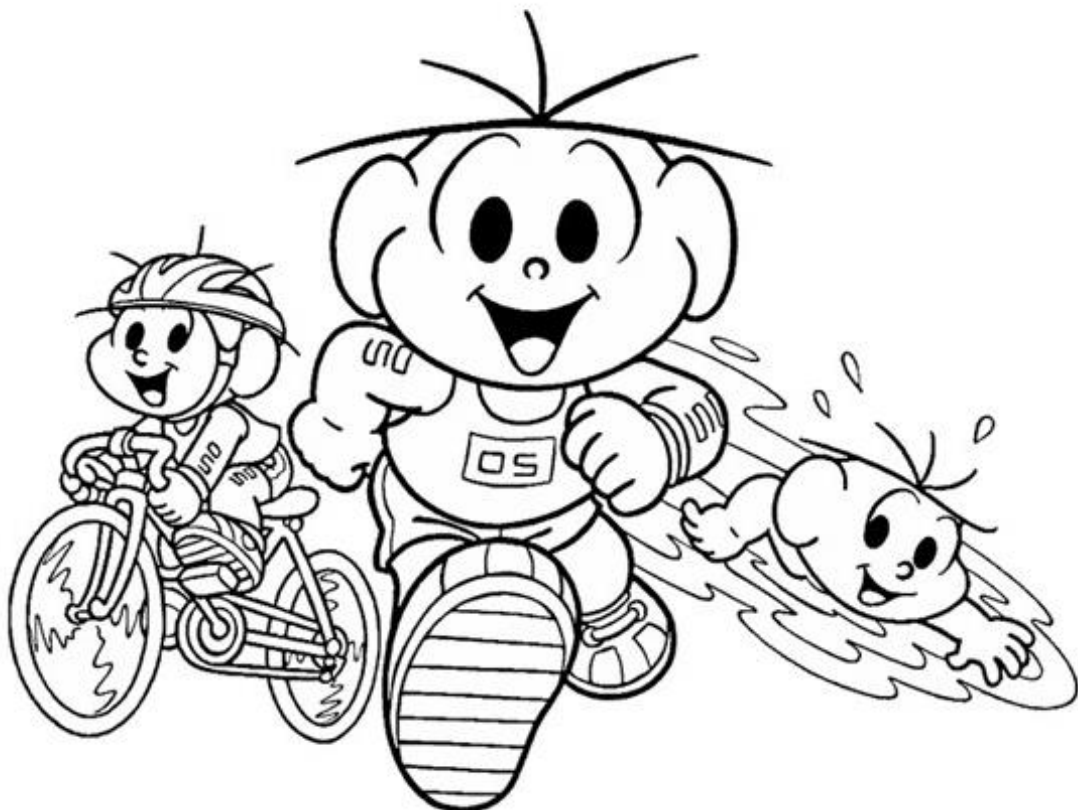
"NADAR... PEDALAR... E AINDA CORRER... UFA!"

TRIATLO É UM ESPORTE QUE REÚNE TRÊS MODALIDADES ESPORTIVAS. VAMOS COMPLETAR O NOME DE CADA UMA DELAS, USANDO SOMENTE VOGAIS.

