

# MINHAS ATIVIDADES

VOCÊ ESTÁ RECEBENDO UM  
ABRAÇO VIRTUAL



♥ Escola: \_\_\_\_\_

♥ Nome: \_\_\_\_\_

♥ Prê: \_\_\_\_\_ ♥ Turma: \_\_\_\_\_

# Folclore

FOLCLORE É O CONJUNTO DE TRADIÇÕES E CRENÇAS POPULARES EM FORMA DE PROVÉRBIOS, CONTOS, CANÇÕES.

VOCÊ JÁ SABE MUITO DO FOLCLORE BRASILEIRO.

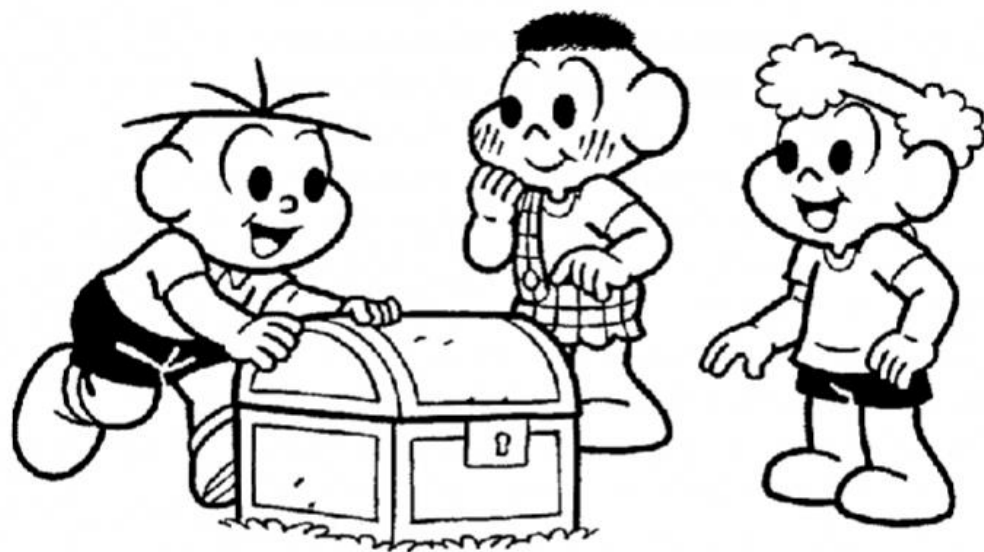
APRENDEU COM O VOVÔ E A VOVÓ, O PAPAÍ E A MAMÃE, OS AMIGOS E VIZINHOS E NA ESCOLA.

LEMBRA-SE DOS TRAVA-LÍNGUAS, DAS CANTIGAS DE NINAR, ADIVINHAS E PARLENDAS? E DAS BRINCADEIRAS COM PIÃO, PETECA, PIPA, CAVALINHO DE PAU, BOLA DE MEIA, BONECA DE PANO?

# FOLCLORE



VAMOS FAZER UMA LISTA DE BRINQUEDOS!



1.

6.

2.

7.

3.

8.

4.

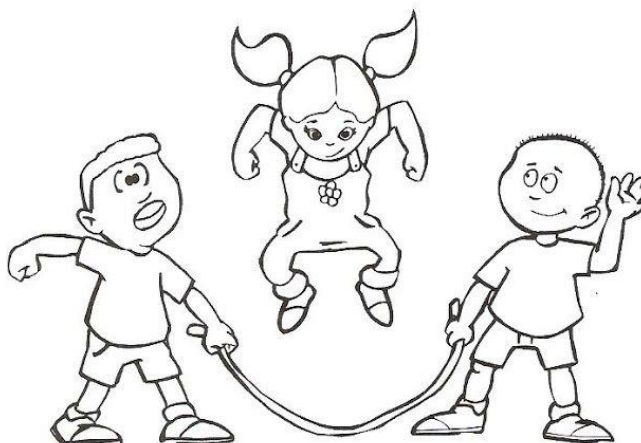
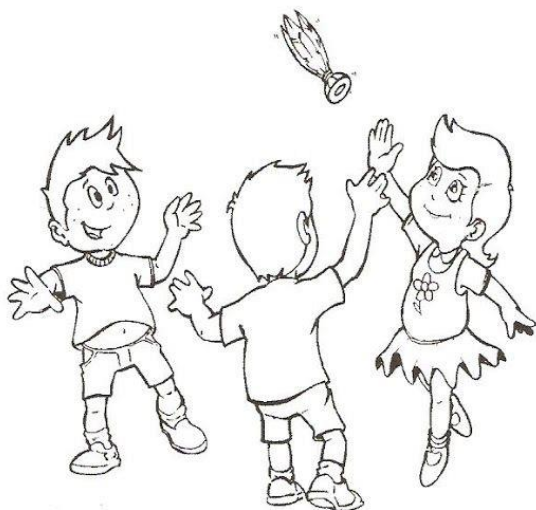
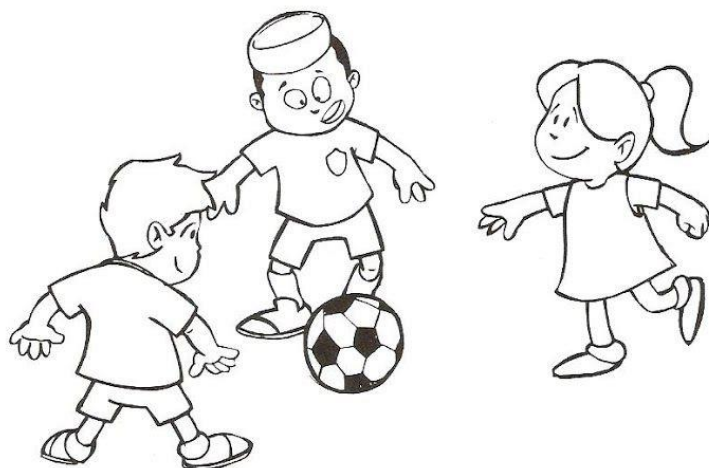
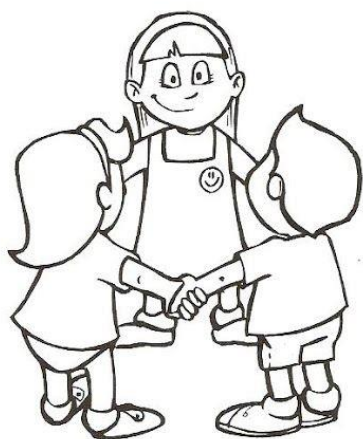
9.

