

# APOSTILA Nº09

PERÍODO DE 09/08/21 À 27/08/21

EM "HORA ALEGRE PROFª ORIANE CANDIDA DE PAULA SILVA

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

FASE II C /MANHÃ

PROFª FATIMA



DEVOLUÇÃO DA APOSTILA DIA 30/08/2021

## **QUERIDOS(AS) ALUNOS(AS):**

Estamos afastados, mas sua aprendizagem não pode parar. Vocês continuarão as atividades em casa, com auxílio dos seus familiares.

Algumas dicas para ir bem nos estudos:

- **Mantenha uma rotina de estudos.**
- **Organize seu espaço: escolha um lugar calmo e limpo para estudar.**
- **Faça pausas! Não faça as atividades com pressa. Concentre-se e faça no seu ritmo, com capricho.**
- **Peça auxílio de seus pais e familiares quando surgirem dúvidas, é só entrar em contato comigo.**
- **Ao terminar, certifique-se de que realizou todas as atividades.**

**E O MAIS IMPORTANTE: LAVE BEM AS MÃOS,  
FIQUE EM CASA E SE NECESSÁRIO SAIR,  
NÃO SAIA SEM MÁSCARA.**

Não está sendo fácil, mas juntos venceremos esse período. Não deixe de estudar, nem de brincar! Mas faça isso em casa. Eu me preocupo com você e com a sua família. Fiquem bem! Logo estaremos juntos novamente e recuperaremos o período em que passamos distantes.

**Profª FATIMA**

## CRONOGRAMA DAS ATIVIDADES

DATA	ATIVIDADE 01	ATIVIDADE 02
09/08	01-LETRA J	02-NUMERAIS ESCONDIDO
10/08	03-HIGIENE PESSOAL	04-TEXTO INFORMATIVO:FOLCLORE
11/08	05-VÍDEO:A LENDA DO CURUPIRA (SERÁ ENVIADO NO GRUPO DE WHATSAPP)	06-COMPLETAR O DESENHO
12/08	07-IDENTIFICAR FIGURAS QUE INICIAM COM A LETRA J.	08-ADIVINHAS
13/08	09-BRINCADEIRA:AMARELINHA	10-COMPLETE A AMARELINHA
14/08	11-LETR K	12-TEXTO:A LENDA DA SEREIA PINTURA E COLAGEM
16/08	13-MÚSICA:CARANGUEJO NÃO É PEIXE	14-PINTAR A QUANTIDADE DE CADA CONJUNTO
17/08	15-VÍDEO:LENDAS DO BOITATÁ (SERÁ ENVIADO NO GRUPO DE WHATSAPP) PINTURA DO DESENHO	16-IDENTIFICAR FIGURAS QUE INICIAM COM A LETRA K
18/08	17-BRINCADEIRA:CORRE CUTIA	18-COLAGEM DAS FIGURAS RELACIONADAS A BRINCADEIRA
19/08	19-CANTIGA DE NINAR E COMPLETAR A PALAVRA	20-CONFECÇÃO DE BRINQUEDO(PETECA)
20/08	21-LETRA L	22-TEXTO:MULA SEM CABEÇA E PINTURA DO DESENHO
23/08	23-VÍDEO: A LENDA DO SACI (SERÁ ENVIADO NO GRUPO DE WHATSAPP)	24-QUEBRA CABEÇA DO SACI
24/08	25-TRAVA LÍNGUA	26-IDENTIFICAR AS FIGURAS QUE INICIAM COM A LETRA L.
25/08	27-MÚSICA:MARCHA SOLDADO	28-DOBRADURA:CHAPÉU
26/08	29-VÍDEO:A LENDA DO LOBISOMEM (SERÁ ENVIADO NO GRUPO DE WHATSAPP)	30- INTERPRETAÇÃO DO VÍDEO
27/08	31-ADIVINHAS	32-CONFECÇÃO DE BRINQUEDO(PIÃO)



