

ATIVIDADES DE REPOSIÇÃO 9
PERÍODO DE DISTANCIAMENTO SOCIAL (QUARENTENA) COVID 19



ESCOLA MUNICIPAL: EM JOÃO JOSÉ DA SILVA

2ª FASE A

PROFESSORA: MAIARA ROSA

DÍAS: 09,10,11,12,13,14,16,17,18,19,20,23,24,25,26,27 DE AGOSTO

CONFORME ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS Nº 01 - 29 DE JANEIRO DE 2021

CRONOGRAMA

DATA: 09/08

OLÍMPIADAS

MASCOTES

DATA: 10/08

JOGO 7 ERROS

COMPLETANDO COM LETRAS

DATA: 11/08

LABIRINTO

QUANTIDADES E NÚMEROS

DATA: 12/08

LETRA C

CONTANDO

DATA: 13/08

ALFABETO

LETRAS E NÚMEROS

DATA: 14/08

LABIRINTO

JOGO DOS 7 ERROS

DATA: 16/08

PROCURE A PALAVRA

NÚMEROS DE 1 A 5

DATA: 17/08

COMPLETANDO

LIGANDO COM INICIAIS

DATA: 18/08

ENCONTRE A SOMBRA

VOGAIS

DATA: 19/08

FORMANDO CONJUNTOS

CONTANDO BOLAS

DATA: 20/08

ESPORTES PARALÍMPICOS

ATIVIDADES FOLCLÓRICAS

DATA: 23/08

ADIVINHA

BOI BUMBÁ

DATA: 24/08

CONTANDO E REGISTRANDO

BOITATÁ

DATA: 25/08

BOTO COR DE ROSA

CURUPIRA

DATA: 26/08

MÚSICA SE ESSA RUA FOSSE MINHA

IARA

DATA: 27/08

QUANTIDADES

PERSONAGENS DO FOLCLORE

NOME: _____ DATA:09/08/21

ATIVIDADE 1

VAMOS COLORIR

OLIMPIÁDAS COM A TURMA DA MÔNICA



ATIVIDADE 2

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 ENTRELACADOS, 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 DO CORONAVÍRUS. OS JOGOS ESTÃO ACONTECENDO EM TÓQUIO, NO JAPÃO, DE 23 DE JULHO A 08 DE AGOSTO. MIRAITOWA É A MASCOTE OFICIAL DOS JOGOS OLÍMPICOS DE TÓQUIO E SOMEITY É A MASCOTE OFICIAL DOS JOGOS PARALÍMPICOS.



