

# APOSTILA 9

PROFESSORA ERIKA

ATIVIDADES DO DIA 9 A 27 DE AGOSTO

MÊS DO FOLCLORE



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

\_\_\_\_\_

2º ANO – A

# ROTEIRO PARA O USO DO LIVRO DIDÁTICO

## MATEMÁTICA

### LIVRO EMAI

DATAS	PÁGINAS
09/08	11,12
10/08	13,15
11/08	16,17
12/08	18,19
13/08	20,21
14/08	23,26
16/08	28,29
17/08	30,31
18/08	32,33
19/08	34,35,36
20/08	42,43
23/08	46,47
24/08	49,52
25/08	54,55
26/08	56,57
27/08	58,59,60

**ENTREGA DA APOSTILA: 30/08**

**PEÇO QUE CONFECCIONEM UM PERSONAGEM DO FOLCLORE OU UM BRINQUEDO FOLCLÓRICO COM MATERIAL RECICLÁVEL PARA ENTREGAR NESSE DIA.**

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

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

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 TI	18 DAN
19 ÇAS	20 NHAS	21 VI	22 TÁ	23 RU	24 VI

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

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

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

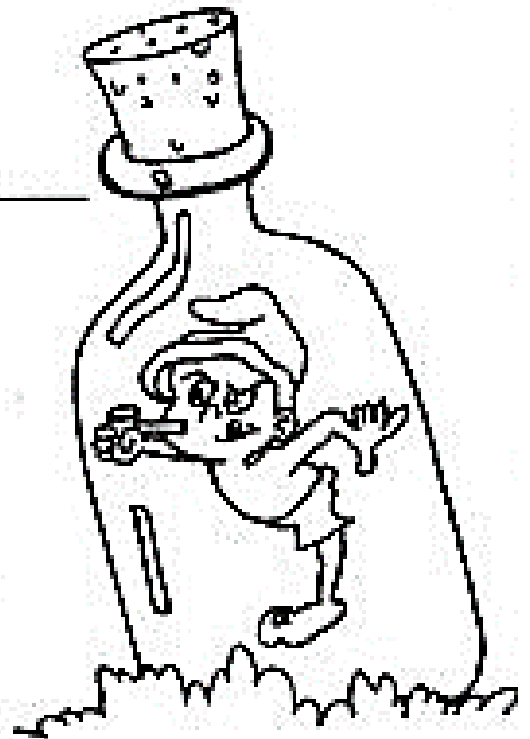
5 + 12 = \_\_\_\_\_

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

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

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

## 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

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

NOME \_\_\_\_\_

1- CIRCULE NO TEXTO, AS PALAVRAS QUE RIMAM::



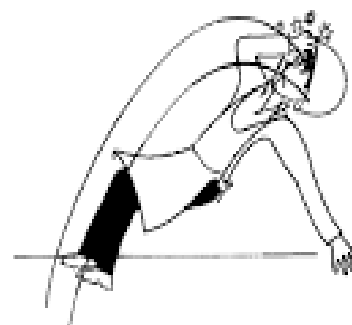
1

LÁ RUA 24  
A MULHER MATOU UM SAPO  
COM A SOLA DO SAPATO



2

O SAPATO ESTREMECEU  
A MULHER MORREU  
O CULPADO NÃO FUI EU



3

URUBU-BU-BU  
QUEM NÃO SAI É O TATU



2- ESCREVA AS PALAVRAS QUE RIMAM EM CADA VERSO:

VERSO - 1

VERSO - 2

VERSO - 3




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

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

COMPLETE A PARLENDA ESCRIVENDO O NOME DOS DESENHOS

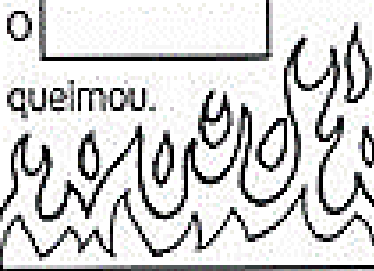
**Cadê o toucinho que estava aqui?**  
O  comeu.



**Cadê o gato?**  
Fugiu para o .



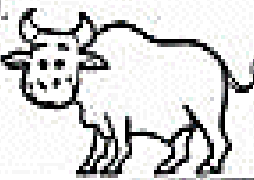
**Cadê o mato?**  
O  queimou.




**Cadê o fogo?**  
A  apagou!



**Cadê a água?**  
O  bebeu.




**Cadê o bol?**  
Foi buscar .




**Cadê o trigo?**  
A  ciscou.




**Cadê a galinha?**  
Está botando .



**Cadê o ovo?**  
O  comeu.



**Cadê o padre?**  
foi rezar a .



**Cadê a missa?**  
está no .



**Cadê o altar?**  
está na .



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

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

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



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

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

ESCREVA O NOME DOS PERSONAGENS DO FOLCLORE:



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

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

## 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.

DATA \_\_\_\_\_

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

## 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**

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

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

# ADIVINHAÇÃO



**COMPLETE E PINTE:**

**A) TENHO CABEÇA E DENTES, MAS NÃO SOU GENTE.**

SOU O



**B) CAI EM PÉ E CORRE DEITADA.**

É A



**C) TEM ASA E NÃO VOA.**

É A



➔ **1) LIGUE AS PALAVRAS AOS DESENHOS:**



XÍCARA

CHUVA

ALHO

DENTE

CABEÇA

PÉ



DATA \_\_\_\_\_

NOME \_\_\_\_\_

## CHARADAS

F

Descubra as charadas e ligue nos desenhos:

É um objeto usado para  
passar a roupa:  
\_\_\_\_\_



É um inseto pequeno e  
gosta de picar as folhas:  
\_\_\_\_\_



Alimento indispensável no  
nosso almoço e tem muita  
vitamina: \_\_\_\_\_



Objeto por onde sai uma  
chama e é usado para  
preparar o nosso alimento:  
\_\_\_\_\_



É um instrumento que tem  
uma lâmina cortante e  
perigosa: \_\_\_\_\_



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

NOME \_\_\_\_\_

ESCREVA O NOME DA BRINCADEIRAS:

The crossword puzzle grid consists of the following cells:

- 1: 4 horizontal cells, starting at row 2, column 1.
- 2: 4 horizontal cells, starting at row 3, column 1.
- 3: 4 horizontal cells, starting at row 4, column 1.
- 4: 6 horizontal cells, starting at row 5, column 1.
- 5: 2 vertical cells, starting at row 1, column 4.
- 6: 3 vertical cells, starting at row 1, column 5.
- 7: 1 vertical cell, starting at row 2, column 6.

The clues and their corresponding illustrations are:

- ① Kite (with streamer)
- ② Doll
- ③ Dominoes
- ④ Bowling ball and pins
- ⑤ Top (spinning toy)
- ⑥ Ludo board (with 'CÉU' and 'INFERNO' labels)
- ⑦ Dice

## REFERÊNCIAS

[Blogspot.com](https://www.blogspot.com)

[Ensinaraprender.com](https://www.ensinaraprender.com)

[Misturadealegria.com](https://www.misturadealegria.com)