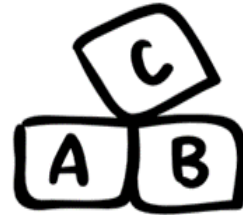
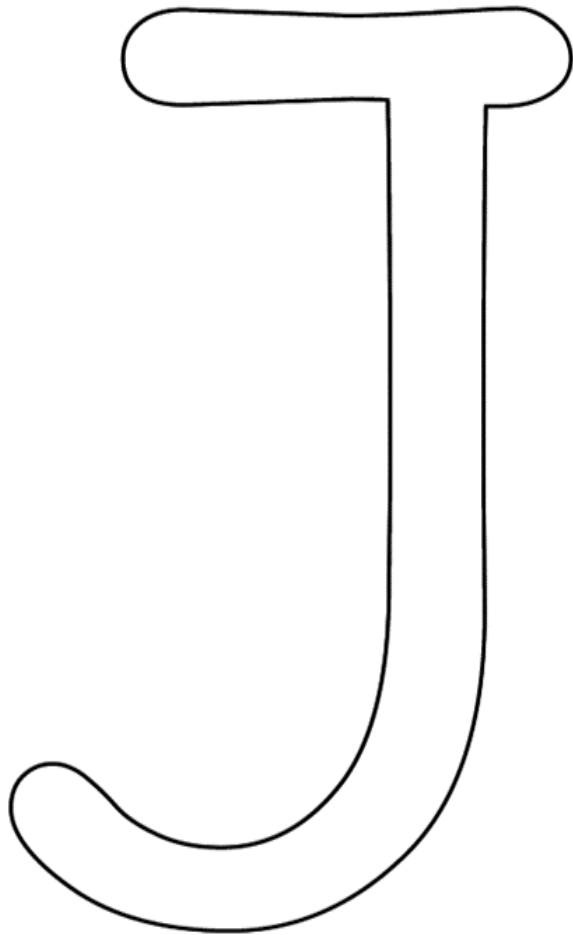
*Família!!!  
Gratidão  
pelo apoio!!!*

*Juntos somos  
mais fortes!!!*

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

### ATIVIDADE 01

1- FAÇA O CONTORNO DA LETRA COM TINTA A DEDO.

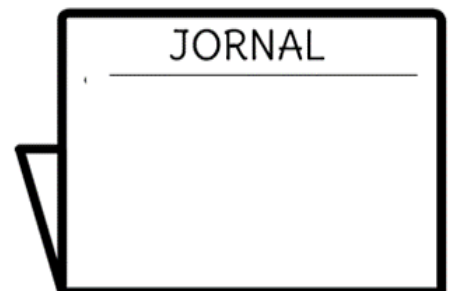
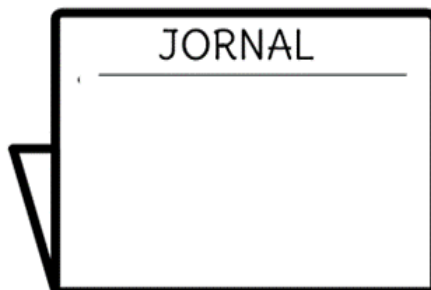


ESTÁ NO JABUTI  
E TAMBÉM NO JACARÉ.  
NA JOANINHA, NA JANELA  
E NO JOELHO DO JOSÉ.