MIRAITOWA



SOMEITY

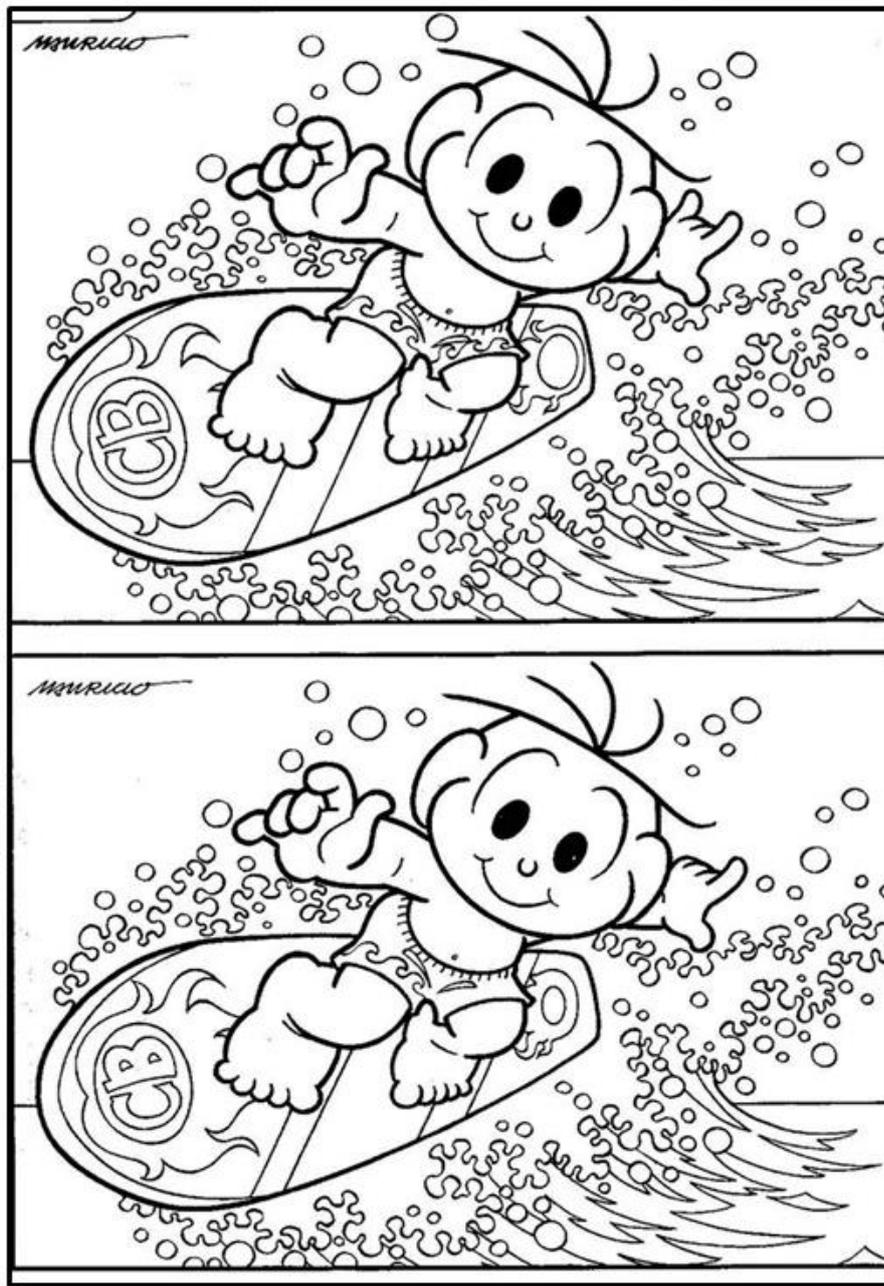
NOME: _____ DATA:10/08/21

ATIVIDADE 3

ESPORTES OLÍMPICOS

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

JOGO DOS SETE ERROS



ATIVIDADE 4

TRIATLO

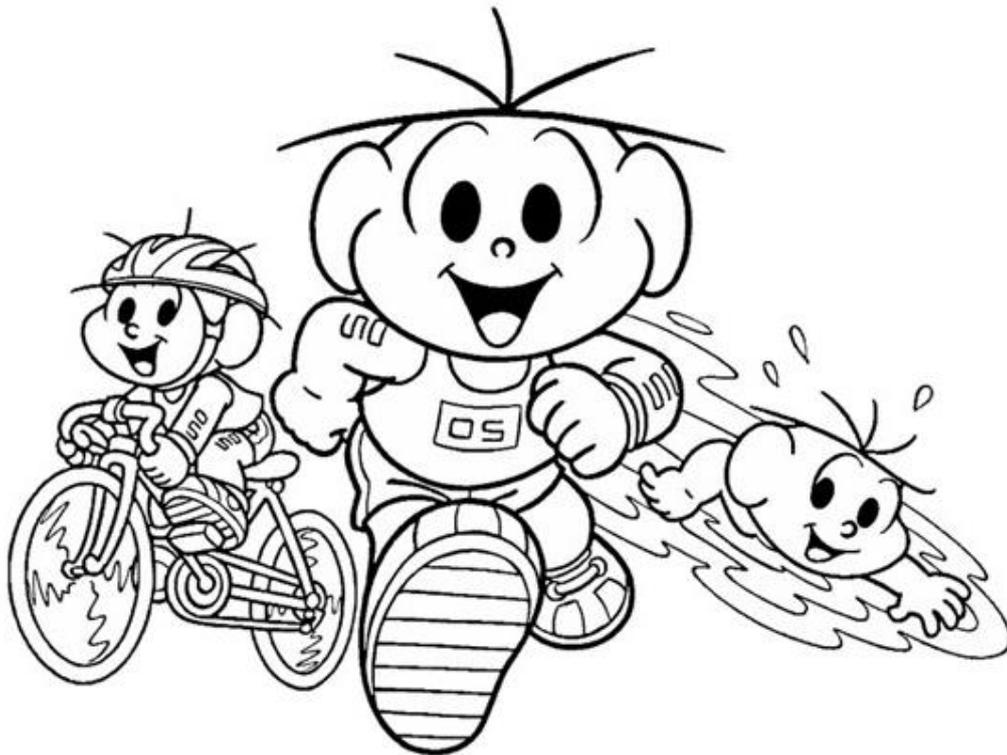
"NADAR... PEDALAR... E AINDA CORRER... UFA!"

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



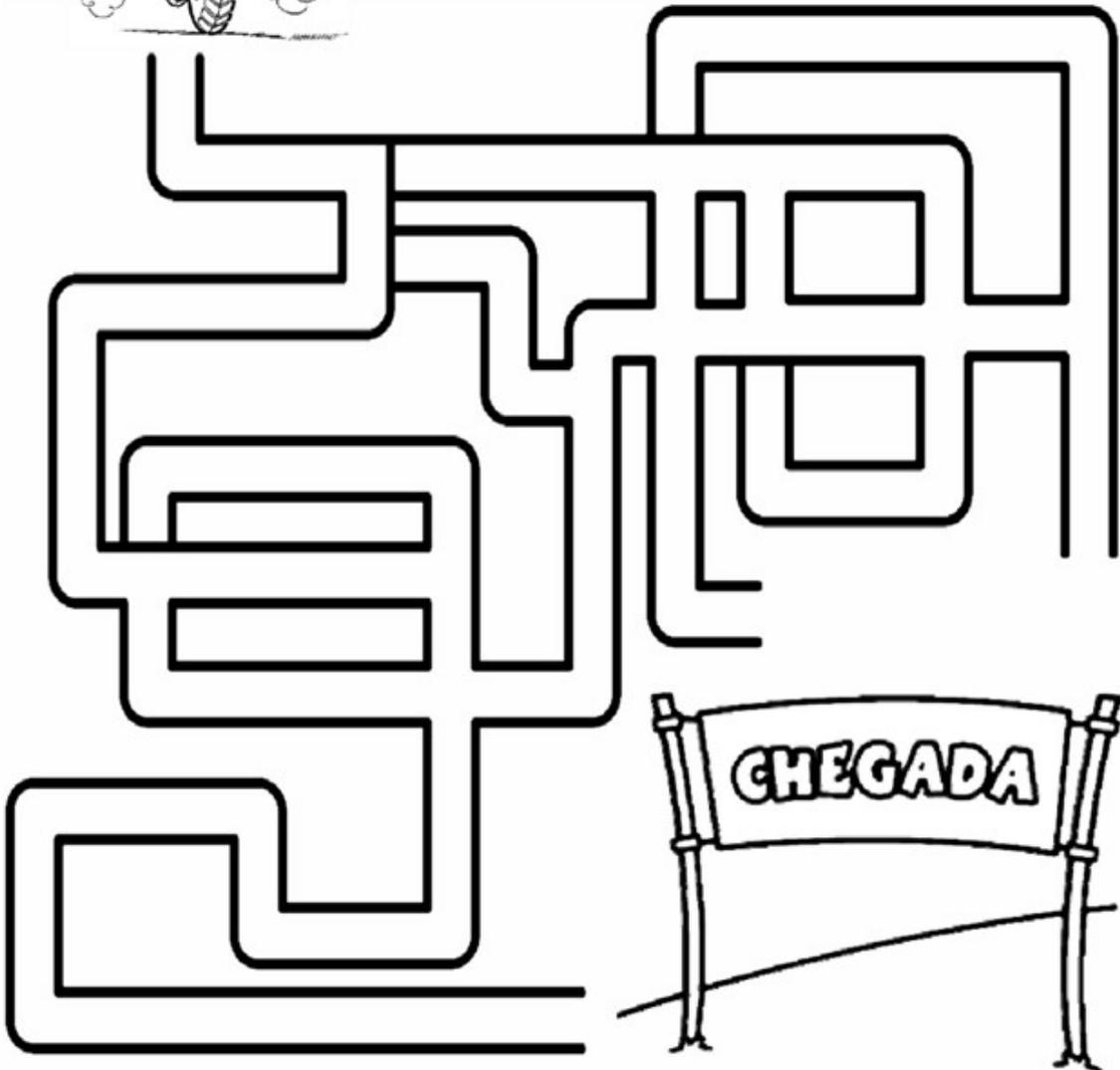
ATIVIDADE 5

CICLISMO

"PEDALAR MUITO... USANDO UM CAPACETE SUPERDIFERENTE!"



VAMOS AJUDAR O CASÇÃO A
CHEGAR ATÉ O FINAL DA PROVA!



ATIVIDADE 6

BASQUETE

"COM PRECISÃO, COLOCAR A BOLA NA CESTA."

VAMOS PINTAR AS BOLAS!



3	
5	
7	
9	
1	
4	
8	
6	
2	

ATIVIDADE 7

CANOAGEM



VAMOS CIRCULAR AS FIGURAS QUE INICIAM
COM A MESMA LETRA DA PALAVRA CANOAGEM.



:

NOME: _____

DATA: 12/08/21

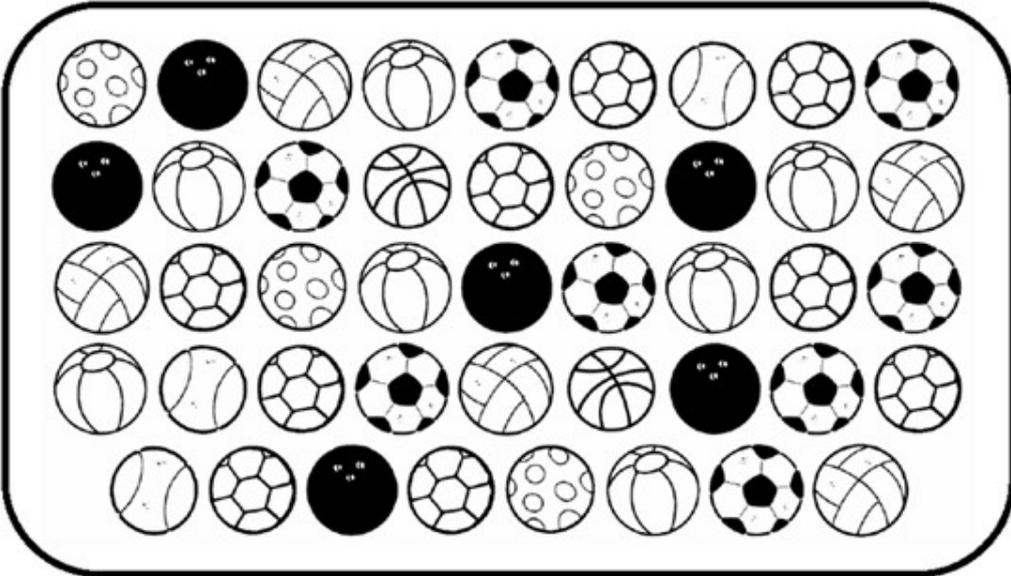
ATIVIDADE 8

HANDEBOL

"SALTAR E FAZER GOL... COM A MÃO."



