



## E.M “IZAURA MARTINHO DO NASCIMENTO”

PROFESSORA: THALIA LIRA PEREIRA

FASE I – B (MANHÃ)

9ª APOSTILA – 3º BIMESTRE

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

EM VIRTUDE DO ISOLAMENTO SOCIAL CAUSADO PELO COVID-19, CONTINUAMOS COM A SUSPENSÃO DE ATIVIDADES PRESENCIAIS NA ESCOLA. ESTAMOS ENVIANDO PARA OS ALUNOS DA FASE I ATIVIDADES ADEQUADAS COM A FAIXA ETÁRIA, DENTRO DO CONTEÚDO DO 3º BIMESTRE. ORIENTAMOS QUE DURANTE A REALIZAÇÃO DAS ATIVIDADES, A CRIANÇA ESTEJA EM UM CANTINHO ADEQUADO, SEM TV LIGADA, OU SE ALIMENTANDO, OU NA CAMA, OU COM BARULHO POR PERTO, É TAMBÉM MUITO IMPORTANTE SEMPRE VALORIZAR E ELOGIAR TODO ESFORÇO E AVANÇO DA CRIANÇA. FAMÍLIA VOCÊS SÃO MUITO IMPORTANTES!

A U.E ESTÁ À DISPOSIÇÃO PARA AUXILIAR E SANAR AS DÚVIDAS QUE SURGIREM, NO GRUPO DE WHATSAPP E PELO TELEFONE.



**NOME DO ALUNO:**

09 DE AGOSTO

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: "ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO"

OBJETIVOS: (EI03EF03)

SABERES E CONHECIMENTOS: LEITURA.

# FOLCLORE BRASILEIRO

AGOSTO É O MÊS DO FOLCLORE BRASILEIRO, VAMOS LER O TEXTO ABAIXO E ENTENDER O QUE É O

## FOLCLORE:

É A TRADIÇÃO E USOS POPULARES QUE É FORMADO POR COSTUMES E TRADIÇÕES QUE SÃO PASSADOS DE GERAÇÃO EM GERAÇÃO. TODOS OS POVOS POSSUEM SUAS TRADIÇÕES, CRENÇAS E SUPERSTIÇÕES QUE SÃO PASSADAS POR MEIO DE LENDAS, DITADOS POPULARES, CANÇÕES, DANÇAS, ARTESANATO, JOGOS, RELIGIOSIDADE, BRINCADEIRAS, DIFERENTES FORMAS DE FALAR, ADIVINHAÇÕES, COMIDAS, FESTAS E OUTRAS ATIVIDADES CULTURAIS QUE NASCERAM E SE DESENVOLVERAM COM O POVO.

1. AGORA, VAMOS ASSISTIR O VÍDEO ABAIXO E CONHECER UMA DAS LENDAS BRASILEIRAS MAIS FAMOSAS, A LENDA DO **SACI PERERÊ**:



<https://www.youtube.com/watch?v=um1WHr1ejow>

Lenda do Saci Pererê: Turma do Folclore

**CAMPO DE EXPERIÊNCIA:** "CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS"**OBJETIVOS:** (EI03CG02)**SABERES E CONHECIMENTOS:** COORDENAÇÃO MOTORA E EQUILÍBRIO.

# CORRIDA DO SACTI

## REGRAS DA BRINCADEIRA:

OS PARTICIPANTES DEVERÃO MARCAR UMA LINHA DE **LARGADA** E UMA LINHA DE **CHEGADA**, DEPOIS, OS PARTICIPANTES DEVEM FICAR ATRÁS DA LINHA DE LARGADA E DEVERÃO IR PULANDO COM UM PÉ SÓ ATÉ A LINHA DE CHEGADA. GANHA QUEM ULTRAPASSAR A LINHA DE CHEGADA PRIMEIRO.

AGORA, CHAME TODOS DE CASA PARA REALIZAR ESSA BRINCADEIRA, VAI SER MUITO DIVERTIDO!



## 2. AGORA, REGISTRE COM UM DESENHO COMO FOI A BRINCADEIRA:

10 DE AGOSTO

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: "TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS"

OBJETIVOS: (EI03TS02)

SABERES E CONHECIMENTOS: PINTURA, DOBRADURA E COORDENAÇÃO MOTORA.

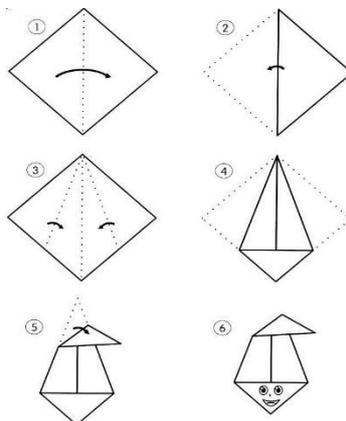
1. LEIA O VERSINHO ABAIXO E DEPOIS PINTE O SACI BEM BONITO:

## O SACI

O SACI É BONITINHO,  
TEM O GORRO VERMELHINHO.  
PULA SEMPRE DE UM PÉ SÓ  
E É MUITO ESPERTINHO.



2. AGORA, VAMOS SEGUIR AS INSTRUÇÕES E FAZER UMA LINDA DOBRADURA DO SACI PERERÊ. DEPOIS DE PRONTA, DESENHAR O ROSTINHO DO SACI NA DOBRADURA. VAMOS LÁ?