JOSÉ

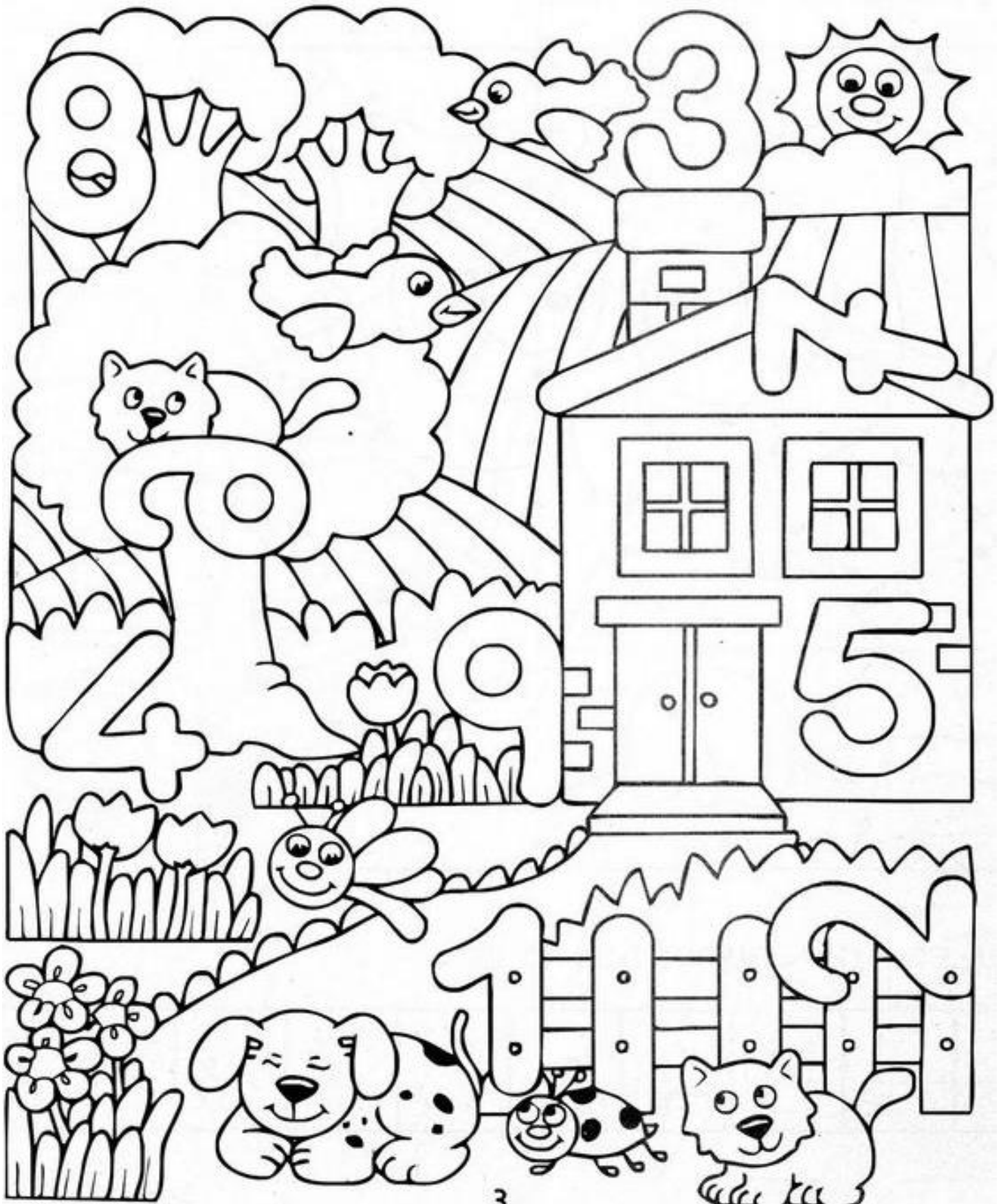
2- MOSTRE QUE VOCÊ APRENDEU:



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

### ATIVIDADE 02

PINTE OS NÚMEROS ESCONDIDOS.



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

ATIVIDADE 03

# SAÚDE É O QUE INTERESSA!



## VAMOS CANTAR?

VAMOS AGORA, AMIGUINHOS,  
UM BANHO GOSTOSO TOMAR.  
PASSE O SABONETE NA BUCHA  
E COMECE A SE ESFREGAR.

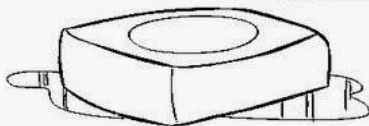
COMO É BOM UM BANHO, Ô LELÊ  
LIMPO EU VOU FICAR, Ô LALÁ.  
DEPOIS DE LIMPINHO, Ô LELÊ,  
COM A TOALHA VOU ME SECAR.

PRESTE ATENÇÃO NO QUE EU DIGO  
QUANDO FOR SE ENSABOAR:  
FECHE O CHUVEIRO UM POUQUINHO  
PARA ÁGUA ECONOMIZAR.

(Música: *Samba Lelê* -  
Gerusa Rodrigues Pinto)



 COMPLETE AS PALAVRAS DA MÚSICA COM AS LETRAS QUE FALTAM.



SABONETE

S \_ B \_ N \_ T \_



BANHO

B \_ N H \_



ÁGUA

Á G \_ \_



TOALHA

T \_ \_ L H \_

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

## ATIVIDADE 04

### TEXTO INFORMATIVO SOBRE O FOLCLORE

PARA LER PARA A CRIANÇA



A palavra folclore vem do inglês e significa "sabedoria popular".

O folclore é um conjunto de tradições populares, mitos, lendas, danças, provérbios e costumes que são passados de geração em geração.

O folclore é muito importante, pois simboliza a cultura popular, fortalecendo a identidade de um povo.

O folclore brasileiro é muito rico, ou seja, temos muitas tradições e costumes que foram passados aos nossos pais por nossos avós e assim por diante de geração em geração.