VAMOS CONTAR AS BOLAS!

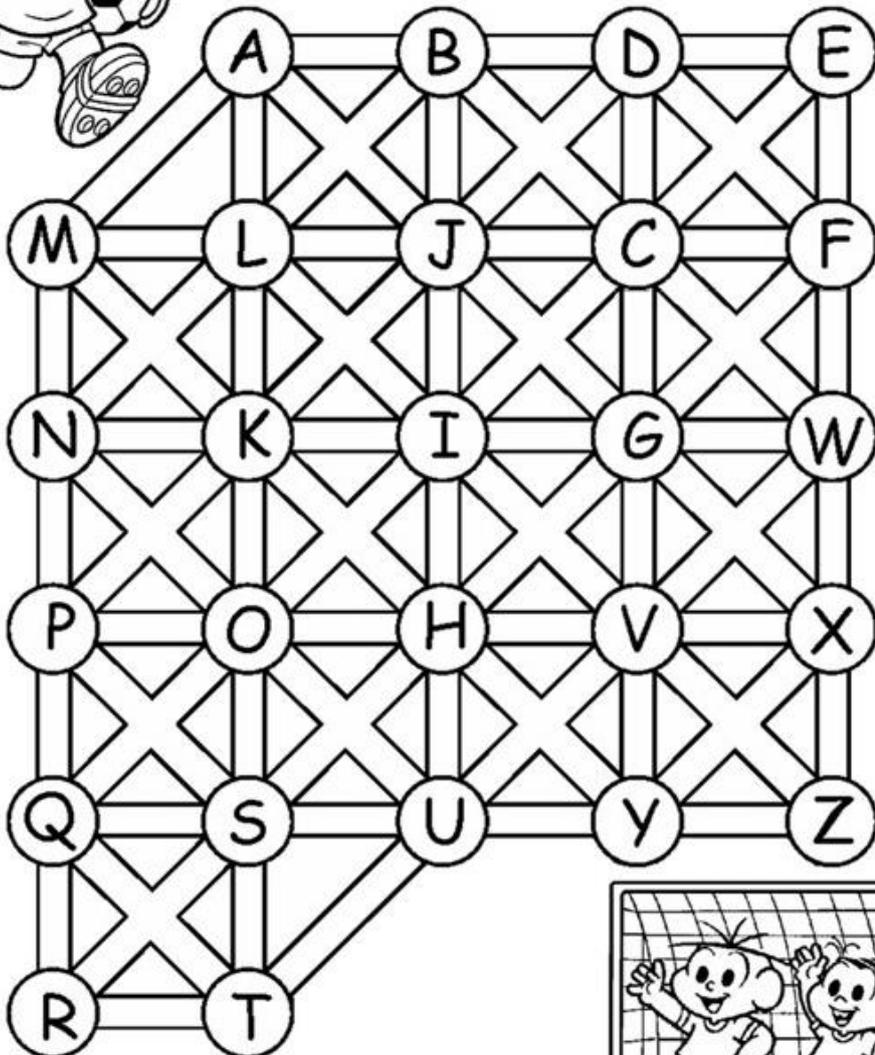


ATIVIDADE 9

FUTEBOL

"DRIBLAR E FAZER UM... GOOOOOOL."

O CASÇÃO VAI JOGAR FUTEBOL COM SUA TURMA NO CAMPINHO. VAMOS AJUDÁ-LO A ENCONTRAR SEUS AMIGOS SEGUINDO A TRILHA DO ALFABETO



NOME: _____

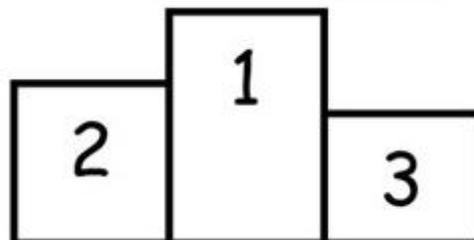
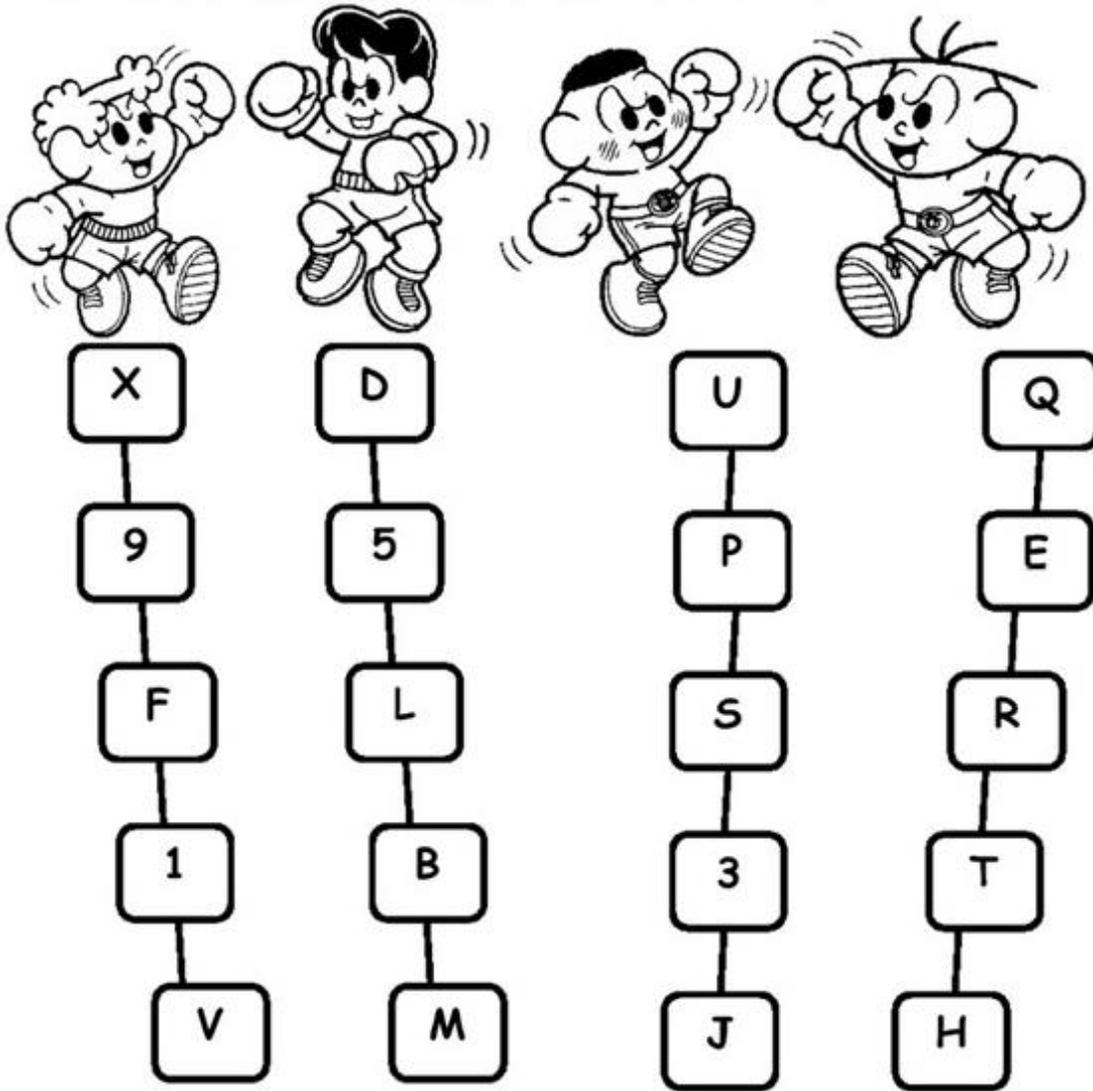
DATA: 13/08/21