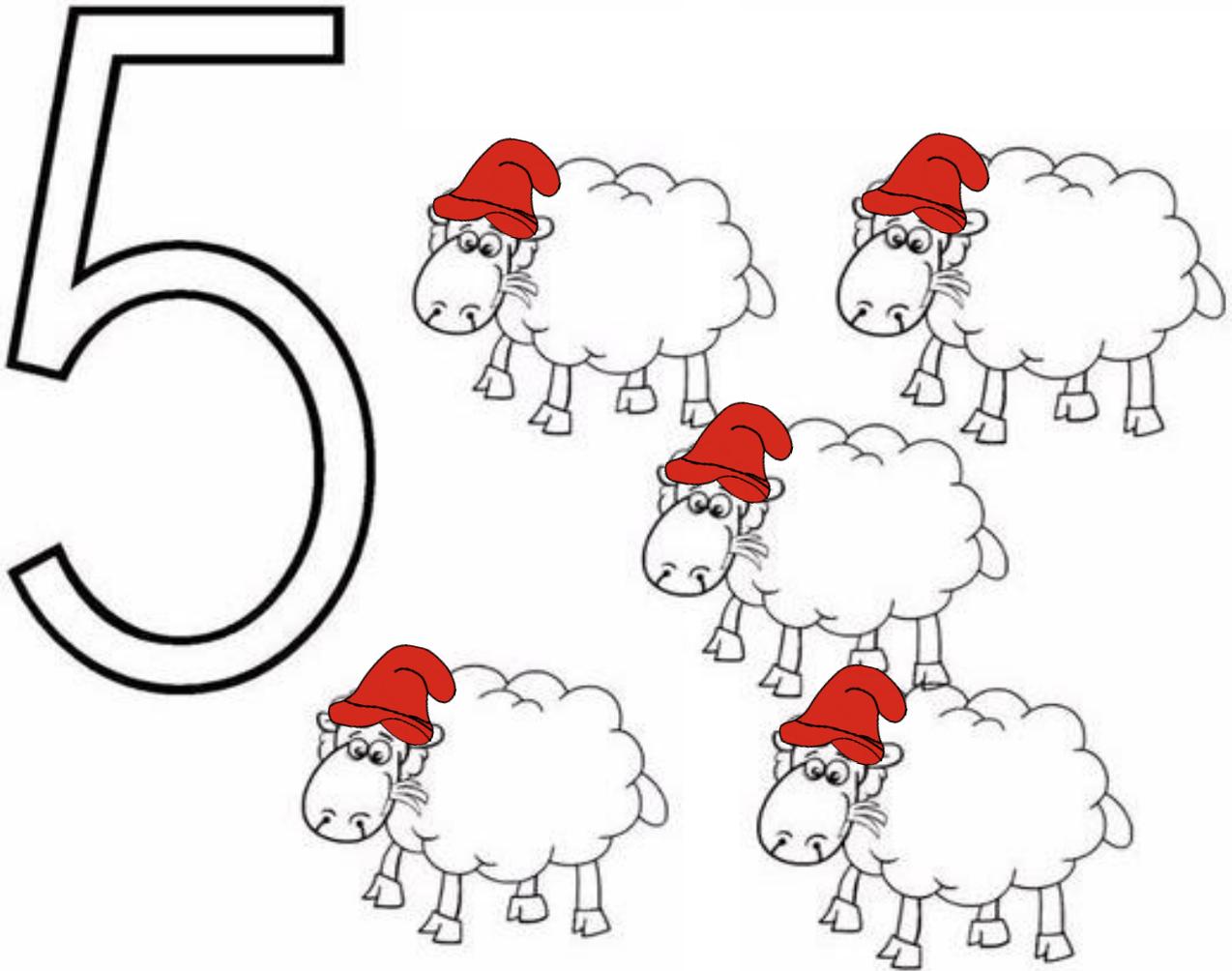


CAMPO DE EXPERIÊNCIA: "ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES"

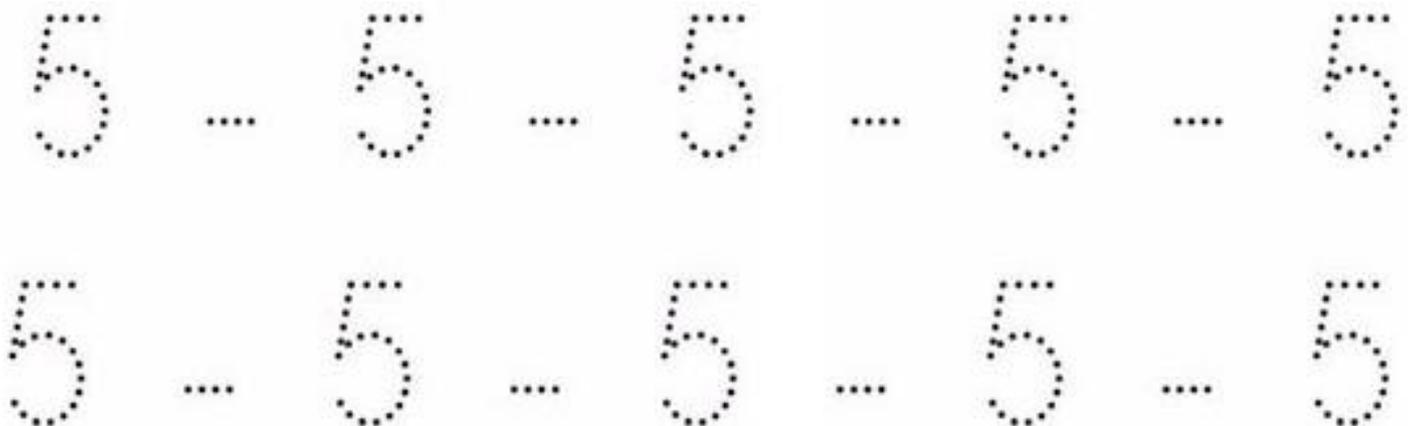
OBJETIVOS: (EI03CG04)

SABERES E CONHECIMENTOS: NÚMEROS.

1. PINTE O NÚMERO 5 E COLE ALGODÃO NAS OVELHAS:



AGORA, VAMOS TREINAR O NÚMERO 5 COBRINDO O PONTILHADO:

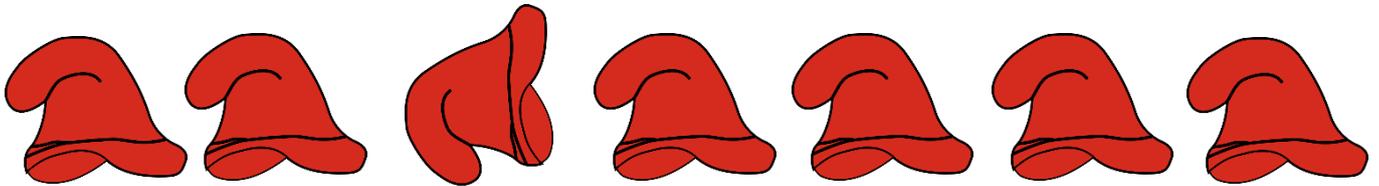


**CAMPO DE EXPERIÊNCIA:** “ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES”

**OBJETIVOS:** (EI03ET05)

**SABERES E CONHECIMENTOS:** SEMELHANÇAS E DIFERENÇAS.

2. OBSERVE E CIRCULE APENAS O DESENHO QUE ESTÁ EM POSIÇÃO DIFERENTE DE CADA GRUPO:



12 DE AGOSTO

**CAMPO DE EXPERIÊNCIA:** 'ESPAÇO, TEMPO, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES''

**OBJETIVOS:** (EI03ET07)

**SABERES E CONHECIMENTOS:** NÚMEROS E COORDENAÇÃO MOTORA.

## BRINQUEDOS FOLCLÓRICOS: BILBOQUÊ

### VAMOS FAZER UM BILBOQUÊ?

#### VAMOS PRECISAR DE:

- GARRAFA PET;
- FITA ADESIVA;
- BARBANTE;
- PAPEL;
- TESOURA.



Bilboquê de Garrafa Pet

<https://www.youtube.com/watch?v=9XTBrHPQd4>

#### COMO FAZER:

1. CORTE A GARRAFA PET AO MEIO E COLE FITA ADESIVA NA BORDA, PARA NÃO MACHUCAR O DEDO. VOCÊ VAI USAR A PARTE DA GARRAFA QUE TEM O GARGALO.
2. FAÇA UMA BOLINHA DE PAPEL AMASSADO E PASSE FITA ADESIVA EM VOLTA DELA, PARA DEIXÁ-LA FIRME.
3. PRENDA UMA DAS PONTAS DO BARBANTE NA BOLINHA E OUTRA DENTRO DA GARRAFA.
4. JOGUE O BILBOQUÊ PARA CIMA, SEM SOLTÁ-LO. TENDE FAZER A BOLINHA CAIR DENTRO DO BRINQUEDO.



#### 1. AGORA, REGISTRE AQUI COMO FICOU SEU BILBOQUÊ:

13 DE AGOSTO

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: "O EU, O OUTRO E O NÓS"

OBJETIVOS: (EI03E003)

SABERES E CONHECIMENTOS: IDENTIDADE, SENTIMENTOS E RELAÇÕES INTERPESSOAIS.

## JOGO DAS EMOÇÕES

VAMOS RECORTAR AS CARTINHAS, COLOCAR NA MESA VIRADAS PARA BAIXO, A CRIANÇA IRÁ PEGAR UMA E ENTREGAR PARA A MAMÃE E/OU RESPONSÁVEL, QUE IRÁ FAZER A PERGUNTA DA CARTA PARA CRIANÇA.

NA FOLHA A SEGUIR SERÃO REGISTRADAS AS RESPOSTAS DAS CRIANÇAS, VAMOS LÁ?