No Brasil temos diversas manifestações populares, as quais fazem parte do nosso folclore, pois são tradições culturais do nosso povo. Entre essas manifestações estão o Carnaval, as festas juninas, o frevo, o samba, o maracatu e tantas outras.

Dentro do nosso folclore temos ainda muitas brincadeiras, cantigas de roda, crendices populares (que são coisas que se acreditavam antigamente e foram passadas de pais para filhos, e muitas pessoas acreditam até hoje) e as lendas, que são muito conhecidas (Saci, lara, Boto, Boitatá, Cuca e etc.).

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

### ATIVIDADE 05

VÍDEO: LENDA DO CURUPIRA

(SERÁ ENVIADO NO GRUPO DO WHATSAPP)

### ATIVIDADE 06

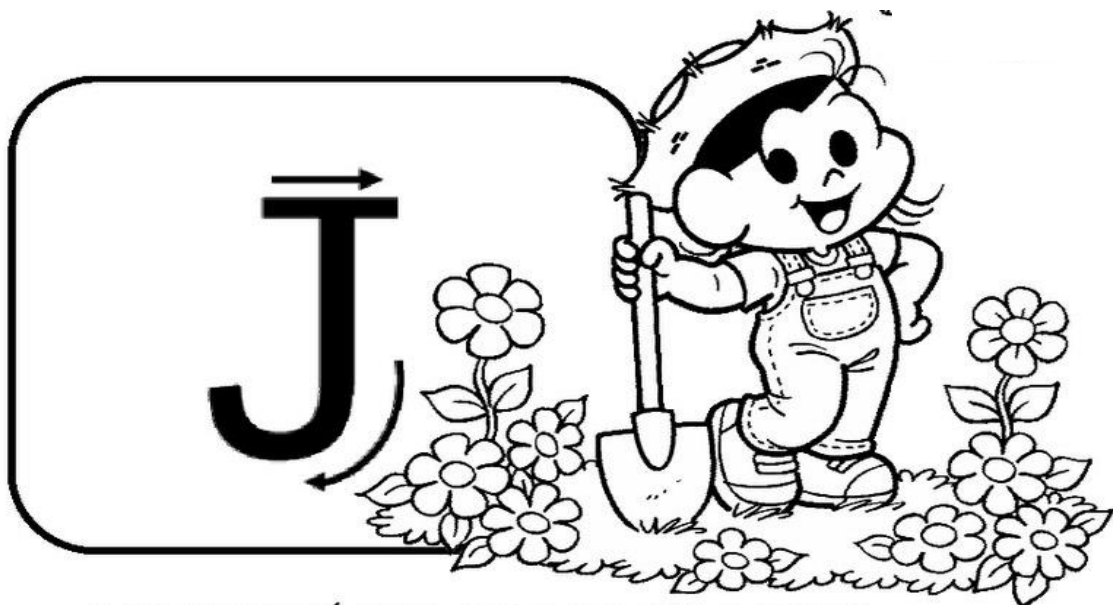
PINTE O CURUPIRA E DESENHE A FLORESTA EM VOLTA DELE.