N T Ç ~

C C L S M

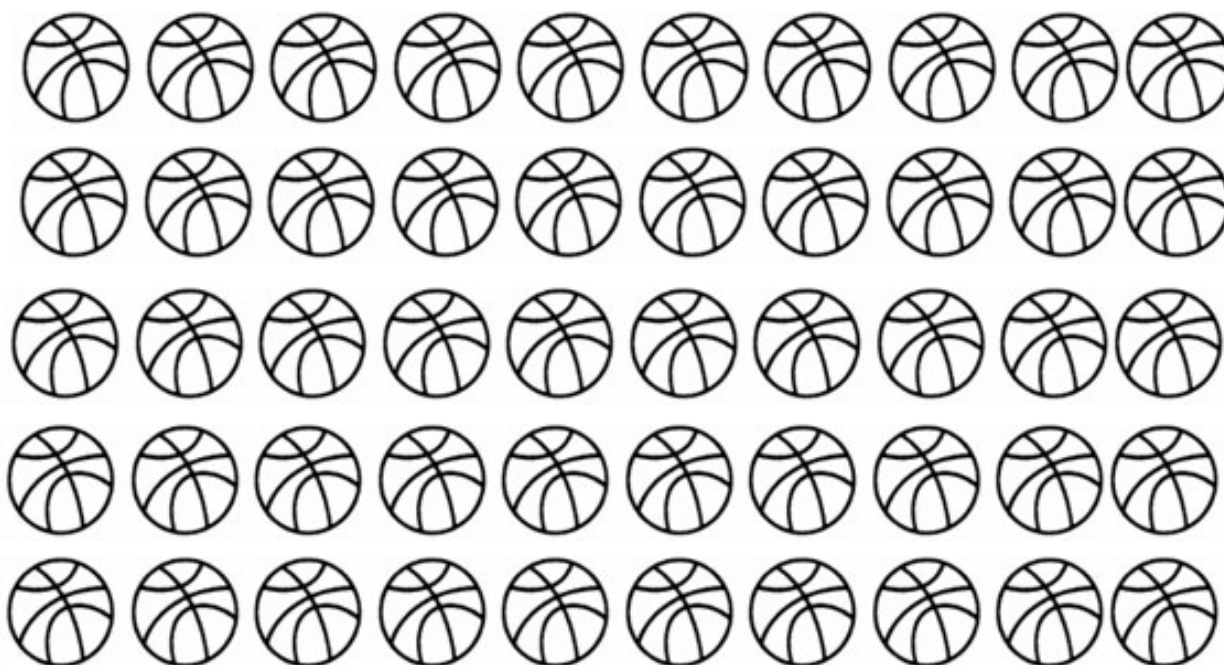
C R R D



BASQUETE

"COM PRECISÃO, COLOCAR A BOLA NA CESTA."

**PINTE UMA DEZENA DE BOLAS
DE CADA COR E RESPONDA:**

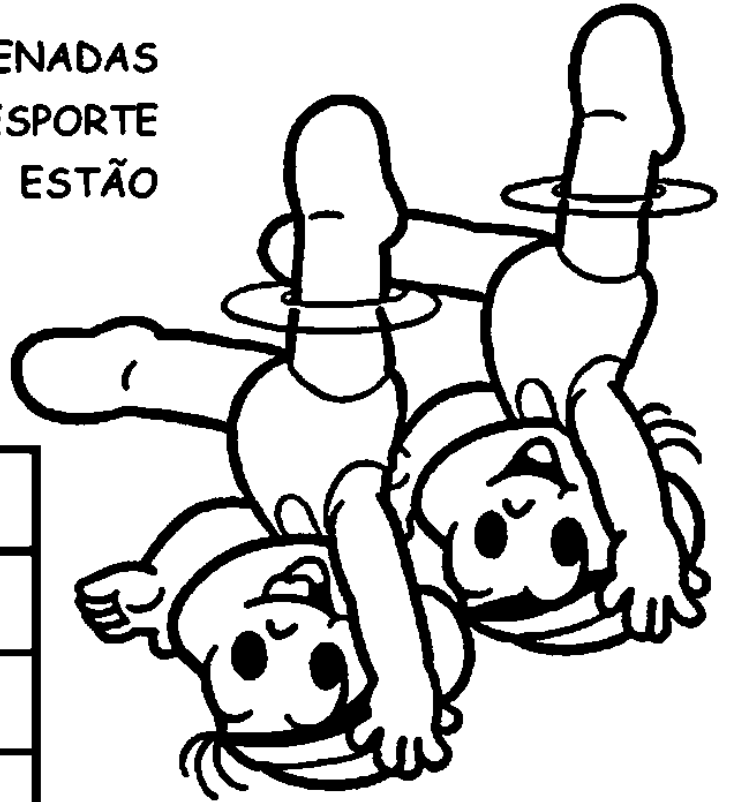


QUANTAS DEZENAS VOCÊ FORMOU? _____

SOBRARAM BOLAS? _____

_____ **DEZENAS =** _____ **UNIDADES**

VAMOS SEGUIR AS COORDENADAS E DESCOBRIR O NOME DO ESPORTE QUE A MÔNICA E A MAGALI ESTÃO PRATICANDO.