 <p>Fico aborrecido (a) quando...</p>	 <p>Fico alegre quando...</p>	 <p>Amo quando...</p>
 <p>Fico arrependido (a) quando...</p>	 <p>Fico calmo (a) quando...</p>	 <p>Fico cansado (a) quando...</p>
 <p>Choro quando...</p>	 <p>Me divirto quando...</p>	 <p>Tenho dúvidas sobre...</p>
 <p>Fico espantado (a) quando...</p>	 <p>Fico frustrado (a) quando...</p>	 <p>Fico com medo quando...</p>



**13 DE AGOSTO**

**CAMPO DE EXPERIÊNCIA:** "O EU, O OUTRO E O NÓS"

**OBJETIVOS:** (EI03EO04)

**SABERES E CONHECIMENTOS:** IDENTIDADE, SENTIMENTOS E RELAÇÕES INTERPESSOAIS.

FICO ABORRECIDO (A) QUANDO: \_\_\_\_\_

FICO ALEGRE QUANDO: \_\_\_\_\_

AMO QUANDO: \_\_\_\_\_

FICO ARREPENDIDO (A) QUANDO: \_\_\_\_\_

FICO CALMO (A) QUANDO: \_\_\_\_\_

FICO CANSADO (A) QUANDO: \_\_\_\_\_

CHORO QUANDO: \_\_\_\_\_

ME DIVIRTO QUANDO: \_\_\_\_\_

TENHO DÚVIDAS SOBRE: \_\_\_\_\_

FICO ESPANTADO (A) QUANDO: \_\_\_\_\_

FICO FRUSTRADO (A) QUANDO: \_\_\_\_\_

FICO COM MEDO QUANDO: \_\_\_\_\_

14 DE AGOSTO

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: "CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS"

OBJETIVOS: (EI03CG02)

SABERES E CONHECIMENTOS: COORDENAÇÃO MOTORA.

## BRINQUEDOS FOLCLÓRICOS:

# PETECA

### MATERIAL:

TNT  
PAPEL (FOLHA DE JORNAL, REVISTA...)  
ELÁSTICO

### COMO FAZER:

A CRIANÇA VAI PEGAR O PAPEL E AMASSAR FAZENDO UMA BOLINHA, DEPOIS IRÁ PEGAR O QUADRADO DE TNT E COLOCAR A BOLINHA DE PAPEL NO CENTRO DO TNT CORTADO, COM A AJUDA DE UM ADULTO IRÁ PEGAR O ELÁSTICO E PASSAR EM VOLTA DO TNT COBRINDO A BOLINHA.



### 1. AGORA, REGISTRE AQUI COMO FICOU SUA PETECA:

16 DE AGOSTO

**CAMPO DE EXPERIÊNCIA:** "ESCUITA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO"

**OBJETIVOS:** (EI03EF05)

**SABERES E CONHECIMENTOS:** REPERTÓRIO DE HISTÓRIAS CONHECIDAS.

VAMOS CONHECER MAIS UMA LENDA DO FOLCLORE BRASILEIRO?

## A SEREIA IARA



Lenda da Iara Sereia: Turma do Folclore

<https://www.youtube.com/watch?v=r0EnVgMcJDA>

1. AGORA, VAMOS RECORTAR SOMENTE OS ANIMAIS QUE VIVEM NA ÁGUA E COLAR NO RIO DA IARA NA PÁGINA A SEGUIR, DEPOIS DAR UM COLORIDO BEM LINDO A NOSSA SEREIA:

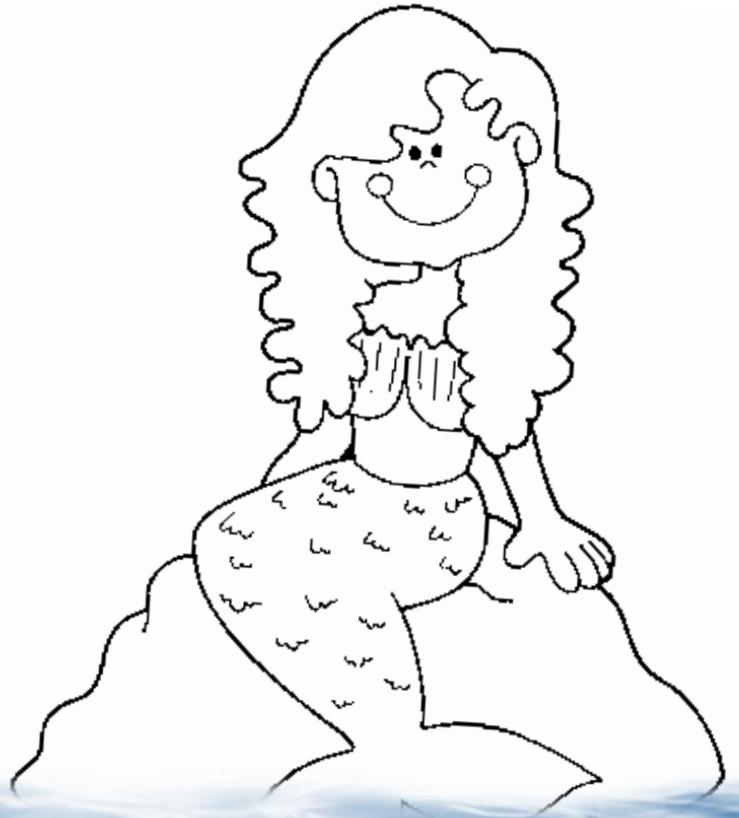


16 DE AGOSTO

**CAMPO DE EXPERIÊNCIA:** "TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS"

**OBJETIVOS:** (EI03TS02)

**SABERES E CONHECIMENTOS:** COORDENAÇÃO MOTORA, RECORTE, COLAGEM E PINTURA..



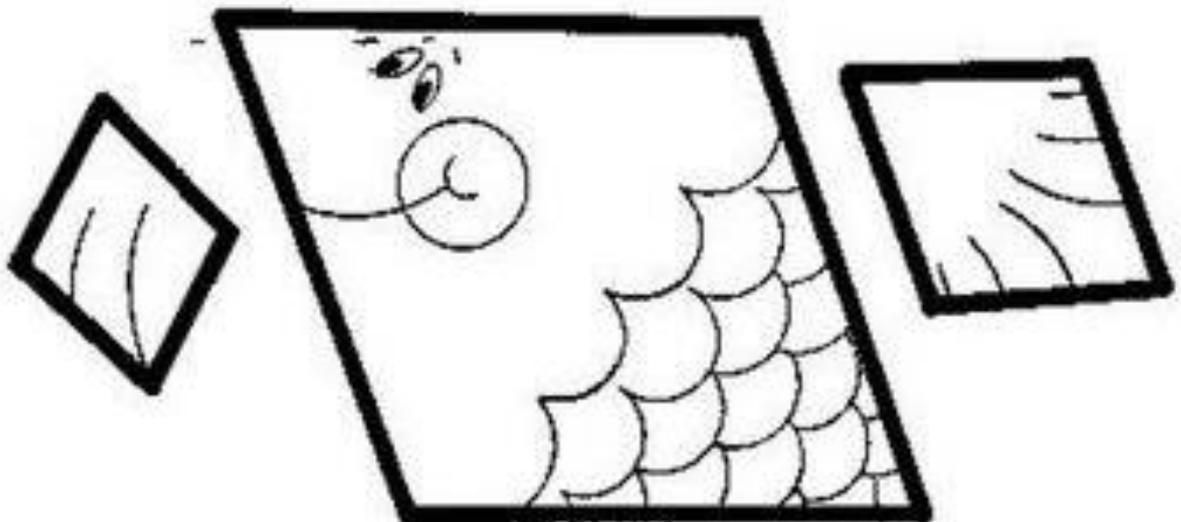
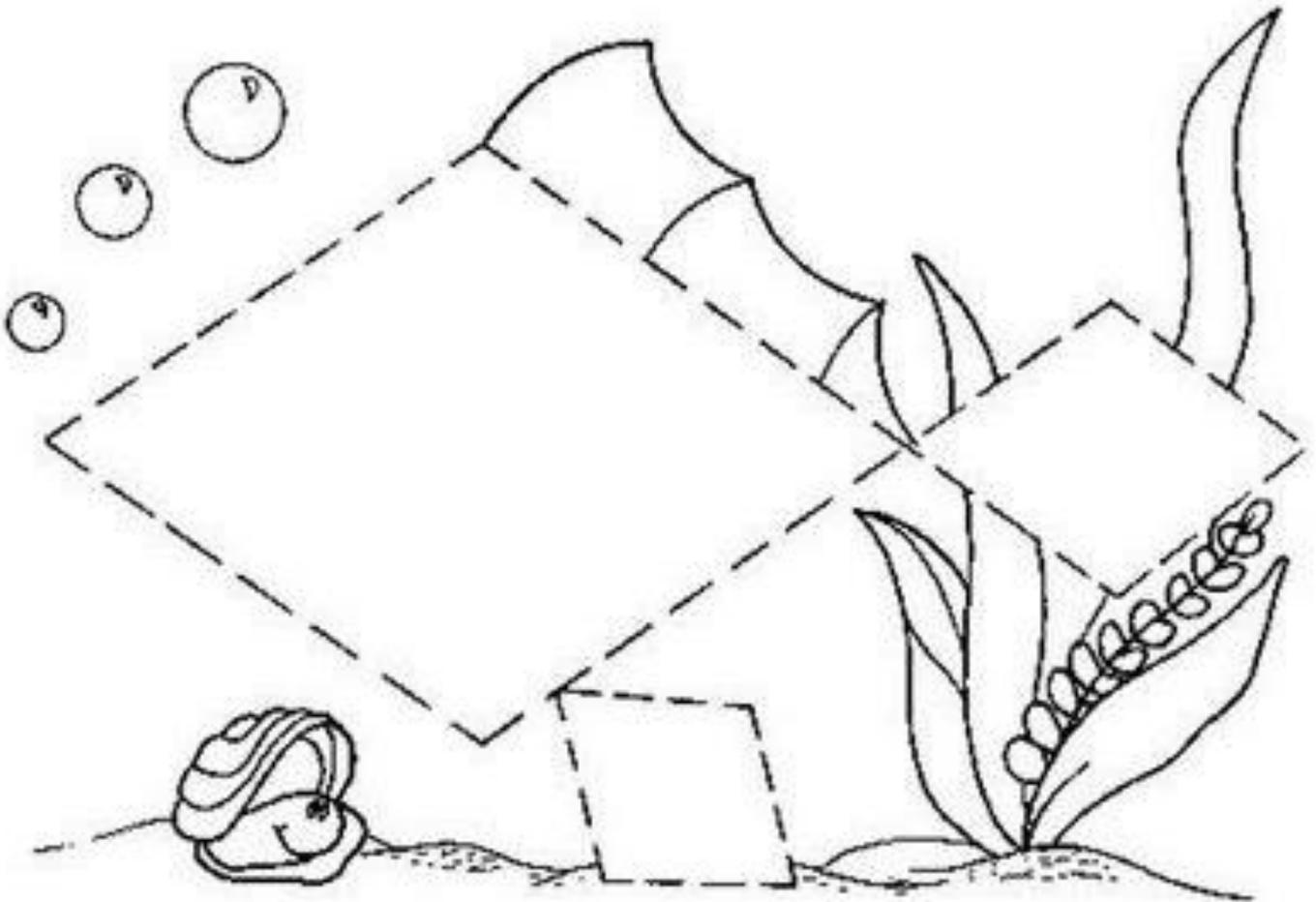
17 DE AGOSTO

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: "TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS"

OBJETIVOS: (EI03TS02)

SABERES E CONHECIMENTOS: FORMAS GEOMÉTRICAS.

1. PINTO O DESENHO DO PEIXINHO BEM BONITO, DEPOIS RECORTE E COLE AS FORMAS NO LUGAR CORRETO:

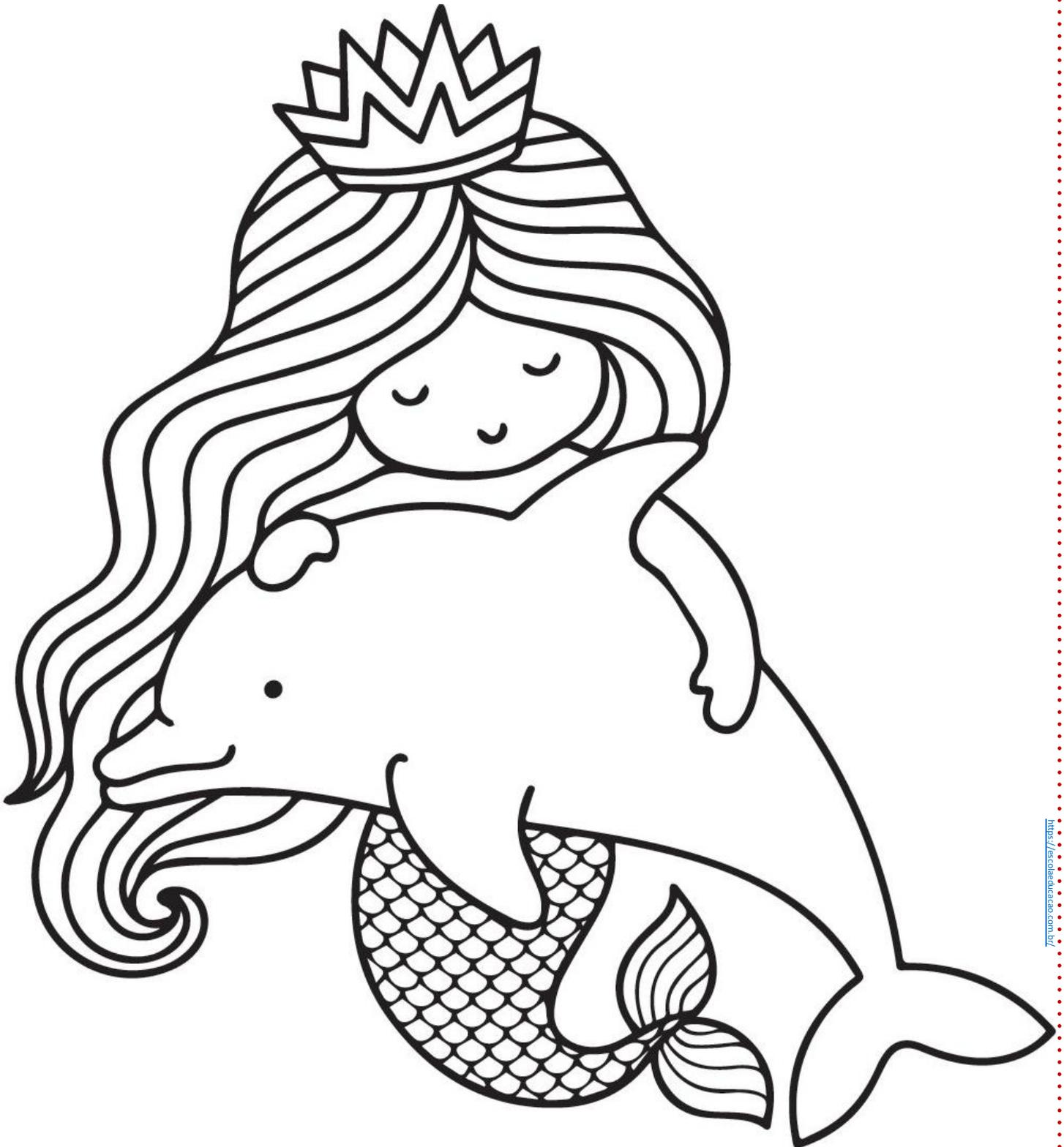


**CAMPO DE EXPERIÊNCIA:** "ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES"

**OBJETIVOS:** (EI03ET04)

**SABERES E CONHECIMENTOS:** MEIO AMBIENTE.

2. SABEMOS QUE A SEREIA IARA É MUITO VAIDOSA, GOSTA MUITO DE CUIDAR DA BELEZA, E AMA E CUIDA DA NATUREZA, QUE TAL COLORIR ELA E DEPOIS IR NO QUINTAL PEGAR UMAS FLORZINHAS E COLAR ENFEITANDO O SEU CABELO? ACHO QUE ELA VAI AMAR E FICAR MUITO FELIZ! VAMOS LÁ ENTÃO?