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

### ATIVIDADE 07

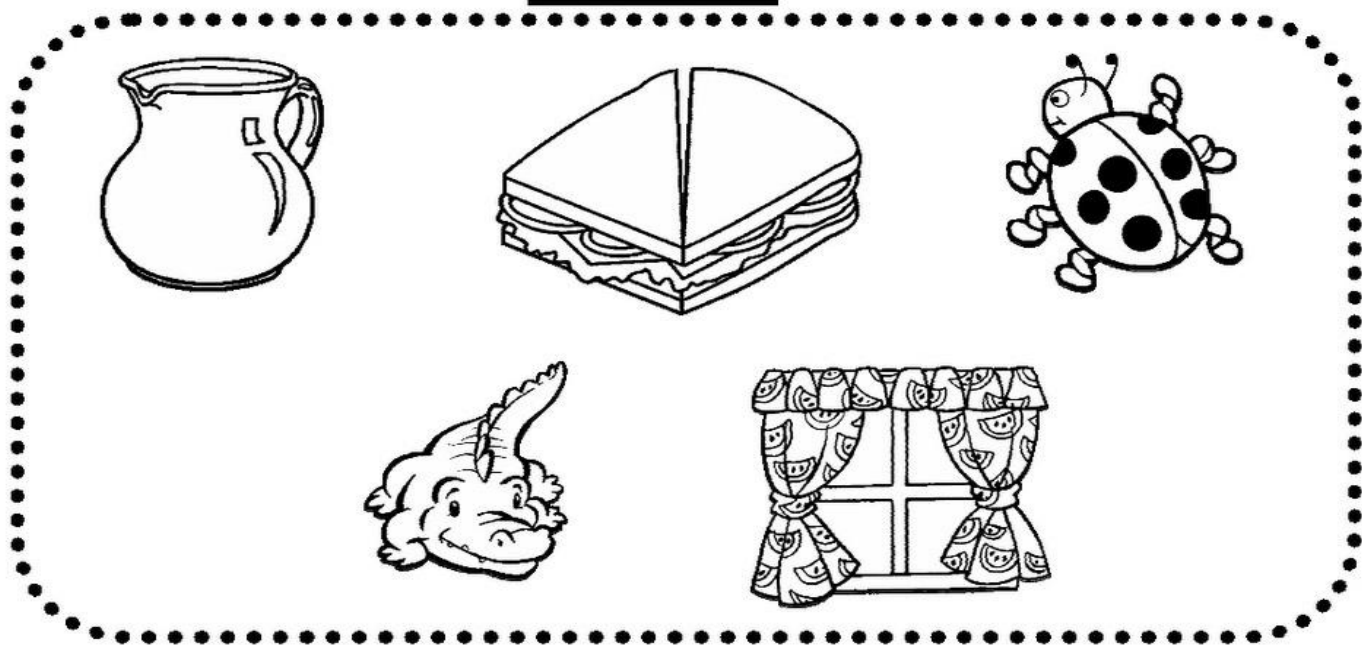


MAGALI ESTÁ CUIDANDO DO SEU **JARDIM**.

**JARDIM** COMEÇA COM A LETRA "J".

VAMOS PINTAR OS DESENHOS QUE INICIAM COM A MESMA LETRA DE

### **JARDIM**



J J J J J J J J

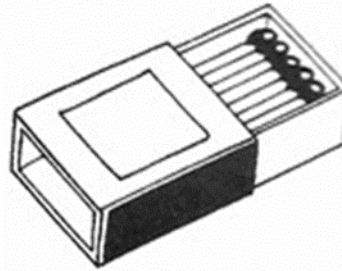
J J J J J J J J

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

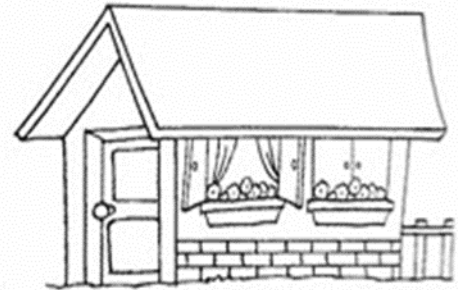
## ATIVIDADE 08

### PINTE AS RESPOSTAS DAS ADIVINHAS.

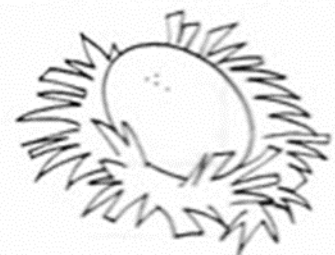
O QUE É? O QUE É?  
UMA CASA BEM BONITA  
SEM PORTA, SEM JANELA  
TEM PAREDES MUITO  
FINAS  
DONA CLARA VIVE NELA?



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?



## ATIVIDADE 09 PARA BRINCAR

# JOGO AMARELINHA\*

A amarelinha é conhecida também como canção, sapata, macaca, academia, jogo da pedrinha, boneca e pula-macaco, e constitui-se basicamente em um diagrama riscado no chão, que deve ser percorrido seguindo-se algumas regras preestabelecidas. A amarelinha é uma brincadeira que desenvolve noções espaciais e auxilia diretamente na organização do esquema corporal das crianças.



### Potencialidades Didáticas

Amarelinha é uma brincadeira que:

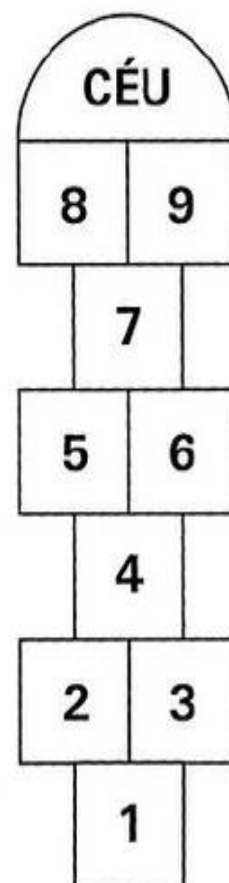
- matematicamente, o jogo auxilia no desenvolvimento de noções de números, medidas e geometria; contagem, sequência numérica, reconhecimento de algarismos, comparação de quantidades, avaliação de distâncias, avaliação de força, localização espacial, percepção espacial e discriminação visual.