X	1	2	3	4
A	I	A	D	O
B	D	N	S	C
C	R	I	O	N
D	N	A	Z	O

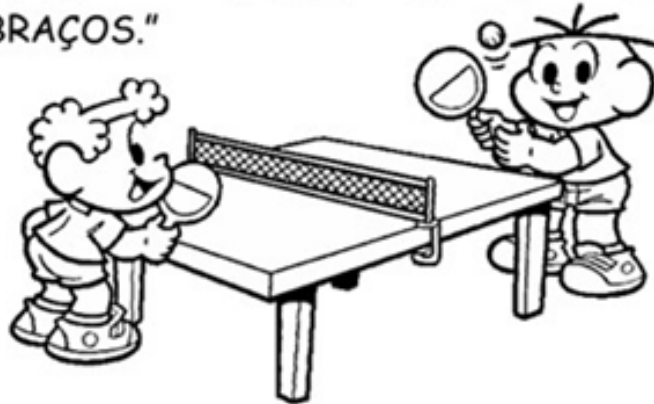
1-D	2-A	1-B	4-D

3-B	1-A	2-B	4-B	1-C	4-A	4-C	2-C	3-D	2-D	3-A	3-C

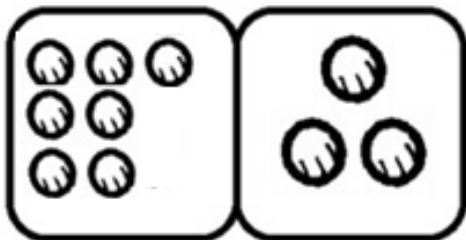
"FICAR COM AS PERNAS FORA DA ÁGUA... E FAZER TUDO O QUE A PARCEIRA FIZER."

TÊNIS DE MESA

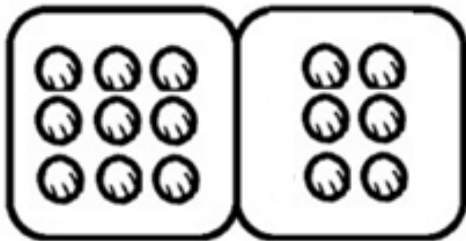
"COM MUITA RAPIDEZ, REBATER A BOLA... COMO SE TIVESSE MIL BRAÇOS."



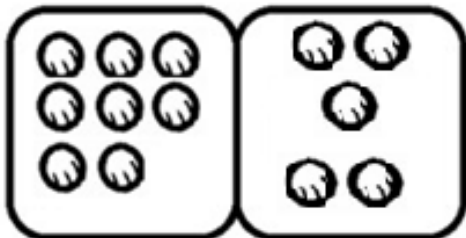
VAMOS LIGAR OS DESENHOS AO CÁLCULO CORRESPONDENTE!



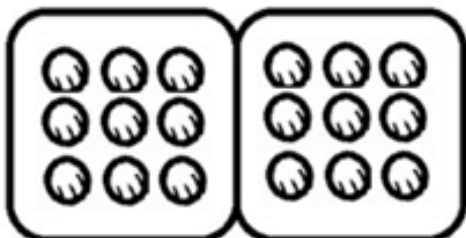
$$9+9$$



$$8+5$$



$$7+3$$










$$9+6$$

PINTE DE AMARELO ONDE FORMOU UMA DEZENA



VAMOS ESCREVER O NOME DOS DESENHOS E COPIAR A LETRA INICIAL NO QUADRINHO PARA DESCOBRIR O NOME DO ESPORTE QUE A MAGALI ESTÁ PRATICANDO.

"MONTAR UM BELO CAVALO E DEMONSTRAR RESPEITO POR ELE."

POLO AQUÁTICO

"FAZER GOL COM A MÃO... E DENTRO DA ÁGUA."



PROBLEMINHAS

1) **CASCÃO FEZ 8 PONTOS E HUMBERTO FEZ 10, QUANTOS PONTOS FIZERAM JUNTOS?**

$$\underline{\quad\quad} + \underline{\quad\quad} = \underline{\quad\quad}$$

2) **NA SEGUNDA RODADA, CASÇÃO FEZ 7 PONTOS. QUANTOS PONTOS CASÇÃO FEZ NAS DUAS RODADAS?**

$$\underline{\quad\quad} + \underline{\quad\quad} = \underline{\quad\quad}$$

22 DE AGOSTO
DIA DO FOLCLORE BRASILEIRO



FOLCLORE BRASILEIRO

O folclore brasileiro é muito rico e há uma grande variedade de manifestações culturais em todo o Brasil. Apenas alguns exemplos:

Festas populares: Carnaval, Festas Juninas, Cavalhadas, Festa do Divino;

Lendas e Mitos: Saci-Pererê, Negrinho do pastoreio, Mula sem cabeça, Lobisomem, Curupira, Bicho-papão, Boitatá;

Música e Dança: Frevo, Samba, Fandango, Xaxado, Xote, Maracatu, Pau-de-fita, Quadrilha

Cantigas de roda:

Atirei o Pau no Gato,
Escravos de Jó,
Ciranda-cirandinha, O
Cravo e a Rosa, Sapo
Cururu.

**No Brasil, o Dia do
Folclore é celebrado
no dia 22 de Agosto**



COMPLETE OS TEXTOS COM APOIO DAS PALAVRAS.



ESTE É O _____.