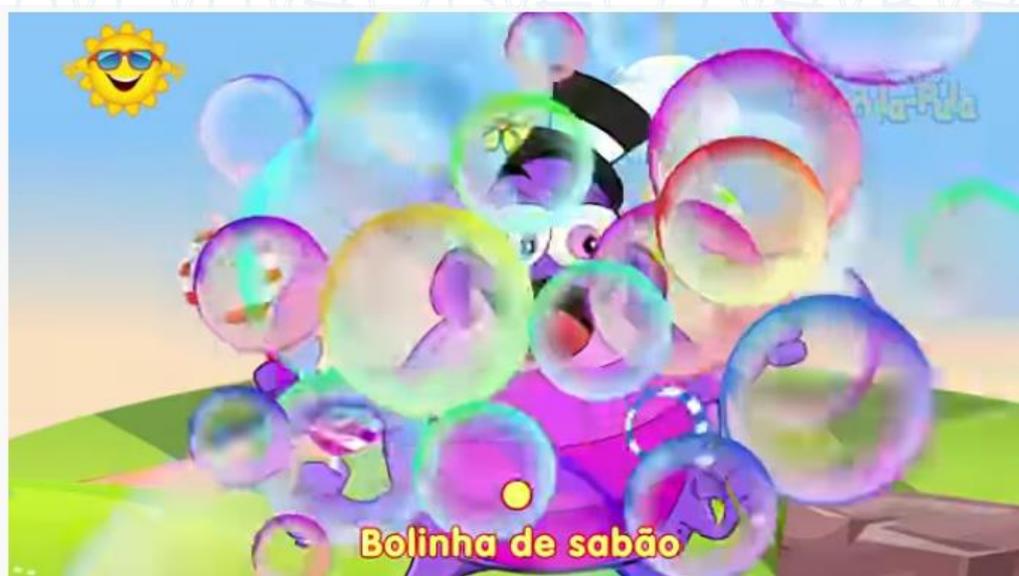
18 DE AGOSTO

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: "TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS"

OBJETIVOS: (EI03TS02)

SABERES E CONHECIMENTOS: FORMAS, CORES, COORDENAÇÃO E EXPRESSAR-SE LIVREMENTE.

# BOLHA DE SABÃO



[https://www.youtube.com/watch?v=9\\_mm0ig\\_5CI](https://www.youtube.com/watch?v=9_mm0ig_5CI)

A Turma do Pula-Pula - BOLINHA DE SABÃO [clipe infantil]

## 1. VAMOS FAZER BOLHAS DE SABÃO?

**VAMOS PRECISAR DE:**

- ÁGUA
- DETERGENTE
- CANUDO

**MODO DE FAZER:**

- DESPEJE A ÁGUA EM UMA TIGELA OU COPO FUNDO;
- ADICIONE O DETERGENTE PARA LAVAR LOUÇA E MEXA BEM PARA MISTURAR OS INGREDIENTES;
- DEPOIS É SÓ MOLHAR O CANUDO NO LÍQUIDO E SOPRAR NO AR

*IMAGINE A LEVEZA, O FORMATO, A VARIAÇÃO DE CORES, O CONSTANTE CORRER DAS CRIANÇAS TENTANDO PROTEGER SUAS BOLHAS DO CHOQUE COM O CHÃO OU BUSCANDO ESTOURÁ-LAS, AS COMPARAÇÕES DE TAMANHOS, AS CONSTANTES TENTATIVAS DE FAZÊ-LAS MAIORES...*

<https://www.ideiacriativa.org/>

19 DE AGOSTO

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: "O EU, O OUTRO E O NÓS"

OBJETIVOS: (EI03EO03)

SABERES E CONHECIMENTOS: EXPRESSÃO E SENTIMENTOS.

1. LIGUE CADA CRIANÇA AO EMOJI QUE REPRESENTA O QUE ELA ESTÁ SENTINDO:

(ALEGRIA, MEDO, TRISTEZA, RAIVA OU ASSUSTADA)



**CAMPO DE EXPERIÊNCIA:** "O EU, O OUTRO E O NÓS"

**OBJETIVOS:** (EI03EO03)

**SABERES E CONHECIMENTOS:** IDENTIDADE, EXPRESSÃO E SENTIMENTOS.

2. AGORA É A SUA VEZ, DESENHE ABAIXO COMO VOCÊ ESTÁ SE SENTINDO HOJE, ALEGRE, TRISTE, COM RAIVA... E DEPOIS PINTE BEM BONITO:

MEU ROSTINHO

É BONITINHO

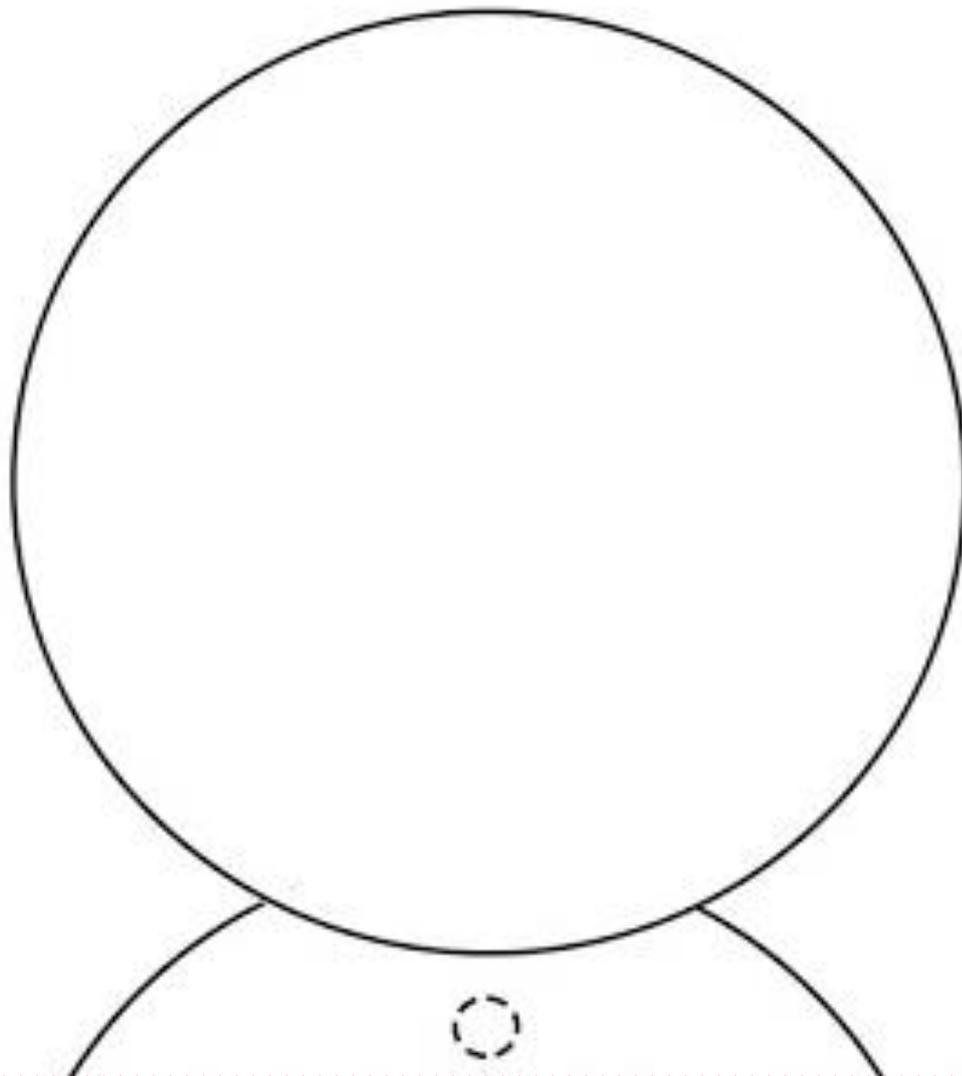
NELE EU TENHO MEUS OLHINHOS,

MEU NARIZ E MINHA BOQUINHA.