### Materiais necessários

- Um diagrama, conforme modelo ao lado, para um grupo de até seis jogadores (essa forma de agrupamento de crianças evita que os jogadores esperem muito por sua vez e se cansem da brincadeira).
- Uma pedrinha, rodela de borracha ou tampinha de garrafa para cada criança.

### Regras do Jogo

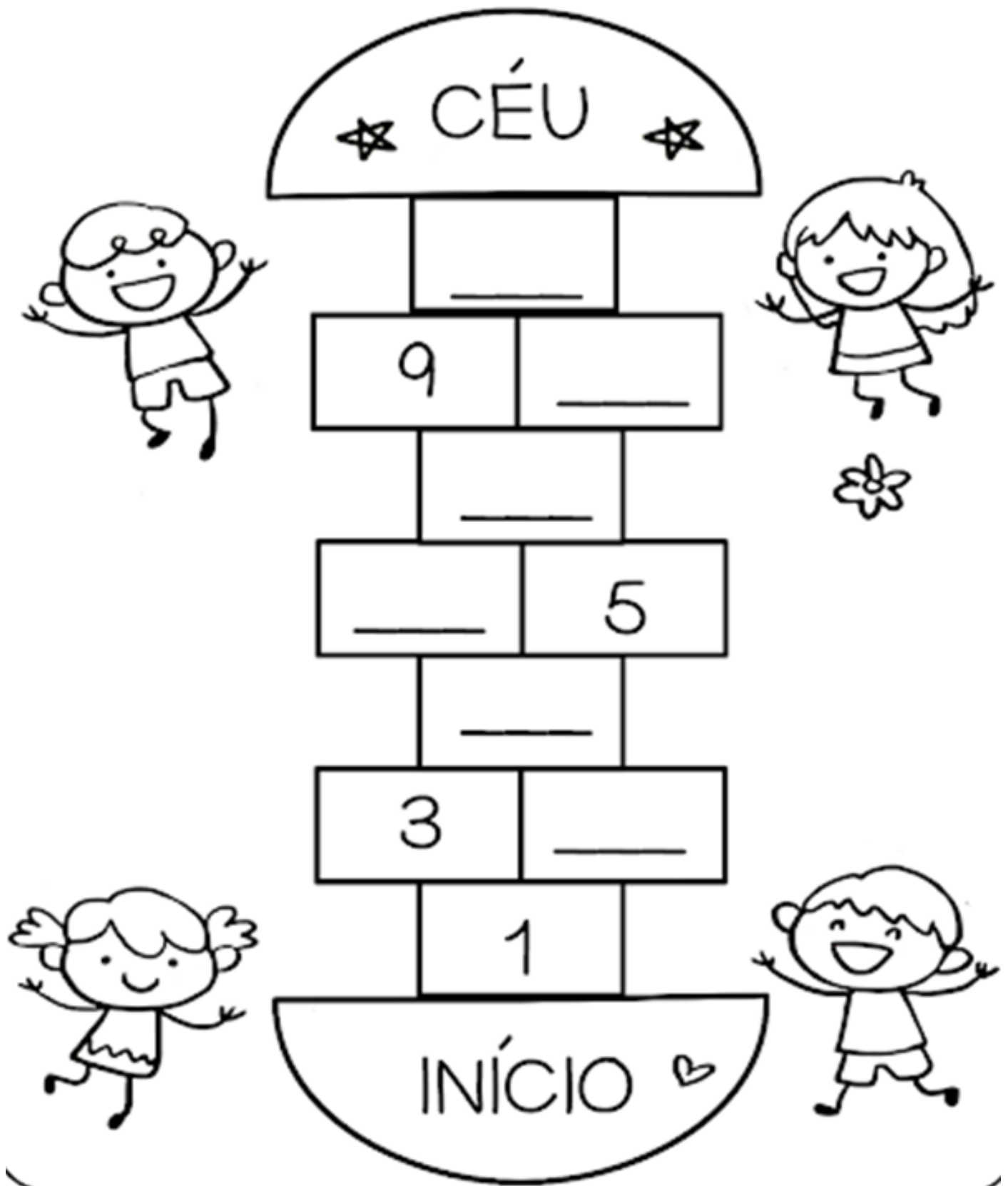
- As crianças devem decidir a ordem dos jogadores, ficando a primeira de posse da pedrinha.
- Cada jogador, ao chegar a sua vez, se coloca atrás da linha de tiro (casa 1), de frente para o diagrama e atira a pedrinha na casa 1. Aproxima-se, então, do diagrama, saltando num pé sobre a casa número 1, onde está a pedrinha, sem pisar nela, caindo com os dois pés no 2 e no 3, com um só pé no 4 e repetindo essa sequência até chegar à casa CÉU. Chegando ao céu, pisa com os dois pés e retorna pulando da mesma forma até as casas 2 e 3, de onde o jogador precisa apanhar a pedrinha do chão, sem perder o equilíbrio, e pular de volta ao ponto de partida. Não cometendo erros, joga a pedrinha na casa 2 e sucessivas, repetindo todo processo e assim sucessivamente até chegar à última casa ou até errar, quando então cede a sua vez ao jogador seguinte.
- Constituem erros jogar a pedrinha fora da casa desejada ou sobre uma linha da figura; apoiar-se com os dois pés no interior de uma mesma casinha; trocar o pé de apoio durante o percurso e esquecer de pegar a pedrinha.
- Depois de cada criança ter tido sua vez, o primeiro recomeça da casa onde estava ao errar, e assim por diante, até alcançar a casa CÉU.
- Vence quem primeiro alcançar o CÉU.