ELE É UM NEGRINHO MUITO _____, QUE ADORA FAZER _____ COM AS PESSOAS.

SACI USA SEMPRE UM _____ VERMELHO NA CABEÇA E VIVE COM UM _____ NA BOCA.

ALÉM DISSO, ELE TEM UMA _____ SÓ.



O _____ É UM MENINO QUE VIVE NAS _____.

ELE É AMIGO DOS _____ E PROTEGE TODA A FLORESTA DE _____.

O CURUPIRA TEM CABELOS _____ E OS _____ VIRADOS PARA TRÁS.



O HOMEM VIRA _____ TODA VEZ QUE NASCE UM MENINO DEPOIS DE SETE FILHAS.

ELE APARECE EM SEXTA-FEIRA DE _____ CHEIA.

O LOBISOMEM É _____ E TEM _____ NO LUGAR DE UNHAS.

PÉS PERNA CURUPIRA LUA MATAS TRAVESSURA

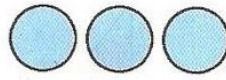
LOBISOMEM CACHIMBO ANIMAIS GORRO PELUDO

CAÇADORES SACI LEVADO GARRAS VERMELHOS

Vamos somar?



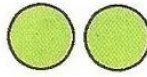
5



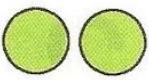
3



+ 3



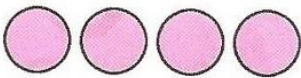
+ 2



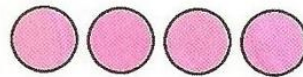
2



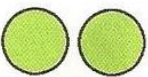
1



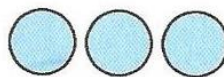
4



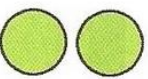
4



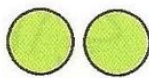
+ 2



+ 3



2



2



3



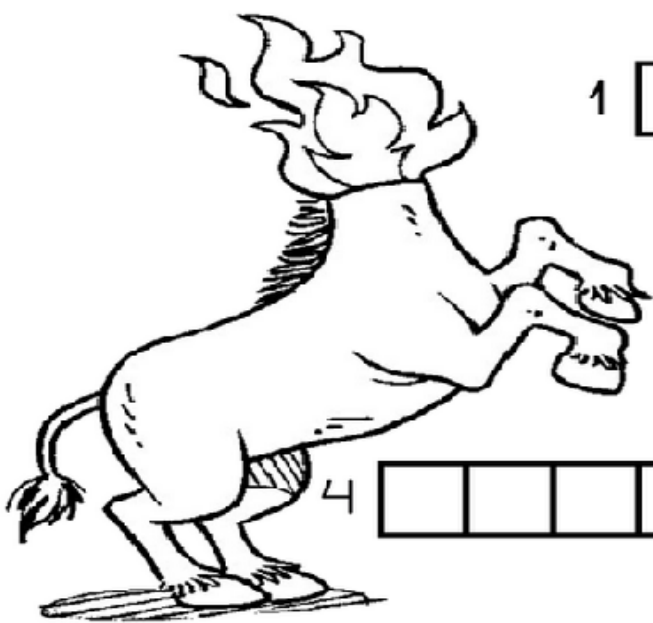
+ 3



1



VAMOS BRINCAR DE PALAVRAS-CRUZADAS!



				M				
1				U				
				L				
		2		A				
				-				
			3	S				
				E				
4				M				
				-				
				C				
				A				
			5	B				
				E				
				Ç				
		6		A				