5.

10.

# BRINCADEIRAS DE CRIANÇA

ESCREVA DO SEU JEITO O NOME DAS BRINCADEIRAS REPRESENTADAS  
ABAIXO:



Leia o poema e marque corretamente:



## JOGO DE BOLA

Cecília Meireles

A BELA BOLA ROLA,  
A BELA BOLA DO RAUL.

BOLA AMARELA,  
A DE ARABELA.

ROLA A AMARELA  
E PULA A AZUL.

A BOLA É MOLE,  
É MOLE E ROLA.

A BOLA É BELA,  
É BELA E PULA.

É BELA, ROLA E PULA,  
É MOLE, AMARELA, AZUL.

A DE RAUL É DE ARABELA,  
E A DE ARABELA É DE RAUL.

1- ESTE POEMA É SOBRE UMA:

- BONECA
- BOTA
- BOLACHA
- BOLA

2- A COR DA BOLA DA ARABELA É:

- AZUL
- AMARELA
- VERMELHA
- VERDE

3- A BOLA É DO:

- RAI
- RAMON
- RAUL
- RONALDO

4- A BOLA DO RAUL É:

- AMARELA
- AZUL
- BRANCA
- VERDE

5- MARQUE A PALAVRA QUE  
TERMINA IGUAL A BOLA:

- BICO
- MOLA
- PATO
- LIXO

6- A PALAVRA QUE RIMA COM  
ARABELA É:

- AMARELA
- MOLE
- PULA
- ROLA

# BRINCADEIRAS NA ARTE

LEIA AS FRASES E PINTE A QUE ESTÁ DE ACORDO COM A CENA RETRATADA PELO ARTISTA **IVAN CRUZ**



AS CRIANÇAS BRINCAM DE PETECA.

AS CRIANÇAS BRINCAM DE SOLTAR PIPA.



OS MENINOS JOGAM PIÃO.

OS MENINOS JOGAM BOLA.



AS CRIANÇAS BRINCAM DE ESTÁTUA.

AS CRIANÇAS BRINCAM DE CABRA-CEGA

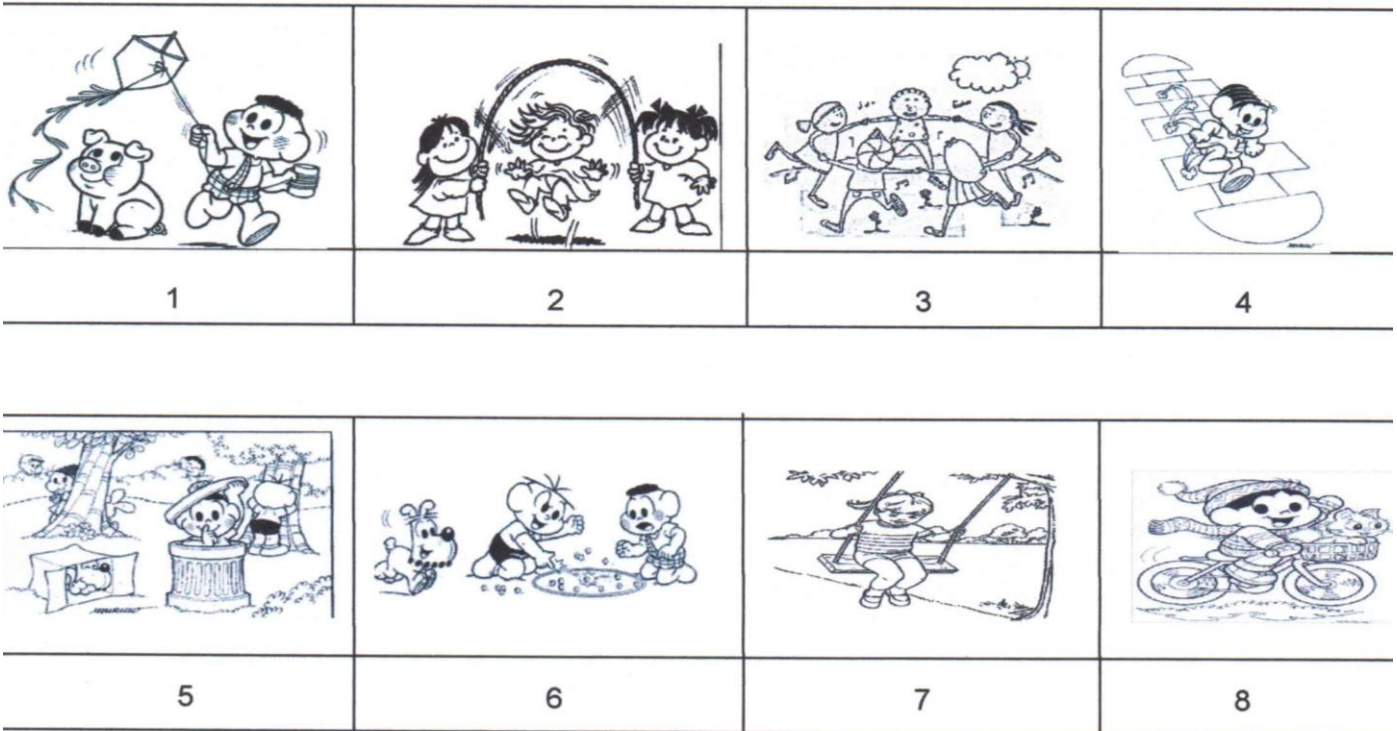
- Completar a cruzadinha com os nomes dos brinquedos.