ATIVIDADE 10

BOXE

"SE ESQUIVAR... E ACERTAR UM GOLPE"

VAMOS PINTAR O CAMINHO QUE TEM APENAS LETRAS
PARA DESCOBRIR QUEM GANHOU A LUTA DE BOXE!



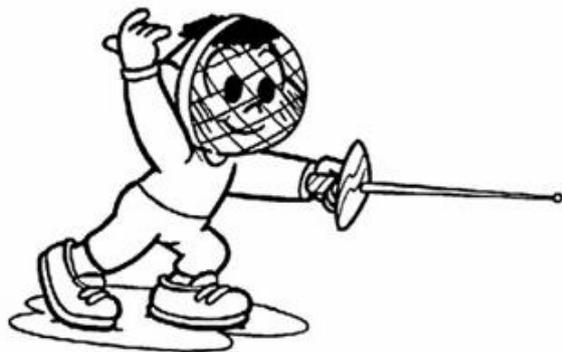
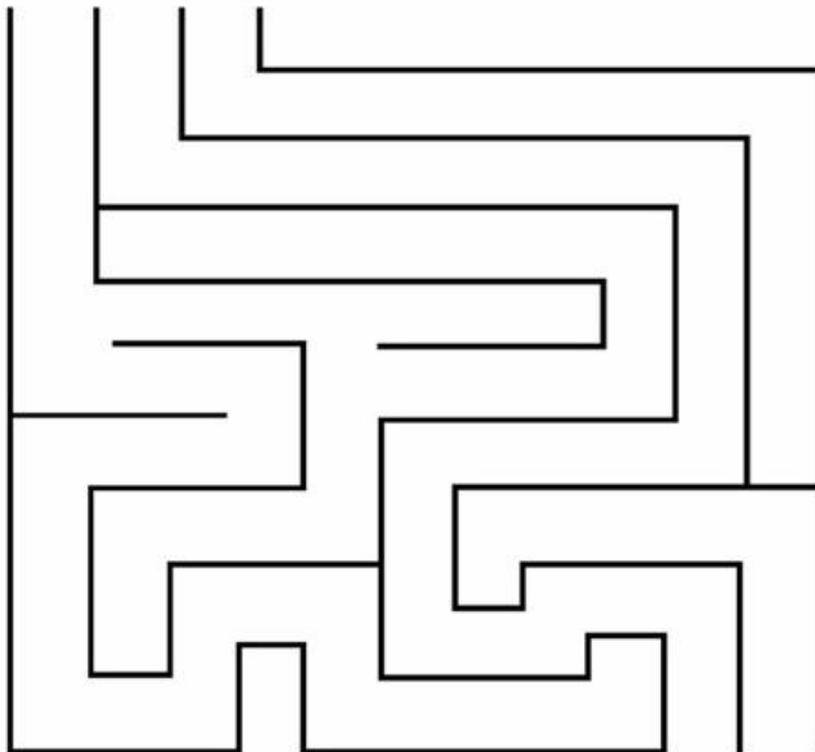
ATIVIDADE 11

ESGRIMA

"USAR A ESPADA, DE MANEIRA BEM ELEGANTE."



A MÔNICA QUER VER O CASCÃO E O
CEBOLINHA JOGAR ESGRIMA. VAMOS
AJUDÁ-LA?



NOME: _____

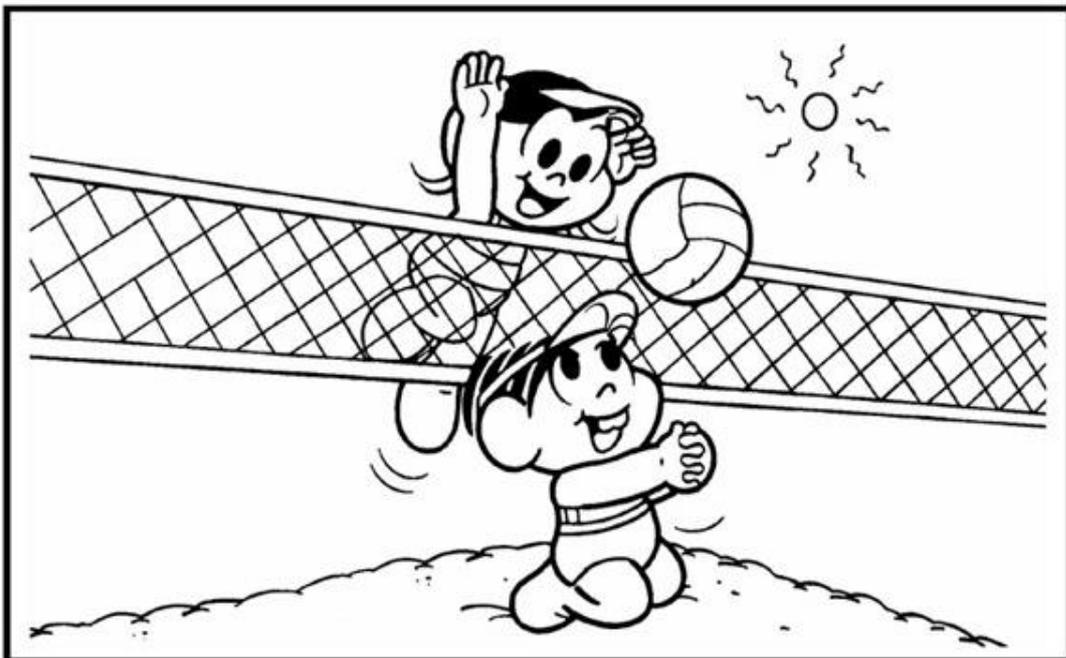
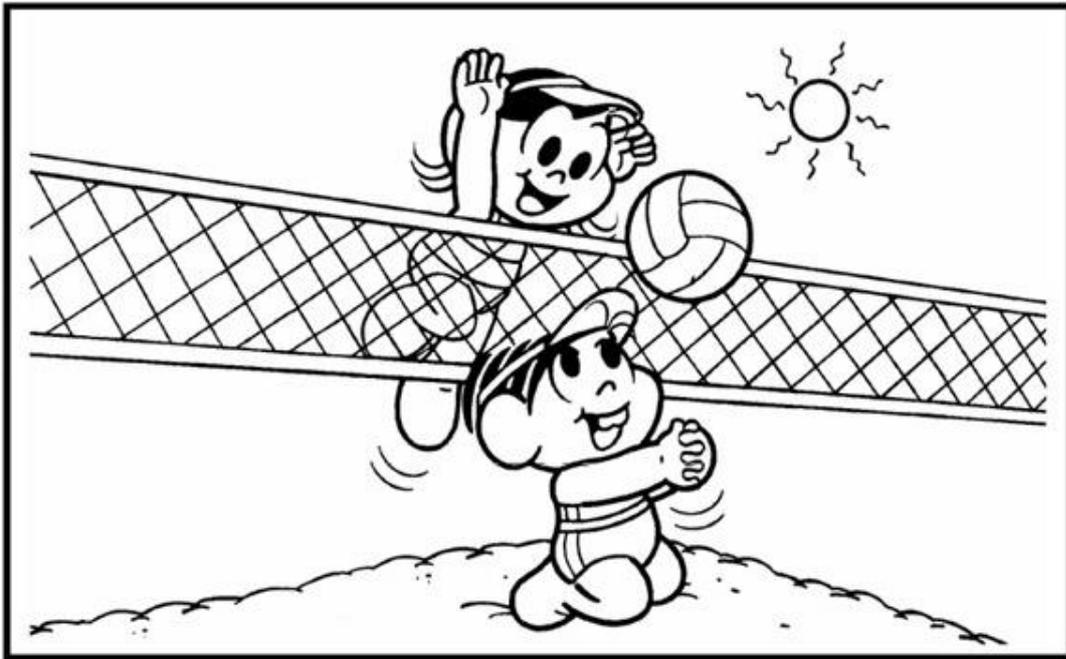
DATA:14/08/21