1

CURUPIRA

2

IARA

3

SACI

4

LOBISOMEM

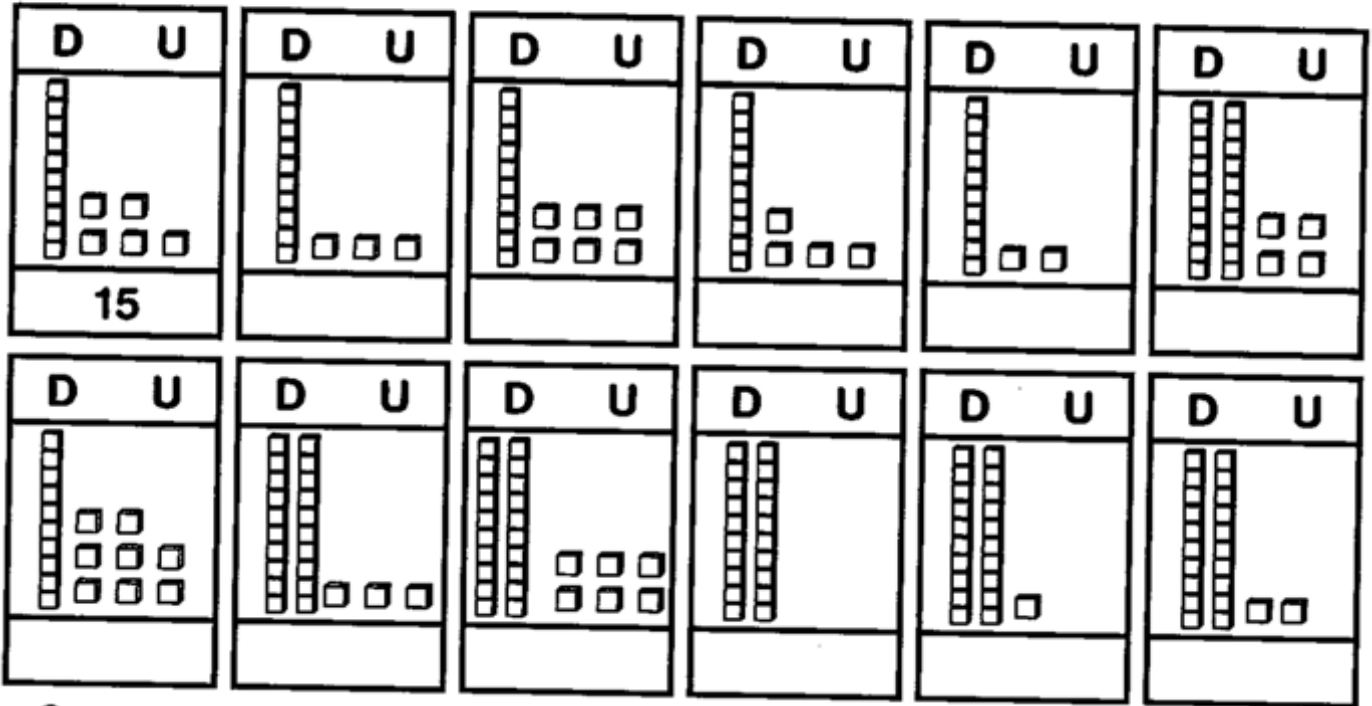
5

BOTO

6

BOITATÁ

⇒ 1) **DESCUBRA QUAIS SÃO OS NÚMEROS E ESCREVA:**



⇒ 2) **QUEM SOU EU?**

- A) 1 DEZENA E 5 UNIDADES, SOU O .
- B) 1 DEZENA E 3 UNIDADES, SOU O .
- C) 2 DEZENAS E 8 UNIDADES, SOU O .
- D) 2 DEZENAS E 0 UNIDADES, SOU O .
- E) 1 DEZENA E 2 UNIDADES, SOU O .



⇒ 3) **EU COMEÇO, VOCÊ CONTINUA:**

20 - 21
30
40

LOTERIA FOLCLÓRICA:

	LENDA	COMIDA TÍPICA	CANTIGA
PAMONHA	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ATIREI UM PAU NO GATO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SACI	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
IARA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
FEIJOADA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
BOTO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CURAU	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TEREZINHA DE JESUS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CURUPIRA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CIRANDA CIRANDINHA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
BOITATÁ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
NEGRINHO DO PASTOREIO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
MULA-SEM-CABEÇA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
FEIJÃO TROPEIRO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CAIPORA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



DE DEZ EM DEZ

1) Continue a atividade. Já comecei.

$0 + 10 = 10$

$10 + 10 = \underline{\quad}$

$20 + 10 = \underline{\quad}$

$30 + 10 = \underline{\quad}$

$40 + 10 = \underline{\quad}$



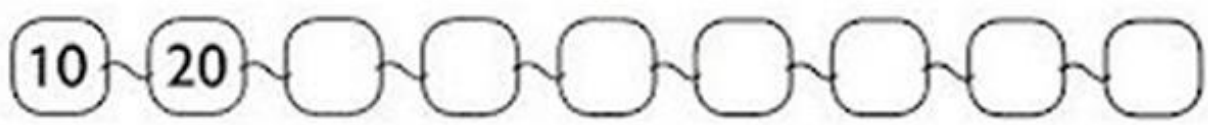
$50 + 10 = \underline{\quad}$

$60 + 10 = \underline{\quad}$

$70 + 10 = \underline{\quad}$

$80 + 10 = \underline{\quad}$

2) Siga a seqüência de 10 em 10.



3) Faça a correspondência. Veja!