The crossword puzzle grid consists of the following cells:

- 1 Down: 4 cells
- 2 Right: 6 cells
- 3 Right: 6 cells
- 4 Right: 5 cells
- 5 Right: 8 cells
- 6 Right: 6 cells
- 7 Down: 4 cells
- 8 Down: 4 cells

- Escrever no quadro abaixo os nomes dos brinquedos em ordem alfabética.


## BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS



### RELACIONE AS FIGURAS ÀS FRASES COLOCANDO O NÚMERO NO QUADRADINHO

- CASCÃO E CEBOLINHA ESTÃO JOGANDO BOLINHA DE GUDE.
- MÔNICA ADORA PULAR AMARELINHA.
- AS MENINAS PULAM CORDA NO PÁTIO.
- A TURMA BRINCA DE ESCONDE-ESCONDE.
- MAGALI ESTÁ ANDANDO DE BICICLETA.
- A MENINA BRINCA NO BALANÇO.
- RODA-RODA É UMA BRINCADEIRA LEGAL !
- CASCÃO SOLTA PIPA NO QUINTAL.







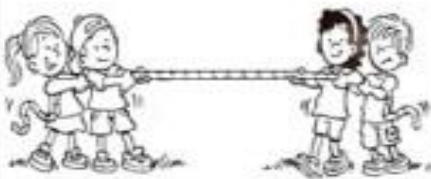
BAMBOLÊ CORDA BOLA PIPA



CORDA CABRACEGA CASINHA



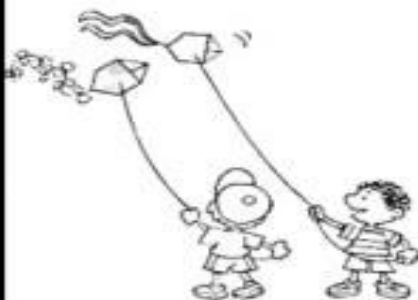
RODA CORRÍDA SACO PIÃO



PIPA BONECA CABODEGUERRA

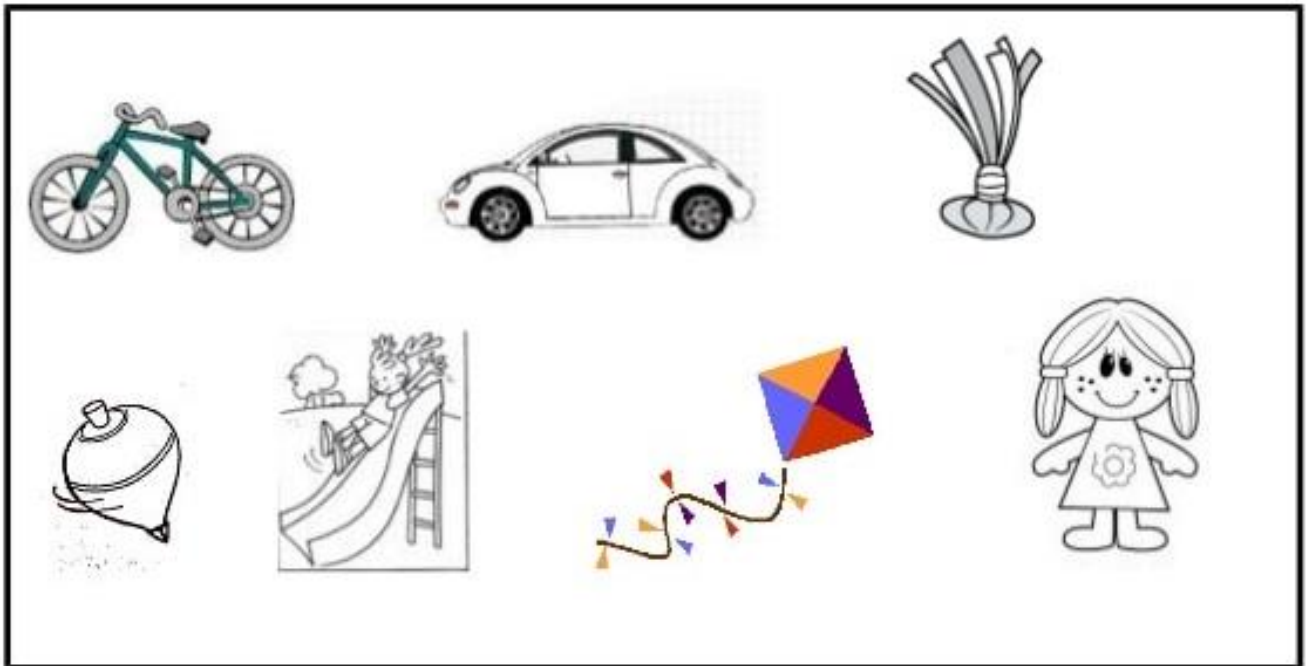


CASINHA BALANÇO BAMBOLÊ



FUTEBOL PIPA CARRINHO

1. OBSERVE AS IMAGENS.



2. AGORA PINTE NO CAÇA-PALAVRAS OS NOMES DOS BRINQUEDOS ACIMA.

LA	BO	FI	XO	FM	ES	BI	PI	PA
CO	BI	CI	CLE	TA	COR	LA	VO	TA
RA	SO	XU	VA	LE	RE	ME	NA	GU
PI	RO	PE	TE	CA	GA	TO	BO	LI
ÃO	GU	BI	CA	FA	DEI	FO	FA	BE
HO	NI	KE	LI	BI	VU	XU	VE	RA

# JOGOS DOS 7 ANOS



---

---

---

---

**LEIA A PARLENDAS:**

**O SAPO NO SACO**

OLHA O SAPO DENTRO DO SACO,  
O SACO COM O SAPO DENTRO.  
O SAPO BATENDO PAPO  
E O PAPO SOLTANDO VENTO.