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

### ATIVIDADE 10

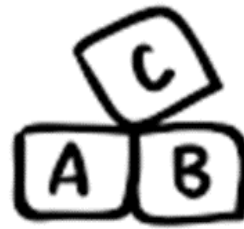
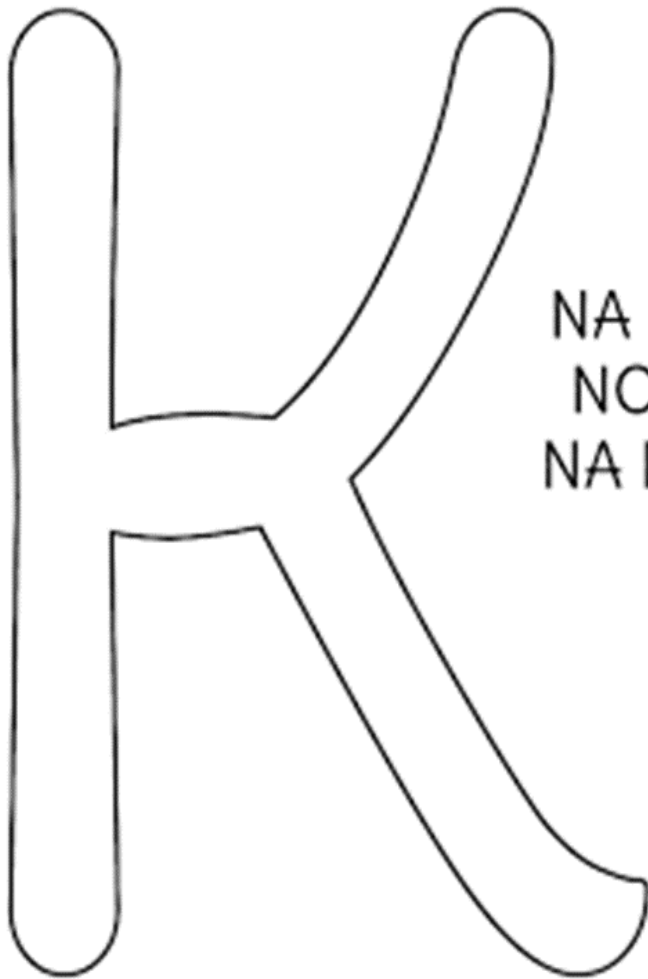
COMPLETE O JOGO COM OS NÚMEROS FALTOSOS E PINTE O DESENHO.



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

ATIVIDADE 11

1- FAÇA O CONTORNO DA LETRA COM TINTA A DEDO.



ESTÁ NO KASSIO  
NA KARINE E NO KARATÊ  
NO KELVIN, NA KAYARA  
NA KELLY E NO KARAOKÊ.