- (30) (40) (60) (80) (70) (90) (50) (10) (20)

--	--	--	--	--	--	--	--

OBSERVE OS DESENHOS, TODOS SÃO PERSONAGENS FOLCLÓRICOS. PINTE-OS BEM CAPRICHADO:

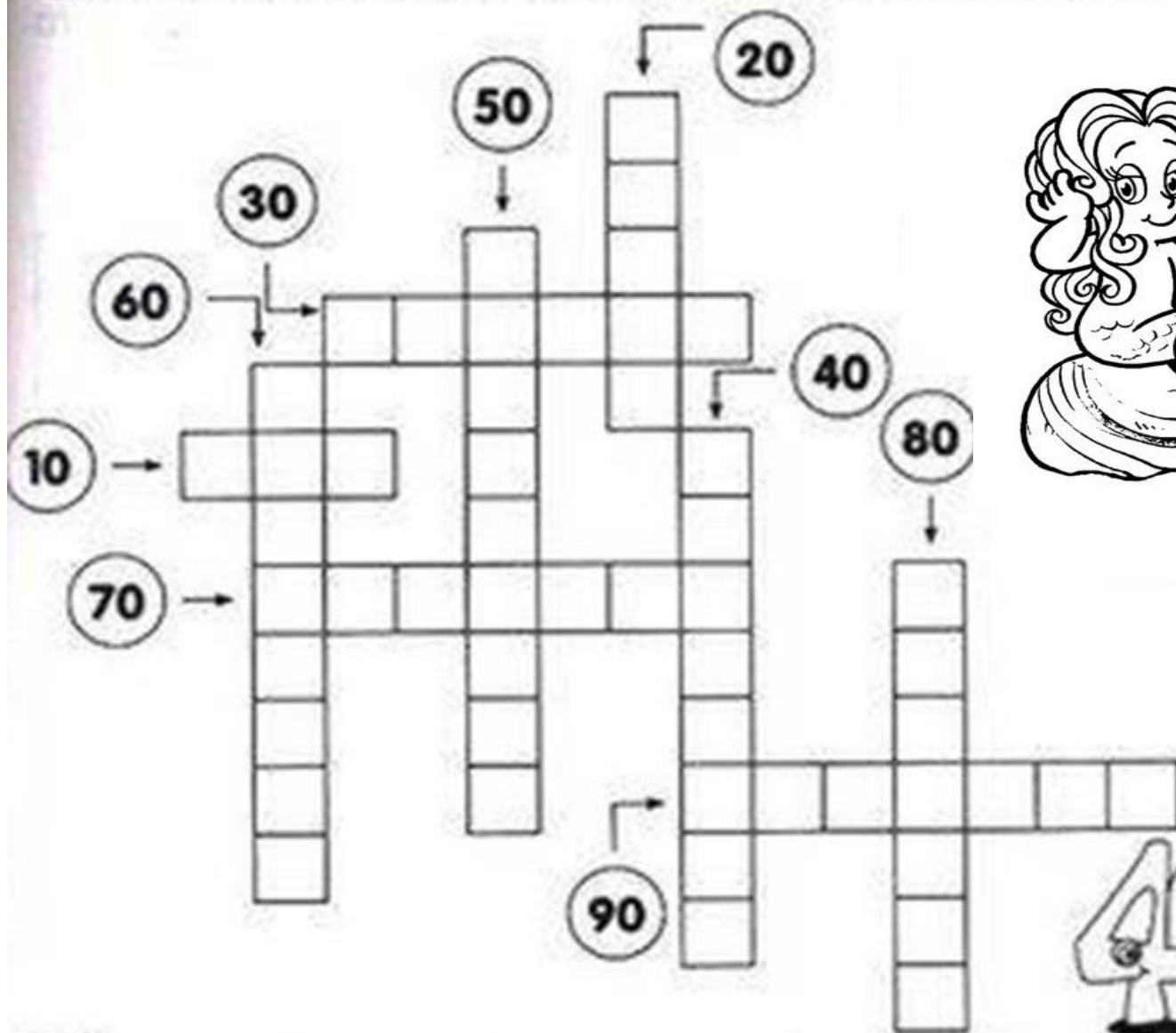


ENCONTRE NO CAÇA-PALAVRAS O NOME DAS LENDAS FOLCLÓRICAS E PINTE CADA NOME DE UMA COR DIFERENTE.