ATIVIDADE 12

VOLEI DE PRAIA

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

VAMOS DESCOBRIR AS 7 DIFERENÇAS!!



ATIVIDADE 13

BADMINTON

"MOVIMENTAR-SE RÁPIDO E REBATER A PETECA."



VAMOS PROCURAR E PINTAR A PALAVRA PETECA NO QUADRO ABAIXO!

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

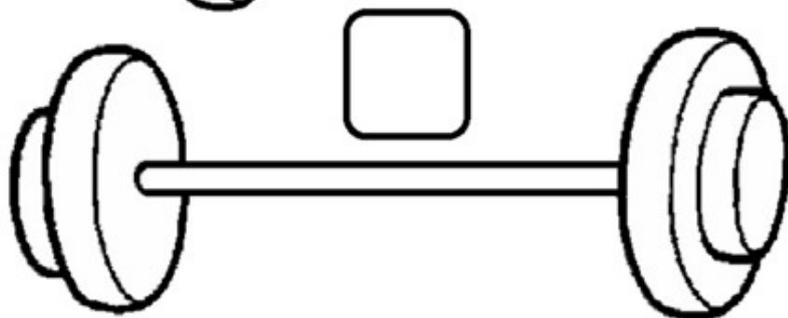
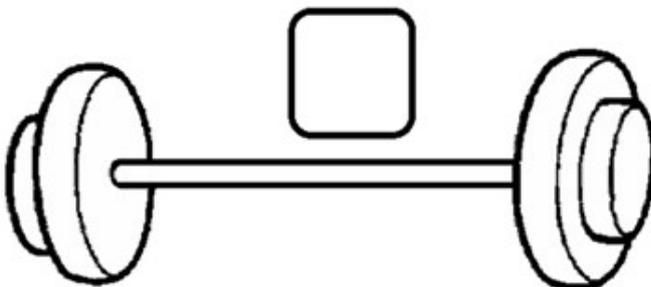
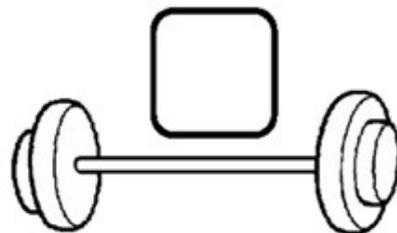
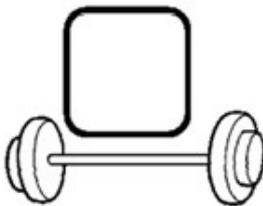
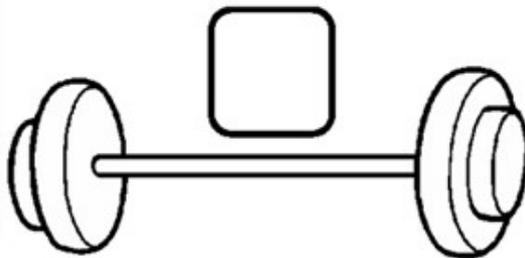
QUANTAS VEZES A PALAVRA PETECA APARECEU?

ATIVIDADE 14

HALTEROFILISMO

"SER FORTE E LEVANTAR MUITO, MUITO PESO."

VAMOS NUMERAR OS HALTERES DE
1 A 5, DE ACORDO COM O TAMANHO!



ATIVIDADE 15

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

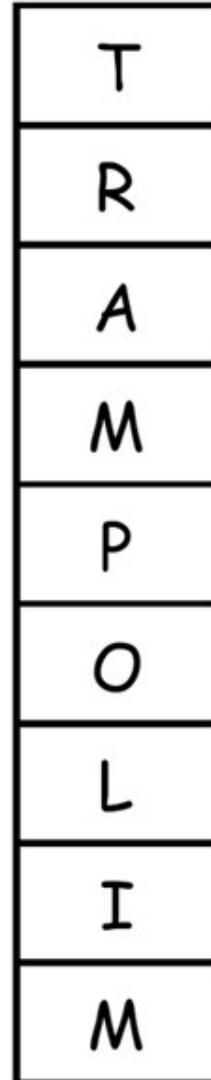
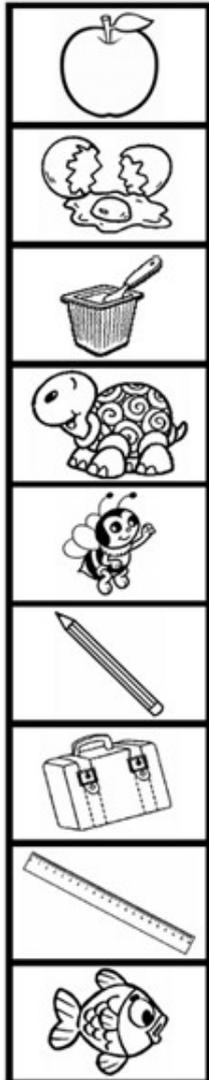
ATIVIDADE 16

TRAMPOLIM

"FAZER MANOBRAS EM UMA CAMA ELÁSTICA."



VAMOS LIGAR OS DESENHOS
À SUA LETRA INICIAL!



ATIVIDADE 17

TÊNIS

"CORRER DE UM LADO PARA O OUTRO PARA REBATER A BOLA."

VAMOS LIGAR CADA
PERSONAGEM À SUA SOMBRA



ATIVIDADE 18

JUDÔ

"ELABORAR UMA ESTRATÉGIA PARA COLOCAR AS COSTAS DO Oponente NO CHÃO!"



O ANJINHO TAMBÉM VAI LUTAR JUDÔ. VAMOS AJUDÁ-LO A CHEGAR AO CAMPEONATO PINTANDO SOMENTE OS QUADRINHOS COM VOGAIS.