1. EM QUE LUGAR ESTÁ O SAPO? \_\_\_\_\_

2. O QUE TEM DENTRO DO SACO? \_\_\_\_\_

3. O QUE O SAPO ESTÁ FAZENDO? \_\_\_\_\_

4. COPIE DA PARLENDA AS PALAVRAS QUE COMEÇAM COM A LETRA S.  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

5. COMPLETE AS FRASES MUDANDO O LUGAR ONDE O SAPO ESTÁ.

A) OLHA O SAPO DENTRO \_\_\_\_\_

B) OLHA O SAPO DENTRO \_\_\_\_\_

C) OLHA O SAPO DENTRO \_\_\_\_\_

5. O QUE VOCÊ IMAGINA QUE TENHA DENTRO DESTE SACO, QUE NÃO SEJA UM SAPO?



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

6. RECORTE AS TIRAS COM OS VERSOS DA PARLENDA E ORGANIZE-AS CORRETAMENTE NO CADERNO.

O SACO COM O SAPO DENTRO.

O SAPO BATENDO PAPO

E O PAPO SOLTANDO VENTO.

OLHA O SAPO DENTRO DO SACO,

O SAPO NO SACO

# PARLENDA

## HOJE É DOMINGO

HOJE É DOMINGO  
PÉ DE CACHIMBO  
CACHIMBO É DE BARRO  
BATE NO JARRO  
O JARRO É DE OURO  
BATE NO TOURO  
O TOURO É VALENTE  
BATE NA GENTE  
A GENTE É FRACO CAI NO BURACO  
O BURACO É FUNDO  
ACABOU-SE O MUNDO.



PINTE A RESPOSTA CERTA DE ACORDO COM A PARLENDA.

**CACHIMBO É DE:**



BARCO

BARRO

BRAÇO

**QUEM BATE NO TOURO?**

JATO

JAMBO

JARRO



**QUEM É VALENTE?**



TORTO

TOURO

TRONCO

OS VERSOS DA PARLENDAS ESTÃO FORA DE ORDEM.  
ESCREVA-A NOVAMENTE COMO A CONHECEMOS.



COM CERTEZA NÃO TEM PÓ,  
A CASINHA DA VOVÓ,  
O CAFÉ ESTÁ DEMORANDO,  
CERCADINHA DE CIPÓ.

---

---

---

---

OS VERSOS DA PARLENDAS ESTÃO FORA DE ORDEM.  
ESCREVA-A NOVAMENTE COMO A CONHECEMOS.



PÕE A MÃO NO CORAÇÃO.  
BATATINHA QUANDO NASCE,  
MAMÃEZINHA QUANDO DORME,  
ESPARRAMA PELO CHÃO.

---

---

---

---

# TRABALHANDO COM PARLENDAS

JACARÉ FOI AO MERCADO  
NÃO SABIA O QUE COMPRAR  
COMPROU UMA CADEIRINHA  
PARA COMADRE SE SENTAR.



A COMADRE SE SENTOU  
A CADEIRA ESBORRACHOU  
JACARÉ CHOROU, CHOROU  
O DINHEIRO QUE GASTOU.

(Música Ciranda, Cirandinha)  
(Parlendas da Chavolina  
Neison Albissu - Ed. Paulinas)

- Quem comprou a cadeira? Marcar o quadrinho.








- Por que o jacaré chorou? Marcar no quadrinho.






-Colorir na parlenda as palavras que terminam com **OU**.



## ADIVINHAS

1. O QUE É QUE SÓ ANDA QUANDO A GENTE BATE NA CABEÇA?

CABELO      PREGO      SAPATO

2. O QUE É CHEIO DE DIA E VÁZIO DE NOITE AOS PÉS DA CAMA?

MEIA      BEXIGA      SAPATO

3. O QUE É QUE MASTIGA, MASTIGA, E PÕE FORA?

RETRATO      VASSOURA      TESOURA

ESCOLA: \_\_\_\_\_

TURMA: \_\_\_\_\_ DATA: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

ALUNO: \_\_\_\_\_

# ADIVINHAS

1- O QUE É, O QUE É? TEM COROA E NÃO É REI,  
TEM RAIZ E NÃO É PLANTA?



2- O QUE É, O QUE É? QUANTO MAIS ESCURO,  
MAIS SE VÊ?



3- O QUE É, O QUE É? CASINHA BRANCA,  
SEM PORTA E SEM TRANCA?



4- O QUE É, O QUE É? TEM BICO E NÃO É AVE,  
TEM ASA, MAS NÃO VOA?



5- O QUE É, O QUE É? QUE ANDA COM A  
PATA NA CABEÇA?



NOME:

DATA: / /

@clickseducativos

## ATIVIDADES SOBRE FOLCLORE

### SACI PERERÊ.



OLÁ AMIGUINHO, ESTAMOS ESTUDANDO SOBRE O FOLCLORE.

EU VOU ME APRESENTAR:

ME CHAMO SACI, CONHECIDO POR SER MUITO PERALTA.

EU ANDO E PULO COM UMA PERNA SÓ, USO UM GORRO VERMELHO E APRONTO TODAS POR AÍ!

OUTRA CARACTERÍSTICA MINHA É SEMPRE ESTAR EM UM REDEMOINHO, É COMO EU ESCAPO DEPOIS DE FAZER MUITAS TRAQUINAGENS.

I. COM BASE NAS INFORMAÇÕES ACIMA, RESPONDA:

A) O TEXTO QUE VOCÊ ACABOU DE LER ABORDA QUAL PERSONAGEM FOLCLÓRICO?

---

---

B) QUAIS SÃO AS CARACTERÍSTICAS DO SACI?

---

---

C) O QUE O SACI USA PARA ESCAPAR DEPOIS DE SUAS TRAQUINAGENS?

---

---

D) VOCÊ CONSEGUE IMAGINAR UMA TRAQUINAGEM QUE O SACI FAZ? ESCREVA ABAIXO:

---

---

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

ALUNO(A): ..... Data: ...../...../.....

PINTE OS PERSONAGENS DO NOSSO FOLCLORE QUE ESTÃO ABAIXO E LIGUE-OS ÀS PALAVRAS CORRESPONDENTES.