EM CIMA FICA O CABELO

E DOS LADOS AS ORELHINHAS.

E HOJE, ESTOU ME SENTINDO ASSIM...



20 DE AGOSTO

**CAMPO DE EXPERIÊNCIA:** "CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS"

**OBJETIVOS:** (EI03CG03)

**SABERES E CONHECIMENTOS:** COORDENAÇÃO MOTORA.

# BRINCADEIRA ACERTE O BALDE

ORIENTAÇÃO AOS PAIS: SEPRE OS MATERIAIS JUNTO COM AS CRIANÇAS.

## MATERIAIS NECESSÁRIOS:

BALDES OU BACIAS;

BOLAS DE PAPEL (PODE SER FEITAS DE FOLHAS DE JORNAL OU REVISTA)

## COMO BRINCAR?

COLOQUE OS BALDES COM UMA DISTÂNCIA ONDE A CRIANÇA CONSIGA FAZER ARREMESSO, PODE SER EM FILAS, LADO A LADO, PENDURADOS OU COLOCADOS NUMA ESCADA. A CRIANÇA PEGA AS BOLAS E TENTA ACERTAR DENTRO DO BALDE. GANHA QUEM ACERTAR MAIS BOLAS DENTRO DO BALDE. ESTA BRINCADEIRA TODOS DE CASA PODEM PARTICIPAR.



<https://www.tempojunto.com/>

DESENVOLVE A COORDENAÇÃO MOTORA, CONCENTRAÇÃO, LATERALIDADE E CONTROLE DOS MOVIMENTOS.

1. REGISTRE AQUI COMO FOI A BRINCADEIRA:

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: "TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS"

OBJETIVOS: (EI03EO03)

SABERES E CONHECIMENTOS: LEITURA E ESCRITA.

## NÃO ATIRE O PAU NO GATO

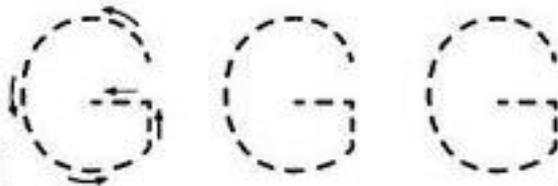
NÃO ATIRE O PAU NO GATO (TO-TO)  
PORQUE ISSO (ISSO-ISSO)  
NÃO SE FAZ (FAZ-FAZ)  
O GATINHO (NHO-NHO)  
É NOSSO AMIGO (GO-GO)  
NÃO DEVEMOS MALTRATAR  
OS ANIMAIS  
MIAU!



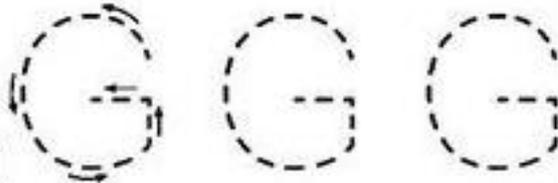
1. VAMOS TREINAR A LETRA **G** COBRINDO O PONTILHADO:



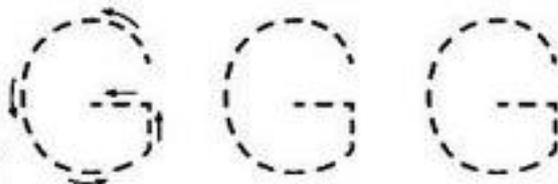
GATO



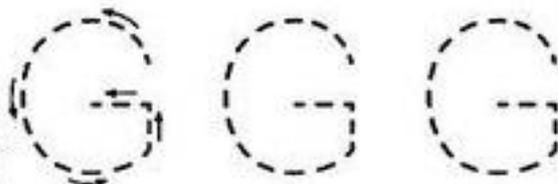
GOIABA



GAIVOTA



GALO



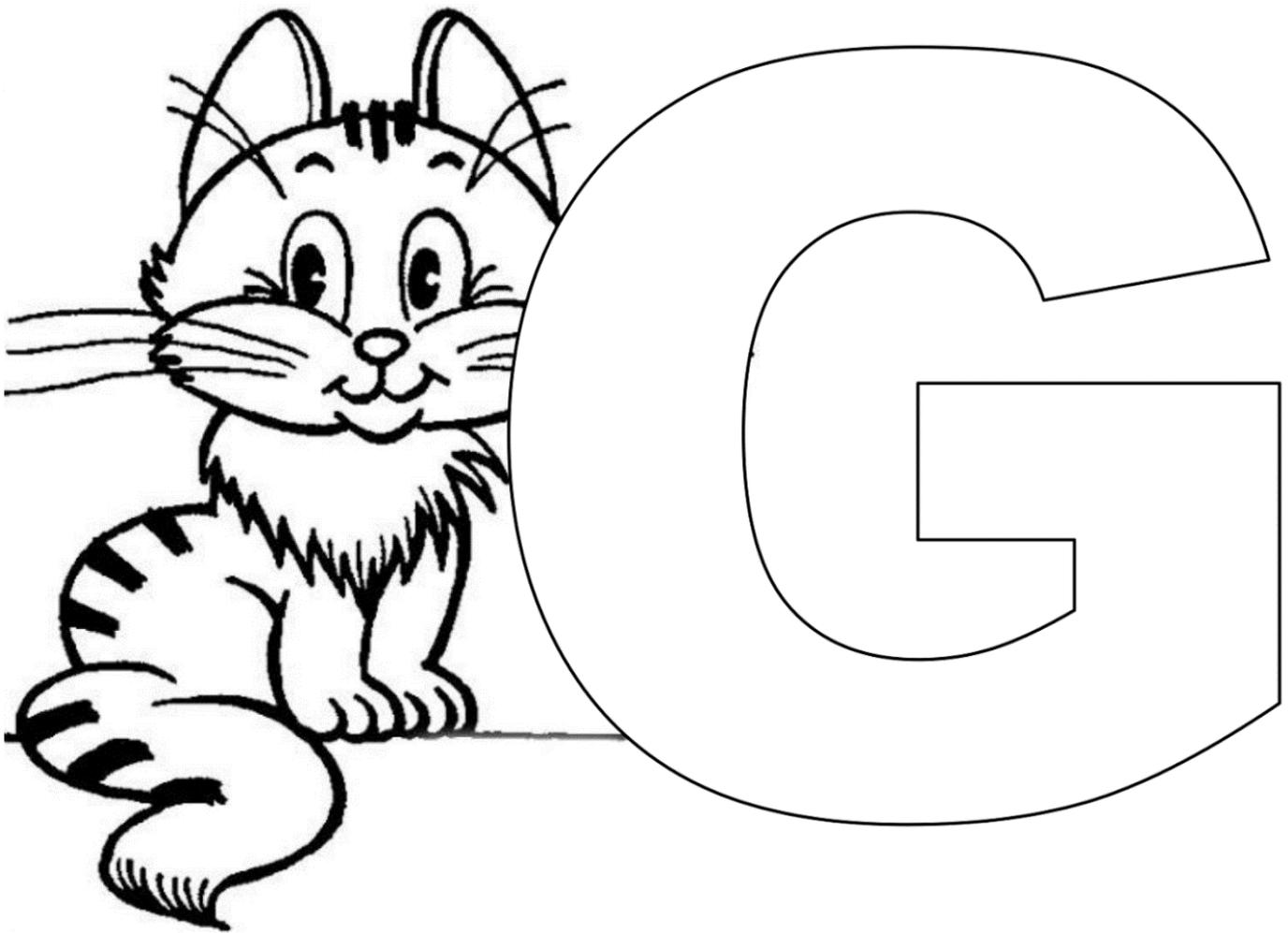
23 DE AGOSTO

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: "ESCUITA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO"

OBJETIVOS: (EI03EF03)

SABERES E CONHECIMENTOS: PINTURA E COORDENAÇÃO MOTORA.