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



NOME: _____

DATA: 19/08/21

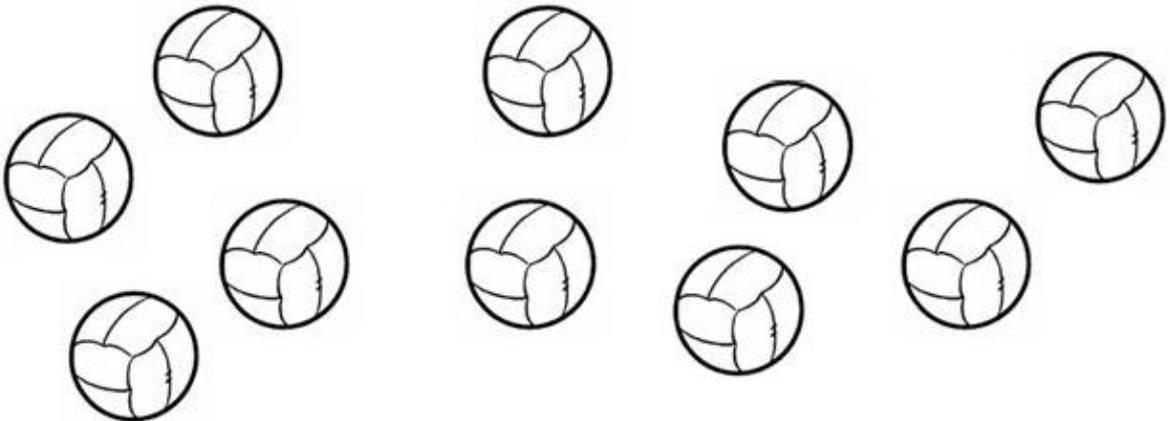
ATIVIDADE 19

POLO AQUÁTICO

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



VAMOS FORMAR CONJUNTOS COM DUAS BOLAS.



QUANTOS CONJUNTOS FORAM FORMADOS?

QUANTAS BOLAS TÊM EM CADA CONJUNTO?

QUANTAS BOLAS TÊM AO TODO?

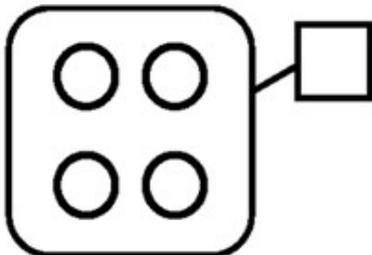
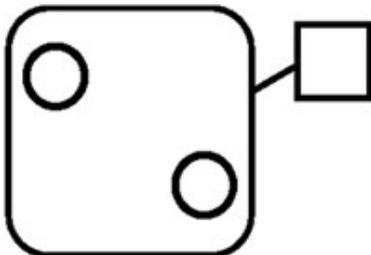
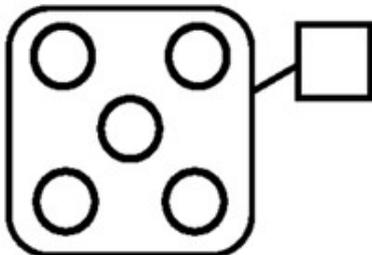
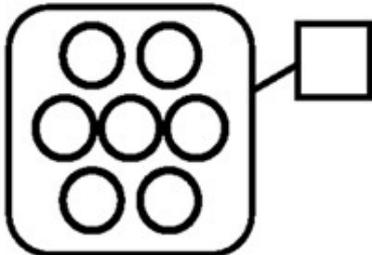
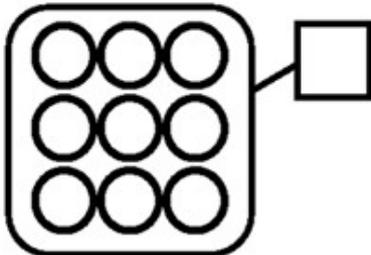
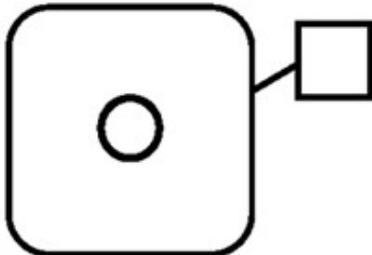
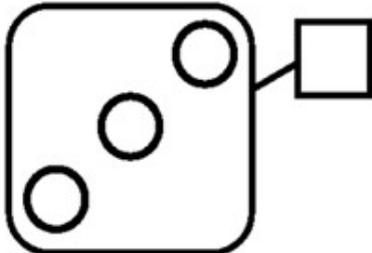
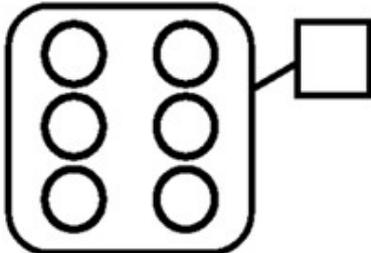
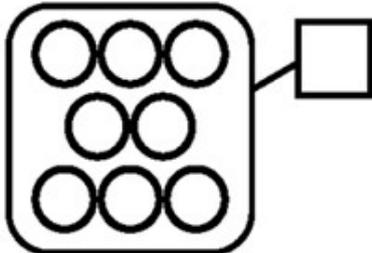
ATIVIDADE 20

HÓQUEI SOBRE GRAMA

"DOMINAR A BOLA COM UM TACO."



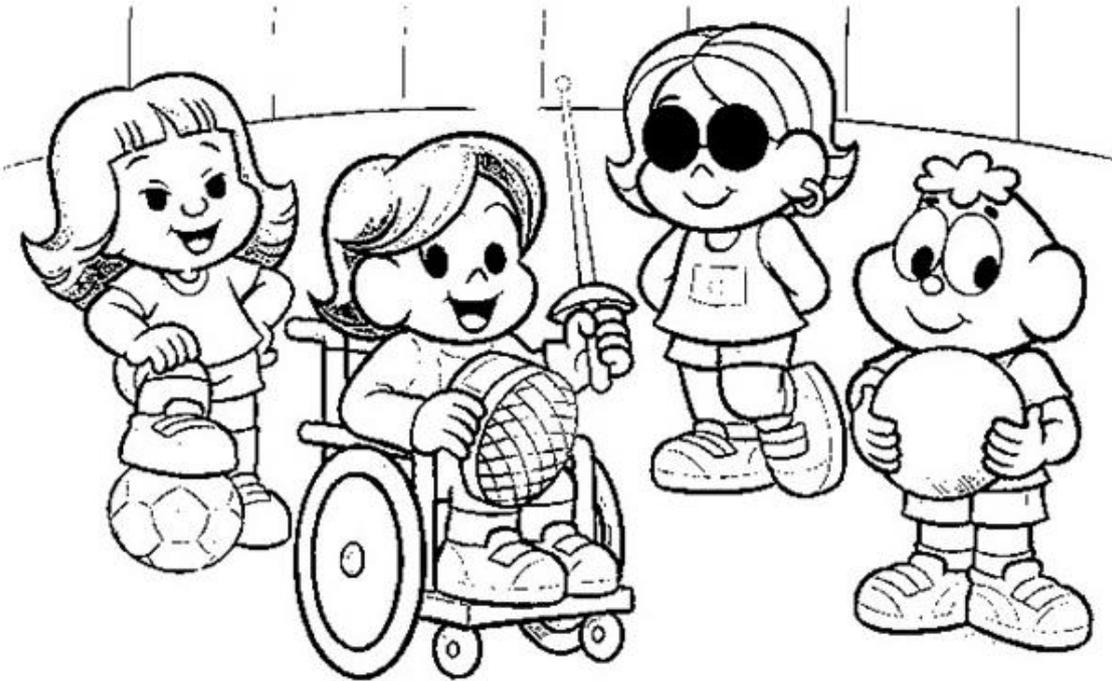
VAMOS CONTAR QUANTAS BOLAS TÊM EM CADA CONJUNTO!