S	A	C	I	W	C	U	R	U	P	I	R	A
A	S	L	O	B	I	S	O	M	E	M	O	Q
P	U	B	R	E	C	W	P	I	A	R	A	M
C	U	C	A	N	H	O	P	L	A	T	E	U
C	A	D	U	R	H	I	Ã	O	C	T	C	L
X	E	Á	T	A	B	O	I	T	A	T	Á	A

CRUZA-DEZENAS

1 Complete a cruzadinha com as dezenas em destaque.

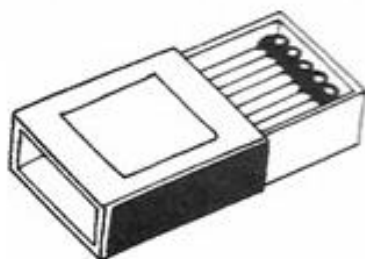


2 Agora, escreva as dezenas em ordem crescente e, depois, em ordem decrescente. Eu já comecei.

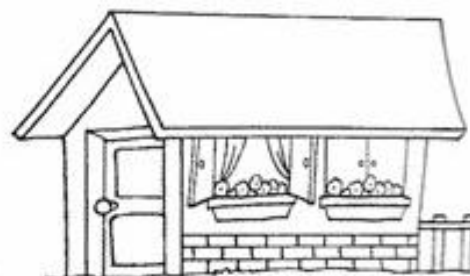
10	20							
90	80							

PINTE AS RESPOSTAS DAS ADIVINHAS.

**O QUE É? O QUE É?
UMA CASA BEM BONITA
SEM PORTA, SEM JANELA
TEM PAREDES MUITO
FINAS
DONA CLARA VIVE NELA?**



**O QUE É? O QUE É?
DUAS JANELAS
QUE SE ABREM E FECHAM
SOZINHAS?**



**O QUE É? O QUE É?
SÓ PODE SER USADO
DEPOIS DE QUEBRADO?**



Ideias Matemáticas

O que vem antes e o que vem depois?

ANTES		DEPOIS
	19	

ANTES		DEPOIS
	23	

ANTES		DEPOIS
	12	

ANTES		DEPOIS
	13	

ANTES		DEPOIS
	22	

ANTES		DEPOIS
	8	

ANTES		DEPOIS
	4	

ANTES		DEPOIS
	9	

ANTES		DEPOIS
	2	

ANTES		DEPOIS
	6	

ANTES		DEPOIS
	3	

ANTES		DEPOIS
	13	



ATIVIDADE

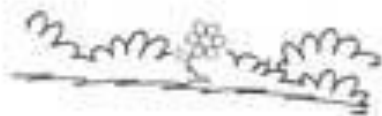
VAMOS COMPLETAR A PARLENDAS COM AS PALAVRAS QUE ESTÃO FALTANDO:

CADÊ O TOICINHO
QUE ESTAVA AQUI?



O COMEU

CADÊ O GATO?



FOI PRO

CADÊ O MATO?



O QUEIMOU

CADÊ O FOGO?



A APAGOU

CADÊ A ÁGUA?



O BEBEU

CADÊ O BOI?



FOI AMASSAR

CADÊ O TRIGO?



A ESPALHOU

CADÊ A GALINHA?



FOI BOTAR

CADÊ O OVO?



O COMEU

CADÊ O ?

FOI REZAR A MISSA

CADÊ A MISSA?

JÁ SE ACABOU!

Descubra os numerais que estão faltando e complete

$$\boxed{1} + \boxed{} = \boxed{5}$$

$$\boxed{} + \boxed{4} = \boxed{10}$$

$$\boxed{3} + \boxed{} = \boxed{8}$$

$$\boxed{} + \boxed{3} = \boxed{6}$$

$$\boxed{2} + \boxed{} = \boxed{3}$$

$$\boxed{} + \boxed{6} = \boxed{7}$$

$$\boxed{3} + \boxed{} = \boxed{4}$$

$$\boxed{} + \boxed{1} = \boxed{2}$$

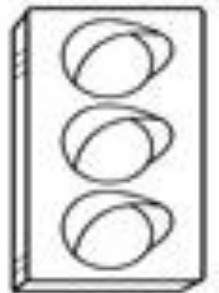


O quê é, o quê é?

1. Relacione a adivinha ao desenho correto:

O que é, o que é? Não tem olhos, mas
pisca; não tem boca, mas comanda.

SEMÁFORO



O que é, o que é? Pode ser aberto,
mas nunca fechado.

PAPAGAIO



O que é, o que é? É verde e
não é planta, fala e não é gente.



FOTO

O que é, o que é? Quanto
mais se tira mais se tem.



OVO

JOGO SILÁBICO DO FOLCLORE

RECORTE AS FIGURINHAS, MONTE AS PALAVRINHAS. LEIA COM BASTANTE ATENÇÃO E DEPOIS COLE-AS, NA FOLHA COLORIDA. NÃO SE ESQUEÇA DE COPIAR AS PALAVRAS QUE VOCÊ MONTOU.