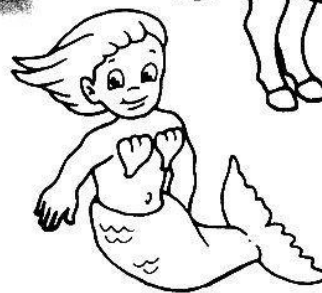


BOITATÁ

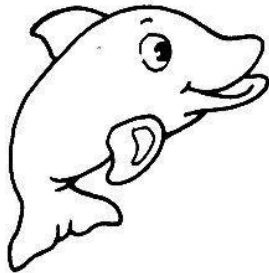
CURUPIRA

IARA

SACI



MULA-SEM-CABEÇA



BOTO



FOLCLORE

SEPARE AS SÍLABAS DAS PALAVRAS ABAIXO E JUNTE-AS NOVAMENTE INDICANDO O NÚMERO DE SÍLABAS:

Boitatá \_\_\_\_\_ ○  
Curupira \_\_\_\_\_ ○  
Iara \_\_\_\_\_ ○  
Saci \_\_\_\_\_ ○  
Mula-Sem-Cabeça \_\_\_\_\_ ○  
Boto \_\_\_\_\_ ○



NOME: \_\_\_\_\_ Nº \_\_\_\_\_

SALA: \_\_\_\_\_ PROFª \_\_\_\_\_ TURMA: \_\_\_\_\_



### ANHE E RESOLVA

$21 - 8 =$

D	U

$69 - 6 =$

D	U

$21 - 9 =$

D	U

$47 - 8 =$

D	U

$22 - 5 =$

D	U



$68 - 8 =$

D	U

$22 - 36 =$

D	U

$27 - 20 =$

D	U

$24 - 21 =$

D	U

$57 - 38 =$

D	U

$25 - 18 =$

D	U

$34 - 26 =$

D	U

ALUNO(A):..... Data: ...../...../.....

FOLCLORE

FORME PALAVRAS RELACIONADAS COM O NOSSO FOLCLORE DE ACORDO COM O NÚMERO DAS SÍLABAS INDICADAS:

1 BOI	2 SA	3 I	4 RA	5 BO	6 DI
7 TA	8 A	9 CU	10 CI	11 PI	12 TO
13 DAS	14 CO	15 MI	16 CAS	17 TÍ	18 DAN
19 ÇAS	20 NHAS	21 VI	22 TÁ	23 RU	24 VI

1+7+22= \_\_\_\_\_

8+6+21+20= \_\_\_\_\_

2+10= \_\_\_\_\_

5+12= \_\_\_\_\_

3+8+4= \_\_\_\_\_

9+23+11+4= \_\_\_\_\_

18+19= \_\_\_\_\_

14+15+13+17+11+16= \_\_\_\_\_



COMPLETE AS PALAVRAS COM AS INICIAIS E CUBRA OS PONTILHADOS:

OTO

URUPIRA

ARA

ACI

Boto Curupira Jara Saci

Escola: \_\_\_\_\_

Data: \_\_\_\_\_ Turma: \_\_\_\_\_ EducacaoeTransformacao.com.br

Aluno: \_\_\_\_\_

DIZEM QUE O SACI ASSUSTAVA AS PESSOAS JOGANDO BRASAS.  
MAS ELE NÃO ERA MALVADO! ERA BRINCALHÃO!



1) QUE PERSONAGEM DO FOLCLORE APARECE NA IMAGEM ACIMA?

2) QUEM ESTÁ FUGINDO DO SACI?

3) QUANTAS BRASAS O SACI JÁ JOGOU?

4) QUANTAS BRASAS AINDA TÊM NO BALDE?

5) QUANTAS BRASAS TÊM AO TODO?

6) COMPLETAR:

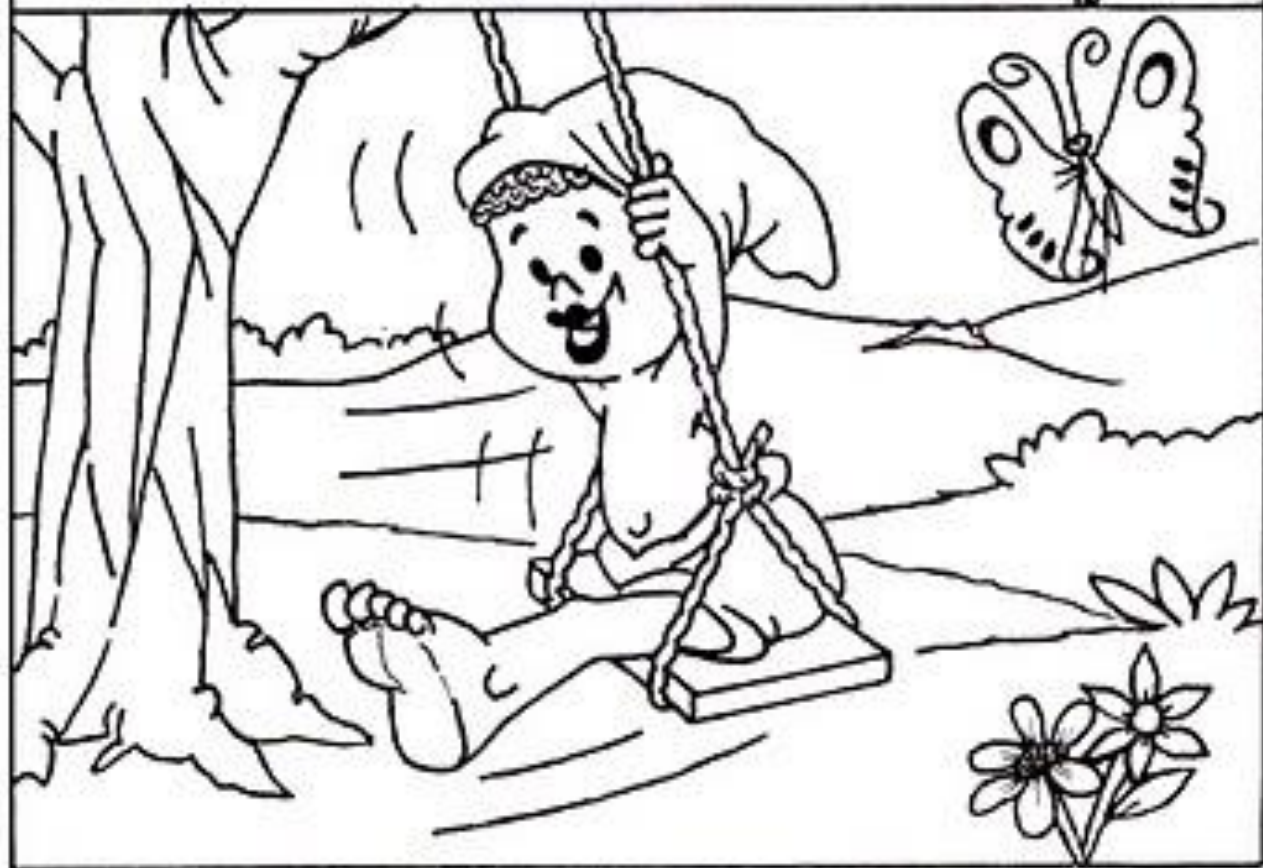
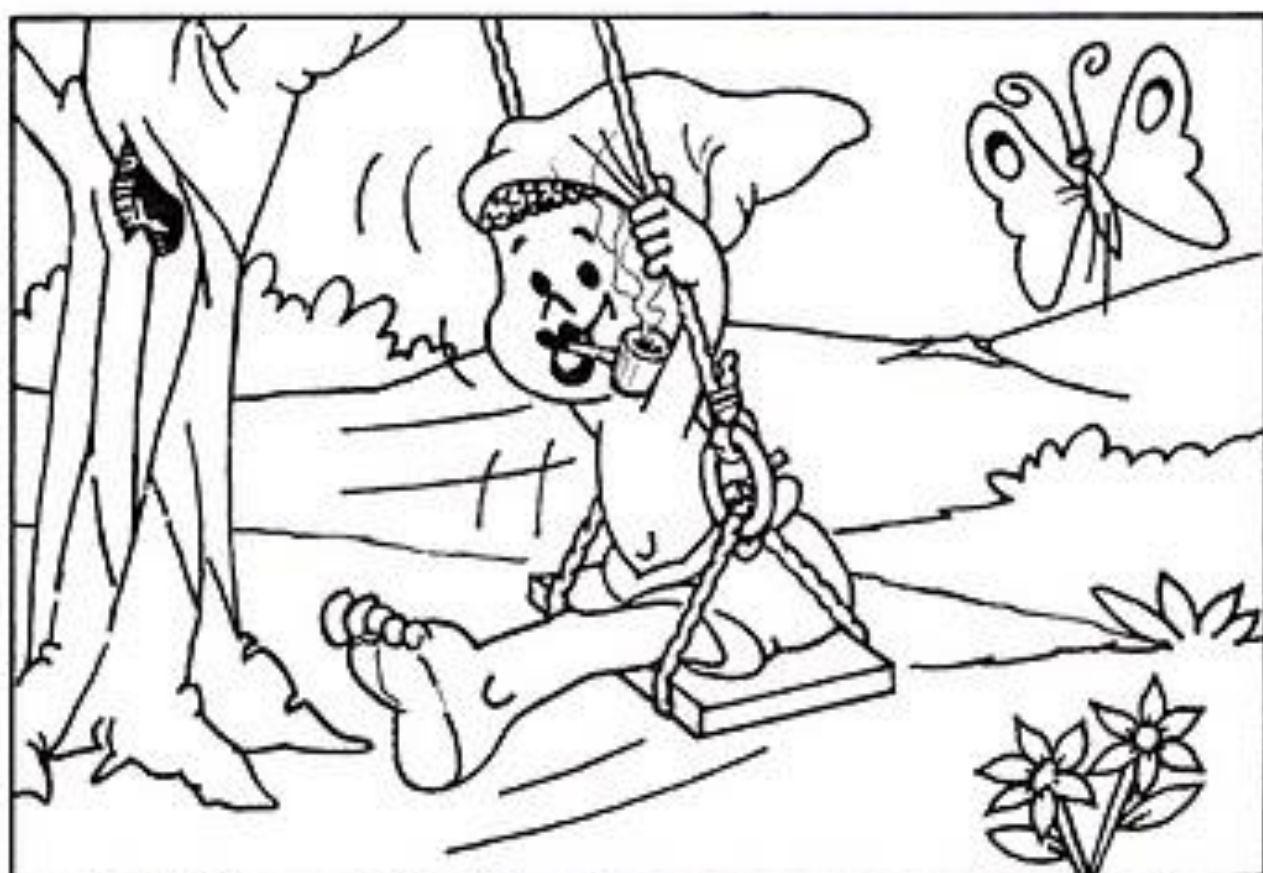
$$\underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}$$

7) PINTAR UM QUADRADINHO PARA CADA BRASA QUE APARECE NO DESENHO:

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



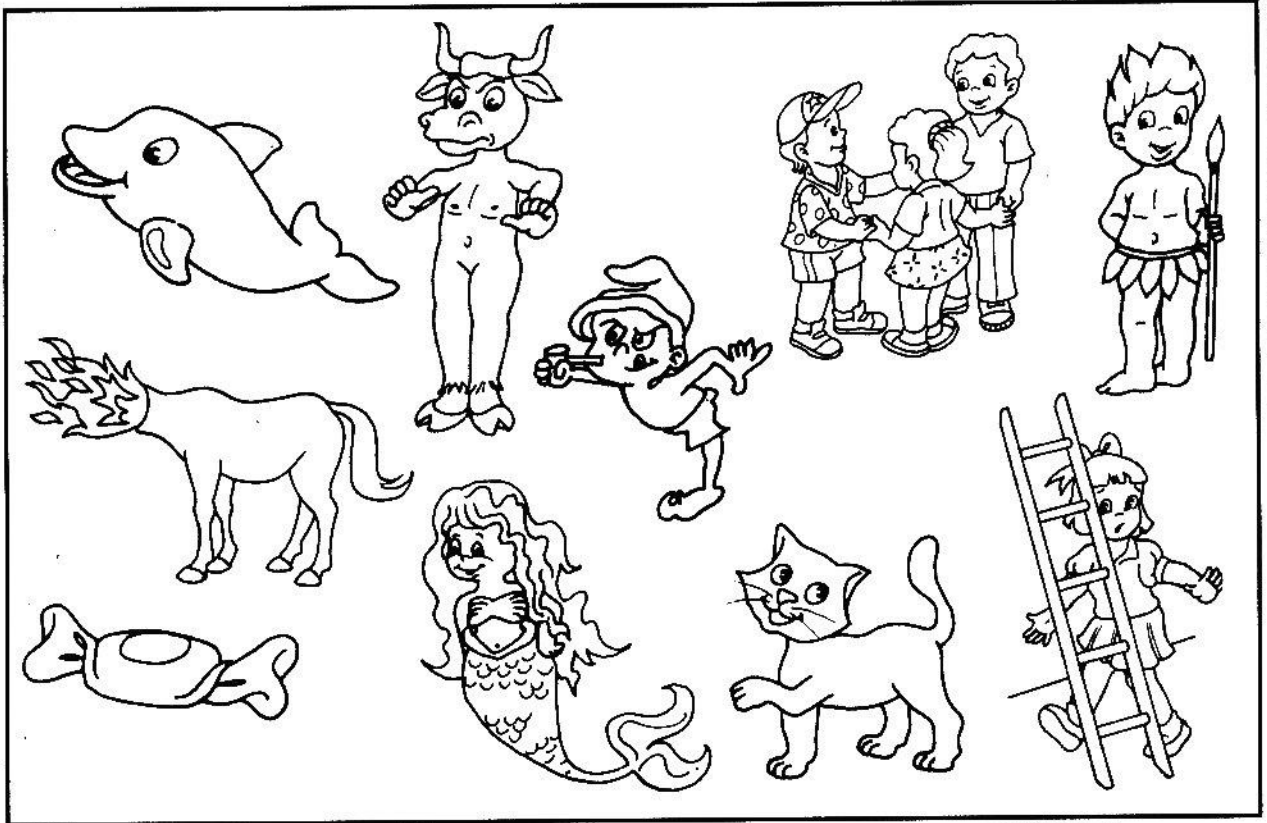
# JOGO DOS 7 ERROS



ALUNO(A):..... Data: ...../...../.....

QUAL ELEMENTO QUE NÃO PERTENCE AO CONJUNTO?

FOLCLORE



QUAL É O NOME DO CONJUNTO ACIMA?

QUANTOS ELEMENTOS HÁ NO CONJUNTO?

CUBRA OS PONTILHADOS DOS NOMES DAS PALAVRAS QUE PERTENCEM AO CONJUNTO FOLCLORE:

brincadeiras de roda  
saci burupina superstição  
mula-sem-cabeça  
Iara Batata Boto

NOME: \_\_\_\_\_ Nº \_\_\_\_\_

SALA: \_\_\_\_\_ PROFª \_\_\_\_\_ TURMA: \_\_\_\_\_



## Arme e resolve

$22 + 8 =$

<b>D</b>	<b>U</b>

$24 + 1 =$

<b>D</b>	<b>U</b>

$68 + 6 =$

<b>D</b>	<b>U</b>

$37 + 4 =$

<b>D</b>	<b>U</b>

$73 + 5 =$

<b>D</b>	<b>U</b>



$66 + 1 =$

<b>D</b>	<b>U</b>

$52 + 27 =$

<b>D</b>	<b>U</b>

$57 + 15 =$

<b>D</b>	<b>U</b>

$22 + 39 =$

<b>D</b>	<b>U</b>

$58 + 11 =$

<b>D</b>	<b>U</b>

$32 + 11 =$

<b>D</b>	<b>U</b>

$20 + 28 =$

<b>D</b>	<b>U</b>

Resolva as contas e de acordo com o código, descubra a resposta da adivinha:

O que é, que é? Tem coroa, mas não é rei, tem espinho, mas não é peixe?

DU	DU	DU	DU	DU	DU	DU
1 2	2 4	2 1	4 5	8 7	5 6	3 8
<u>+2 3</u>	<u>+3 2</u>	<u>+1 4</u>	<u>+1 2</u>	<u>-5 2</u>	<u>-4 3</u>	<u>-2 4</u>