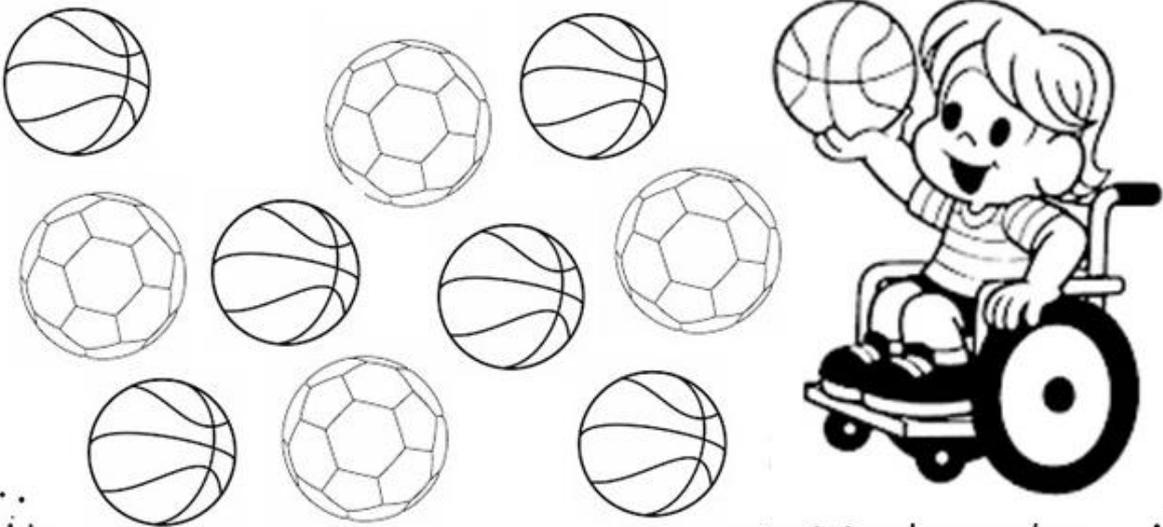
ATIVIDADE 21

ESPORTES PARALÍMPICOS

A QUATRO ANOS ACONTECEM OS JOGOS PARALÍMPICOS OU PARAOLÍMPICOS, A MAIOR COMPETIÇÃO ESPORTIVA DO MUNDO ENVOLVENDO PESSOAS COM DEFICIÊNCIA. ESSES JOGOS OCORREM LOGO APÓS AS OLIMPIADAS.



PINTE SOMENTE AS BOLAS DE BASQUETE:



NOME: _____ DATA: 20/08/21

ATIVIDADE 22

VAMOS COLORIR



ATIVIDADES

FOLCLÓRICAS

ATIVIDADE 23

ATIVIDADE FOLCLÓRICA

1. QUAL A RESPOSTA DA ADIVINHA?



TEM PÉ MAS NÃO CAMINHA,
TEM OLHO MAS NÃO VÊ,
TEM CABELO MAS NÃO PENTEIA

FEIJÃO

ABACAXI

MILHO

2. VAMOS COMPLETAR COM A LETRA INICIAL DA RESPOSTA DA ADIVINHA?

CA _____ A

_____ ALA

_____ EU

LI _____ A

NOME: _____ DATA: 23/08/21

ATIVIDADE 24

ATIVIDADE FOLCLÓRICA

1. OBSERVE O NOME DO PERSONAGEM
FOLCLÓRICO E RESPONDA:



BOI - BUMBÁ

Nº DE LETRAS _____

PRIMEIRA LETRA _____

Nº DE VOGAIS _____

ÚLTIMA LETRA _____

Nº DE CONSOANTES _____

ATIVIDADE 25

ATIVIDADE FOLCLÓRICA

1. VAMOS CONTAR E REGISTRAR NOS QUADRADOS O NÚMERO DE PERSONAGENS FOLCLÓRICOS QUE APARECEM NA CENA?



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

NOME: _____ DATA:24/08/21

ATIVIDADE 26

ATIVIDADE FOLCLÓRICA

QUEM É ESTE PERSONAGEM FOLCLÓRICO?

O BOITATÁ É UM MONSTRO COM OLHOS DE FOGO, ENORMES, DE DIA É QUASE CEGO, À NOITE VÊ TUDO.
DIZ A LENDA QUE O BOITATÁ ERA UMA ESPÉCIE DE COBRA E FOI O ÚNICO SOBREVIVENTE DE UM GRANDE DILÚVIO QUE COBRIU A TERRA.



RECORTE LETRAS DE LIVROS E REVISTAS E COLE FORMANDO O NOME DO PERSONAGEM FOLCLÓRICO.

NOME: _____ DATA:25/08/21

ATIVIDADE 27

ATIVIDADE FOLCLÓRICA

1. QUAL É O PERSONAGEM FOLCLÓRICO
QUE...

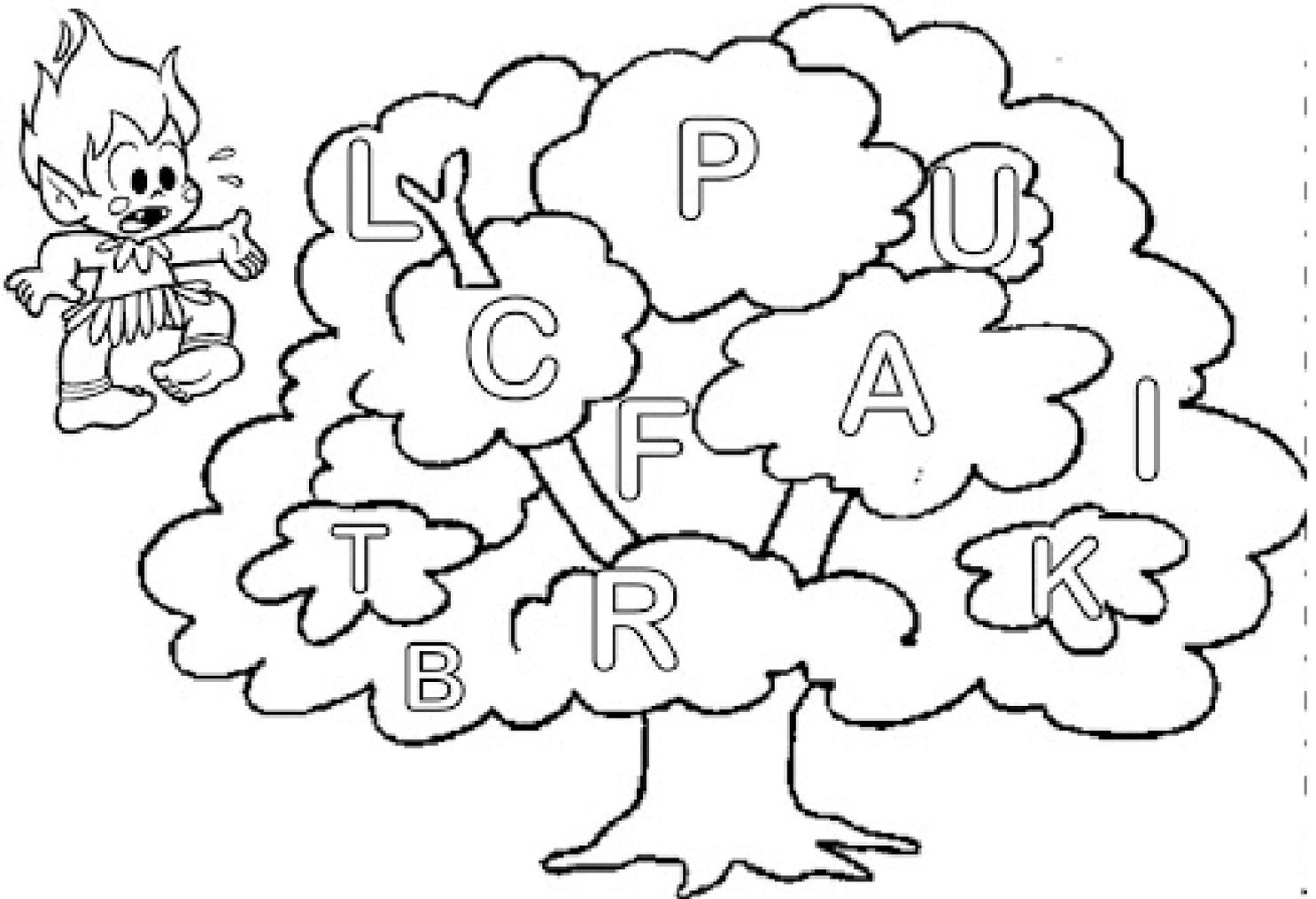
NO INÍCIO DA NOITE SE TRANSFORMA EM UM BELO HOMEM E SAI DAS ÁGUAS,
MUITO BEM VESTIDO E DE CHAPÉU.