PI



RA



BE



CI



BOI



LA



TA



RA



BO



LO



SA



BI



MU



IA



ÇA



SA



SEM



RO



CU



MEM



RU



TÁ



SO



TO



CA

USANDO AS FIGURAS GEOMETRICAS

➔ USANDO AS FIGURAS GEOMÉTRICAS DESENHE:

SACI	CURUPIRA
------	----------

➔ AGORA, VAMOS COLORIR OS DESENHOS QUE VOCÊ FEZ, DE ACORDO COM A LEGENDA ABAIXO?

CÍRCULOS - VERMELHOS

QUADRADOS - VERDES

RETÂNGULOS - AMARELOS

TRIÂNGULOS - AZUIS



EDUCAÇÃO FÍSICA

DENTRE AS MODALIDADES DOS JOGOS OLÍMPICOS, ALGUNS CONSEGUIMOS REPRODUZIR EM CASA. A CORRIDA E O SALTO EM DISTÂNCIA SÃO ALGUMAS DELAS.

VOCÊ IRÁ DEMARCAR O CHÃO E ESCOLHER ALGUÉM DA FAMÍLIA PARA COMPETIR. SE POSSÍVEL, ENVIE UM VÍDEO PARA A PROFESSORA, OU FAÇA AQUI, UM DESENHO DE COMO FORAM AS COMPETIÇÕES E QUEM GANHOU.





PARA A AULA DE EDUCAÇÃO FÍSICA RELACIONADA ÀS BRINCADEIRAS FOLCLÓRICAS, ESCOLHI A AMARELINHA. É UM JOGO BEM DIVERTIDO E QUE PRECISA DE BASTANTE EQUILÍBRIO.

VAMOS JOGAR?

ESCOLHA QUEM DESAFIAR E DIVIRTA-SE.

ENVIE UM VÍDEO PRA PROFESSORA, SE POSSÍVEL. OU FAÇA UM DESENHO MOSTRANDO COMO FOI A BRINCADEIRA E ME CONTE QUEM GANHOU.



COMO BRINCAR:

Risque no chão retângulos (como mostra na figura) com números de 1 a 10. Ao final, desenhe o "Céu"

- Sorteie os participantes para decidir quem serão os primeiros.
- O primeiro jogador deve lançar um objeto (bolinha de meia, pedaço de papel, etc) no número 1. Em seguida deve pular o retângulo em que está o objeto e passar para os próximos números. Quando os retângulos estiverem um ao lado do outro deve pular com os dois pés, um em cada número. Se o retângulo estiver sozinho, deve pular com um pé só.

E assim sucessivamente até chegar ao céu e voltar.

- A próxima jogada será do participante seguinte até que todos tenham jogado e volte a vez do primeiro.

Nas próximas jogadas deverá jogar o objeto no número seguinte.

REGRAS:

- O jogador que desequilibrar e colocar a mão no chão, não seguir a ordem, colocar os dois pés no retângulo ou colocar o pé no número em que está o objeto; Deverá voltar para o número 1.

Vence quem passar por todos até chegar ao "Céu".



www.educfit.blogspot.com



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

<http://alfabetizandocommonicaeturma.blogspot.com/2010/08/folclore-contar-os-personagens.html>

<http://alfabetizandocommonicaeturma.blogspot.com/2012/01/olimpiadas-ginastica-ritmica.html>

<http://alfabetizandocommonicaeturma.blogspot.com/2012/02/olimpiadas-2012-esgrima.html>

<http://educfit.blogspot.com/2015/03/que-tal-estudar-matematica-brincando-de.html>

<http://emcpneto.blogspot.com/2012/08/folclore-com-turma-da-monica.html>

<http://pt.slideshare.net/ivanisja/brincadeiras-folclricas-33910815>

<http://www.portalescolar.net/2012/06/folclore-turma-da-monica-45-atividades.html>

<http://www.portalescolar.net/2012/06/folclore-turma-da-monica-45-atividades.html>

<http://www.portalescolar.net/2012/06/folclore-turma-da-monica-atividades-e.html>

<https://br.pinterest.com/pin/502010689696174904/>

<https://br.pinterest.com/pin/502010689696174974/>

<https://www.educacaoetransformacao.com.br/atividades-folclore/atividades-folclore-para-colorir-turma-da-monica-1/>

<https://www.pinterest.com/pin/502010689696174912/>

<https://www.pinterest.com/pin/502010689696174916/>