2. DEPOIS DE LER E CANTAR JUNTO COM A MÚSICA "NÃO ATIRE O PAU NO GATO" AGORA, PINTE O DESENHO BEM BONITO E DEPOIS FAÇA BOLINHAS DE PAPEL CREPOM E ENFEITE A LETRA **G** DO GATO:



CAMPO DE EXPERIÊNCIA: "TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS"

OBJETIVOS: (EI03TS02)

SABERES E CONHECIMENTOS: COORDENAÇÃO MOTORA, FORMAS E DOBRADURA.

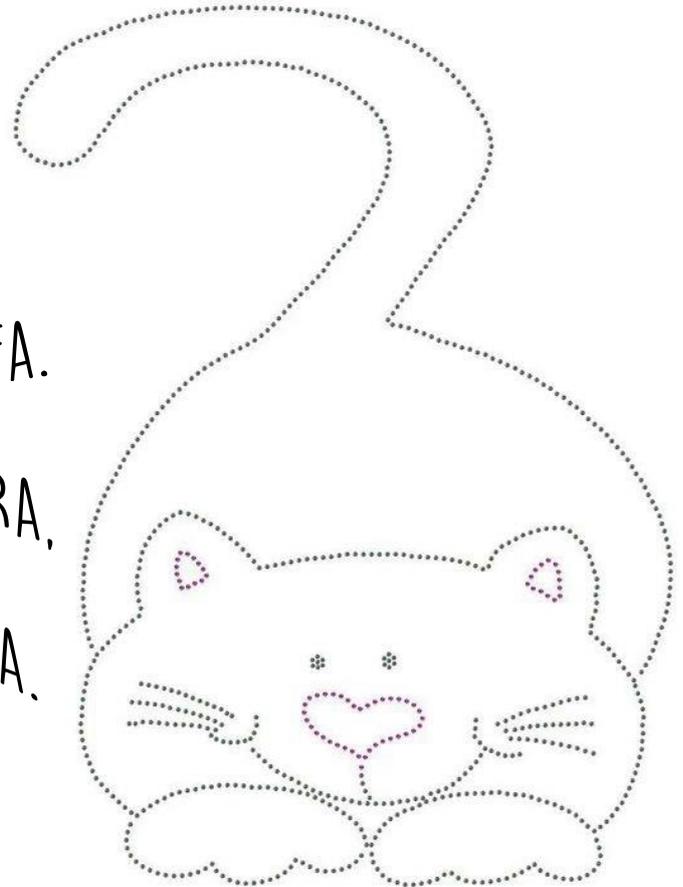
# LETRA G

ESTÁ NO **G**ATO.

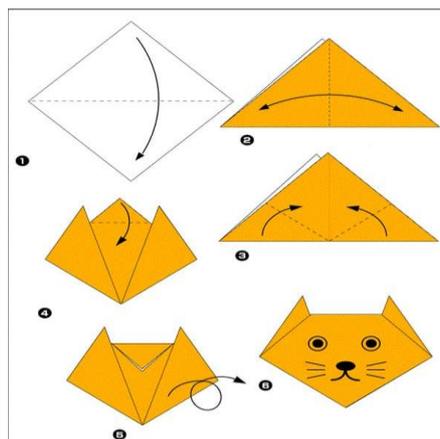
NA **G**AIVOTA, E NA **G**IRAFÁ.

NO **G**ELO E NO **G**IRA—**G**IRA,

NA **G**AIOLA E NA **G**ARRAFA.



1. DEPOIS DE LER O VERSINHO "**LETRA G**", VAMOS COBRIR O PONTILHADO DO GATO E COLORIR BEM BONITO.
2. DEPOIS, VAMOS PEGAR O PAPEL PARA DOBRADURA, E SEGUINDO AS ORIENTAÇÕES VAMOS FAZER UMA LINDA DOBRADURA DE GATINHO.



25 DE AGOSTO

**CAMPO DE EXPERIÊNCIA:** "ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES"

**OBJETIVOS:** (EI03ET07)

**SABERES E CONHECIMENTOS:** QUANTIDADE.

1. PINTE SOMENTE O NÚMERO QUE REPRESENTA A QUANTIDADE CORRETA DE CADA GRUPO:



3  
2  
1



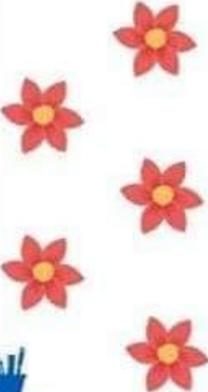
0  
2  
1



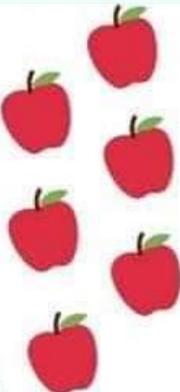
4  
3  
6



2  
4  
5



5  
3  
6



5  
4  
6



LORENA

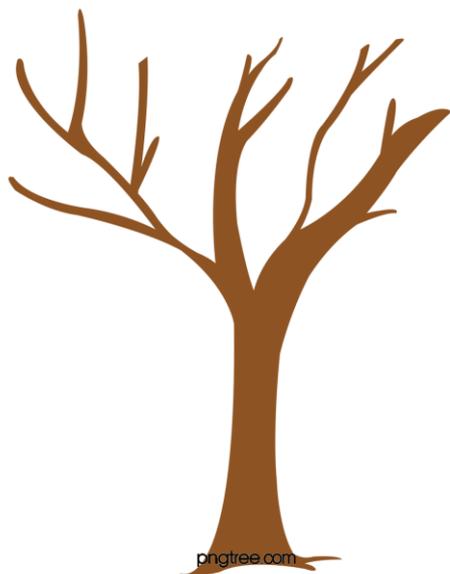
25 DE AGOSTO

**CAMPO DE EXPERIÊNCIA:** "ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES"

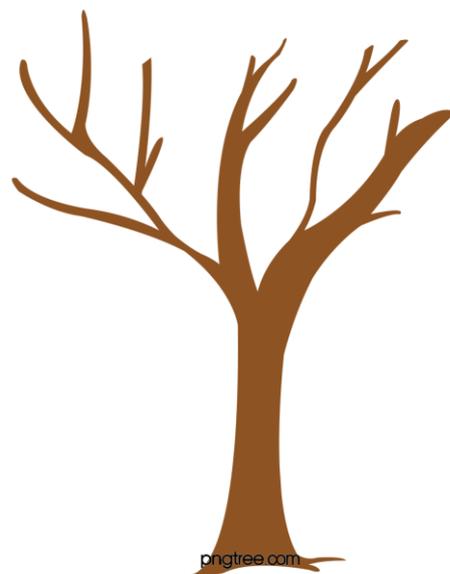
**OBJETIVOS:** (EI03ET07)

**SABERES E CONHECIMENTOS:** MEIO AMBIENTE E QUANTIDADE.

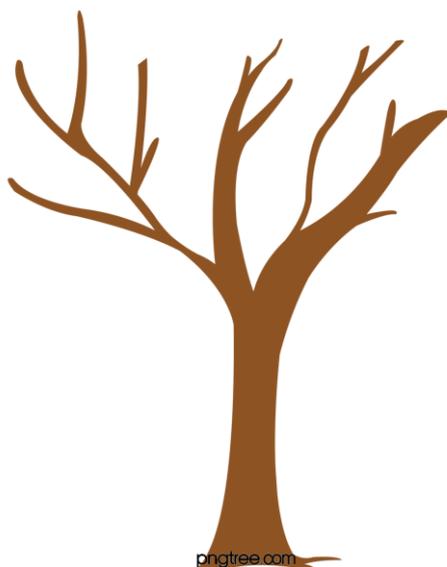
2. NESSA ATIVIDADE VAMOS PEGAR FOLHAS CAÍDAS NO QUINTAL DE CASA, E COLAR NA ÁRVORE A QUANTIDADE DE FOLHAS PEDIDAS. VAMOS LÁ?