**Códigos:**

**B = 56**  
**C = 57**  
**X = 13**  
**I = 14**  
**A = 35**



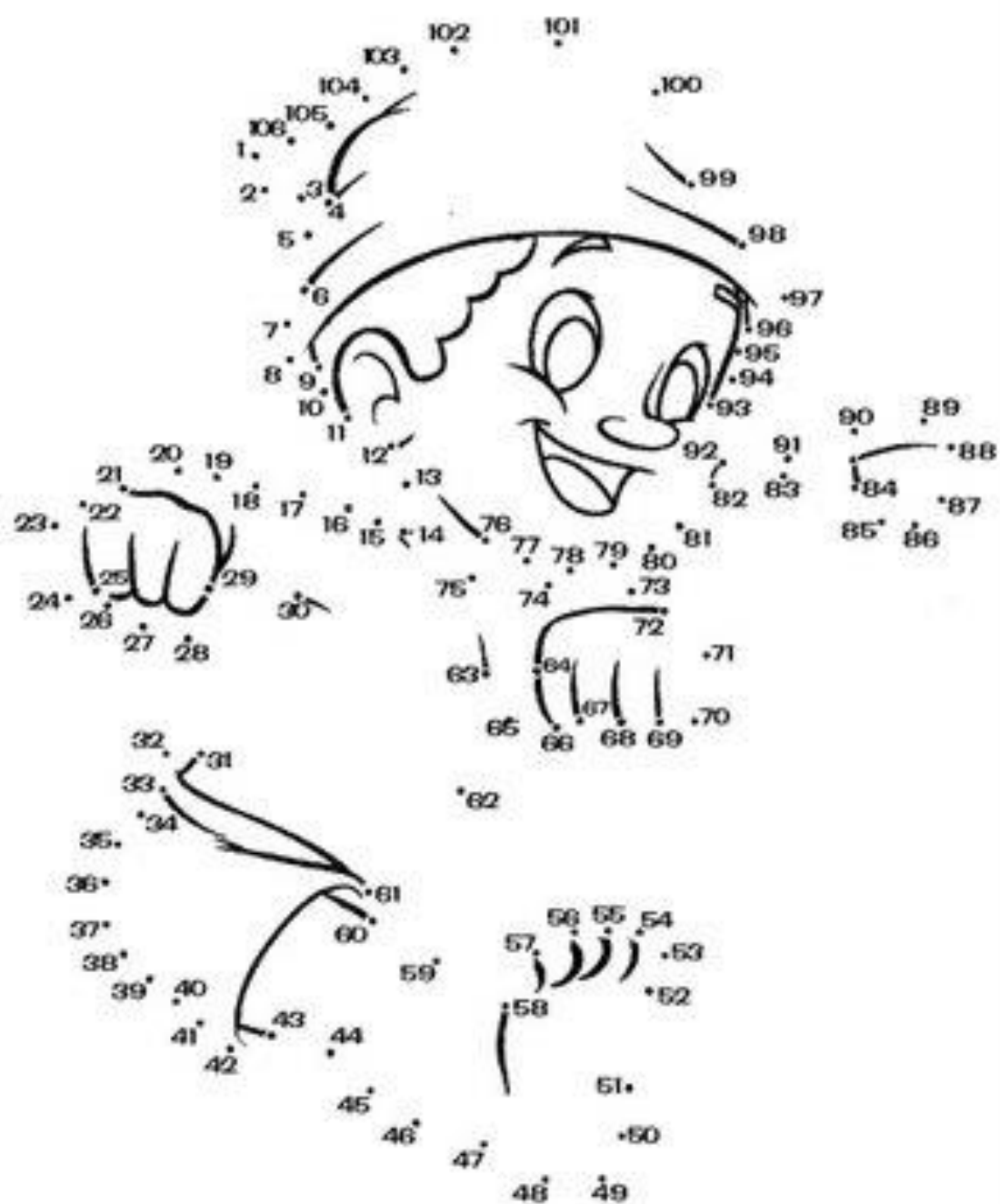
Ajude o saci a descobrir os números que estão faltando no quadro abaixo:

1		3						10
	12			15			18	
						27		29
	32							40
					46			
			54				58	
61				65				
		73				77		
	82							89
91								100



# LIGA PONTOS

JUNTE OS PONTOS, E VERÁ O SACI PERERÊ.



ESCOLA \_\_\_\_\_

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

DATA: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Alfabetizar com AMOR  
www.amorensina.com.br

## PERALTICES DO SACI

ISABEL CRISTINA SILVEIRA SOARES



A IARA PERDEU O PENTE  
DONA CUCA O CALDEIRÃO,  
BOITATÁ PERDEU O FOGO  
E NÃO HÁ EXPLICAÇÃO!



O BOTO COR-DE-ROSA  
NÃO SABIA O QUE FAZER,  
MAS ESTAVA TODO PROSA  
POIS NÃO TINHA O QUE PERDER!



DONA MULA-SEM-CABEÇA  
DESCOBRIU E DEU SOCORRO,  
ACHOU TODOS OS PERDIDOS  
COM O SACI, DENTRO DO GORRO!

QUE MOLEQUE TRAVESSO!



\* CIRCULE OS NOMES DOS PERSONAGENS DO NOSSO FOLCLORE.

\* MARQUE AS RESPOSTAS CORRETAS:

A) QUEM PERDEU O FOGO FOI:

( ) A MULA-SEM-CABEÇA

( ) O BOTO-COR-DE-ROSA

( ) O BOITATÁ

B) DONA CUCA PERDEU O:

( ) PENTE

( ) CALDEIRÃO

( ) GORRO

C) QUEM HAVIA ESCONDIDO OS OBJETOS FOI:

( ) O SACI

( ) O CURUPIRA

( ) A IARA

\* ESCREVA NO RETÂNGULO O NOME DO PERSONAGEM QUE DESCOBRIU ONDE ESTAVAM OS OBJETOS PERDIDOS.

Retângulo tracejado para escrever o nome do personagem.

\* LIGUE AS PALAVRAS QUE RIMAM.

PROSA

EXPLICAÇÃO

FAZER

GORRO

CALDEIRÃO

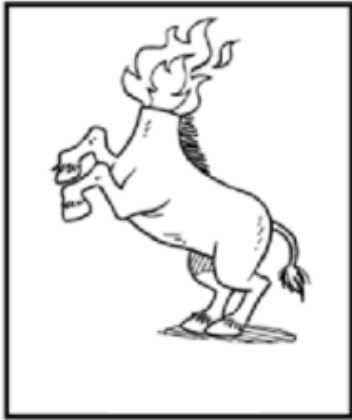
ROSA

SOCORRO

PERDER



✿ PINTE OS RETÂNGULOS COM OS NOMES CORRETOS.



MULA

UMLA

MLUA



IRAA

AIRA

IARA



RUCUPIRA

CURUPIRA

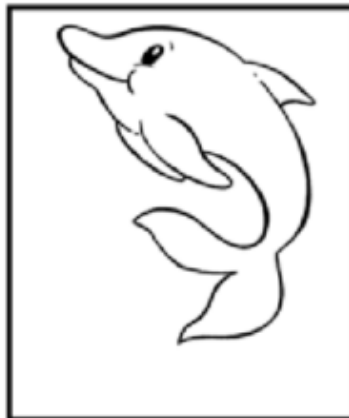
CUPIRURA



CASI

SACI

SICA



OBTO

TOBO

BOTO



BOTAITÁ

BOITÁTA

BOITATÁ





*Mistura de Alegria*

## **FOLCLORE**

Ligue os personagens às suas características:



Um homem que seduz as mulheres e depois se transforma.



Ataca as pessoas e suga-lhes o sangue nas noites de lua cheia.



Protege as matas, as florestas e os animais.



Usa um gorro vermelho e pula com uma perna só.