ATIVIDADE 28

ATIVIDADE FOLCLÓRICA

1. AJUDE CURUPIRA A ENCONTRAR NA ÁRVORE AS LETRAS QUE FORMAM SEU NOME.



ATIVIDADE 29

ATIVIDADE FOLCLÓRICA

1. VAMOS CANTAR?

SE ESSA RUA, SE ESSA RUA FOSSE MINHA
EU MANDAVA, EU MANDAVA LADRILHAR
COM PEDRINHAS, COM PEDRINHAS DE BRILHANTES
PARA O MEU, PARA O MEU AMOR PASSAR

2. QUANTAS VEZES A PALAVRA RUA
APARECE NO TRECHO DA CANTIGA?
REGISTRE NOS CÍRCULOS



NOME: _____ DATA: 26/08/21

ATIVIDADE 30

ATIVIDADE FOLCLÓRICA

1. PINTE O NOME QUE COMPLETA A FRASE.



A IARA É UMA LENDA DO FOLCLORE BRASILEIRO. ELA

É UMA LINDA _____ QUE VIVE NO RIO

AMAZONAS,

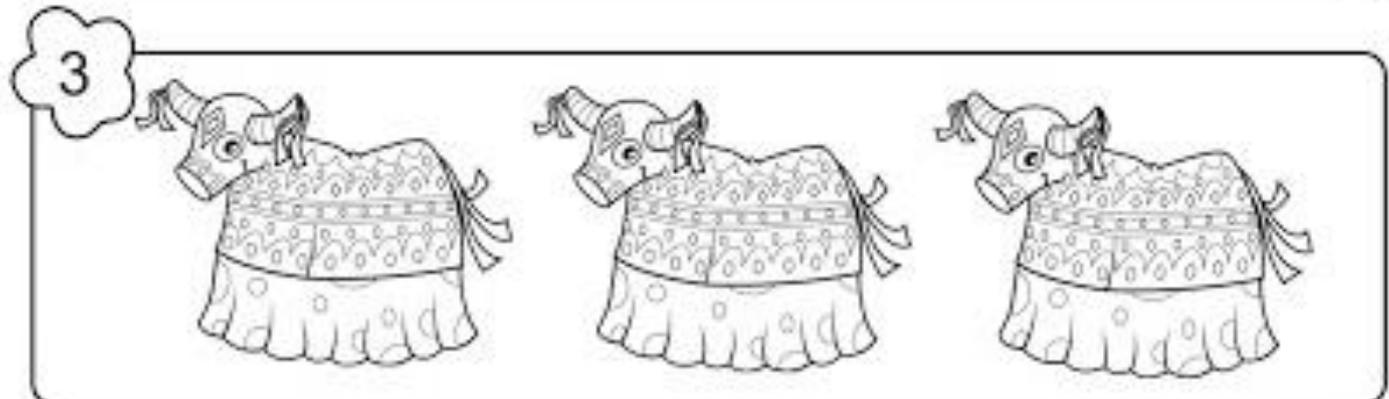
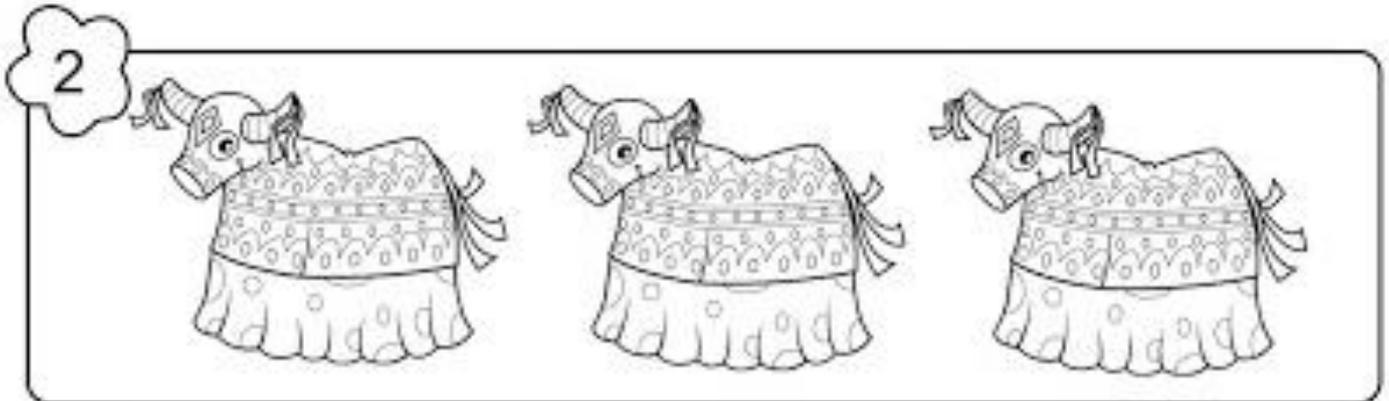
GATA SAPA SEREIA

COM AJUDA DO ALFABETO MÓVEL, MONTE E COLE O NOME DA SEREIA

ATIVIDADE 31

ATIVIDADE FOLCLÓRICA

1. PINTE DE ACORDO COM A QUANTIDADE



ATIVIDADE 32

ATIVIDADE FOLCLÓRICA



VAMOS CONTAR OS PERSONAGENS
DO FOLCLORE!



REFERENCIAS

www.materiaispedg.com.br/jogos_olimpicos_turma_da_monica

<https://www.soescola.com/wp-content/uploads/2018/08/atividades-conte-os-personagens-folcloricos.png>

<https://www.ideiacriativa.org/2015/07/projeto-folclore-album-com-atividades.html>