2 FOLHAS



4 FOLHAS



5 FOLHAS

26 DE AGOSTO

**CAMPO DE EXPERIÊNCIA:** "ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO"

**OBJETIVOS:** (EI03EF05)

**SABERES E CONHECIMENTOS:** REPERTÓRIO DE HISTÓRIAS E RECONTO.

SENTA QUE LÁ VEM LENDA...

## O BOTO COR DE ROSA



#Boto #Folclore #Histórinha

BOTO -

Folclore/Lendas/LivroAudio/AudioLivro/DesenhoAnimado/Contos/HistorinhaInfantil

<https://www.youtube.com/watch?v=lcaAk77OzSE>

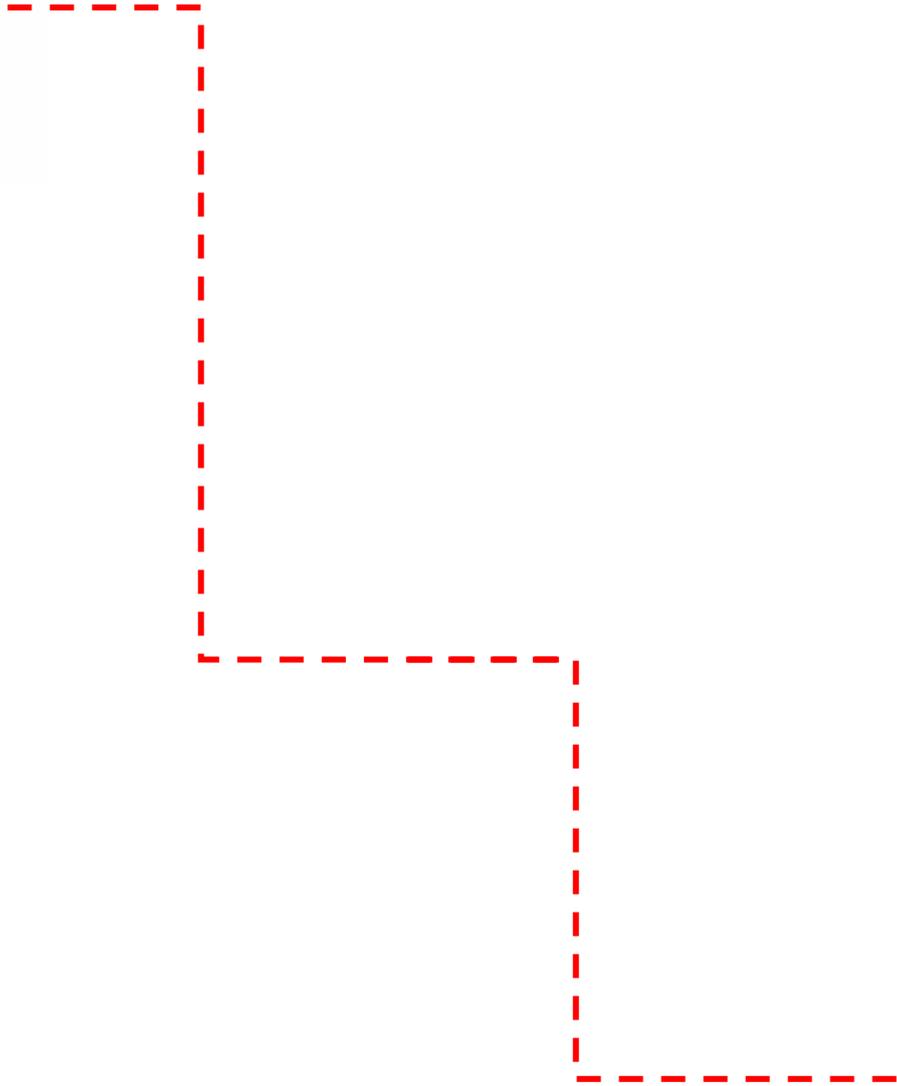
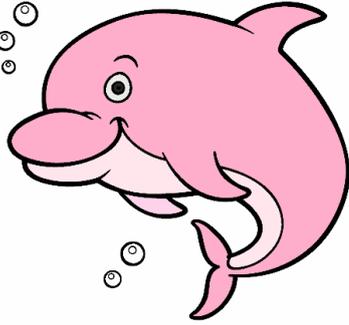
1. AGORA, FAÇA UM DESENHO COMO REGISTRO DA LENDA QUE VOCÊ ACABOU DE OUVIR, DEPOIS PINTE BEM BONITO:

**CAMPO DE EXPERIÊNCIA:** "TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS"

**OBJETIVOS:** (EI03TS02)

**SABERES E CONHECIMENTOS:** FORMAS E COORDENAÇÃO MOTORA FINA.

2. CUBRA O CAMINHO COM O BARBANTE E LEVE O BOTO COR DE ROSA ATÉ O RIO:



27 DE AGOSTO

**CAMPO DE EXPERIÊNCIA:** "CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS"

**OBJETIVOS:** (EI03CG03)

**SABERES E CONHECIMENTOS:** COORDENAÇÃO MOTORA.

## BRINCADEIRA EM FAMÍLIA

### *CORRE COTIA*

CORRE COTIA UMA BRINCADEIRA DE PEGA-PEGA EM FORMA DE CIRANDA. PARA COMEÇAR, VAMOS PRECISAR DE UM LENÇO OU UM PEDAÇO DE PANO. BRINCA-SE ASSIM:

1. OS PARTICIPANTES FORMAM UMA RODA SENTADOS NO CHÃO, MAS UM PARTICIPANTE FICA DE PÉ.
2. O PARTICIPANTE QUE SOBROU CORRE EM VOLTA DA RODA COM O LENÇO NA MÃO, CANTANDO A PARLENDA:



<https://www.mepoanahistoria.com.br/>

*CORRE COTIA*

*NA CASA DA TIA*

*CORRE CIPÓ*

*NA CASA DA AVÓ*

*LENCINHO NA MÃO*

*CAIU NO CHÃO*

*MOÇA(O) BONITA(O) DO MEU CORAÇÃO*

*CRIANÇA: POSSO JOGAR?*

*RODA: PODE!*

*PARTICIPANTE: NINGUÉM VAI OLHAR?*

*RODA: NÃO!*



3. NESTE MOMENTO, OS PARTICIPANTES DA RODA ABAIXAM A CABEÇA E TAPAM OS OLHOS COM AS MÃOS. O PARTICIPANTE QUE ESTÁ FORA DA RODA DEIXA CAIR O LENCINHO ATRÁS DE ALGUM OUTRO QUE ESTEJA SENTADO. QUANDO ESTA PERCEBER, COMEÇA O PEGA-PEGA ENTRE AS DUAS. QUEM ESTÁ COM O LENÇO É O PEGADOR. O LUGAR VAZIO DA RODA É O PIQUE.
4. QUEM PERDER, FICA FORA DA RODA (OU DENTRO) E A BRINCADEIRA RECOMEÇA.

**O QUE ESTIMULA:** COORDENAÇÃO MOTORA, EQUILÍBRIO, DIREÇÃO, ATENÇÃO, CONCENTRAÇÃO, ESQUEMA CORPORAL, AGILIDADE E FORÇA MUSCULAR.

## Referências Bibliográficas

LENDA DO SACI

<https://www.youtube.com/watch?v=um1WHr1ejow>

BILBOQUÊ DE GARRAFA PET

<https://www.youtube.com/watch?v=9XTBrHPOr4>

LENDA DA IARA

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

MÚSICA BOLHA DE SABÃO

[https://www.youtube.com/watch?v=9mmOig\\_5CI](https://www.youtube.com/watch?v=9mmOig_5CI)

LENDA DO BOTO

<https://www.youtube.com/watch?v=lcaAk77QZsE&t=20s>