KELLY

2- MOSTRE QUE VOCÊ APRENDEU:



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

## ATIVIDADE 12

### LENDA :SEREIA IARA

#### IARA

A IARA É UMA LENDA DO FOLCLORE BRASILEIRO COMUM NA REGIÃO AMAZÔNICA. DIZEM QUE ELA É UMA BELA MULHER, PARECIDA COM UMA ÍNDIA, DE CABELOS LONGOS NEGROS. AO ENTARDECER, ELA SAI DAS PROFUNDEZAS DA ÁGUA E VEM SENTAR NUMA PEDRA, ONDE PENTEIA OS CABELOS COM UM PENTE DE PRATA, MIRANDO-SE NUM ESPELHO. O QUE DIFERENCIA UMA SEREIA DE UMA MULHER COMUM É SUA FORMA: MULHER ATÉ A CINTURA E AO INVÉS DE PERNAS HUMANAS, ELA POSSUI UMA LONGA CAUDA COMO UM PEIXE. COM SUA VOZ DELICADA E SEU CANTO MARAVILHOSO, A IARA HIPNOTIZA OS PESCADORES, E ESTES SÃO LEVADOS PARA O FUNDO DO RIO, ONDE DESAPARECEM PARA SEMPRE.

**-PINTE A SEREIA E DEPOIS APONTE O LÁPIS E COLE AS APARAS NA CAUDA DELA.**

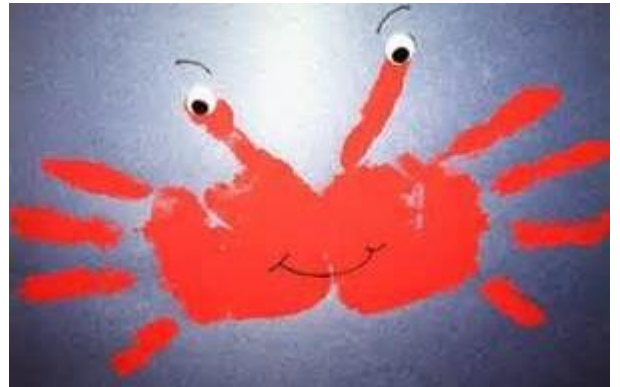


NOME: \_\_\_\_\_

### ATIVIDADE 13

#### MÚSICA :CARANGUEJO

**CARANGUEJO NÃO É PEIXE  
CARANGUEJO PEIXE É  
CARANGUEJO SÓ É PEIXE  
NA ENCHENTE DA MARÉ!  
ORA, PALMA, PALMA, PALMA,  
ORA, PÉ, PÉ, PÉ  
ORA, RODA, RODA, RODA  
CARANGUEJO PEIXE É!**




-PASSAR TINTA GUACHE NAS MÃOS E CARIMBAR NA FOLHA PARA FORMAR O CARANGUEJO, COMO NO MODELO ACIMA.


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

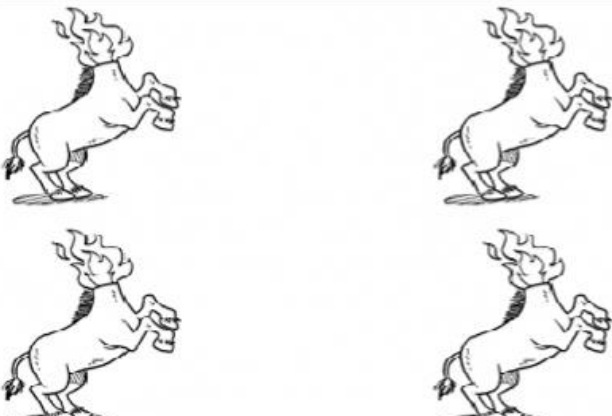
### ATIVIDADE 14



VAMOS CONTAR QUANTOS ELEMENTOS TEM EM CADA CONJUNTO E PINTAR O QUADRINHO COM O NÚMERO CORRESPONDENTE.

	<table border="1"><tr><td>4</td><td>5</td></tr><tr><td>3</td><td>6</td></tr></table>	4	5	3	6
4	5				
3	6				

	<table border="1"><tr><td>4</td><td>5</td></tr><tr><td>3</td><td>6</td></tr></table>	4	5	3	6
4	5				
3	6				

	<table border="1"><tr><td>4</td><td>5</td></tr><tr><td>3</td><td>6</td></tr></table>	4	5	3	6
4	5				
3	6				



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

**ATIVIDADE 15**

**VÍDEO: A LENDA DO BOITATÁ**

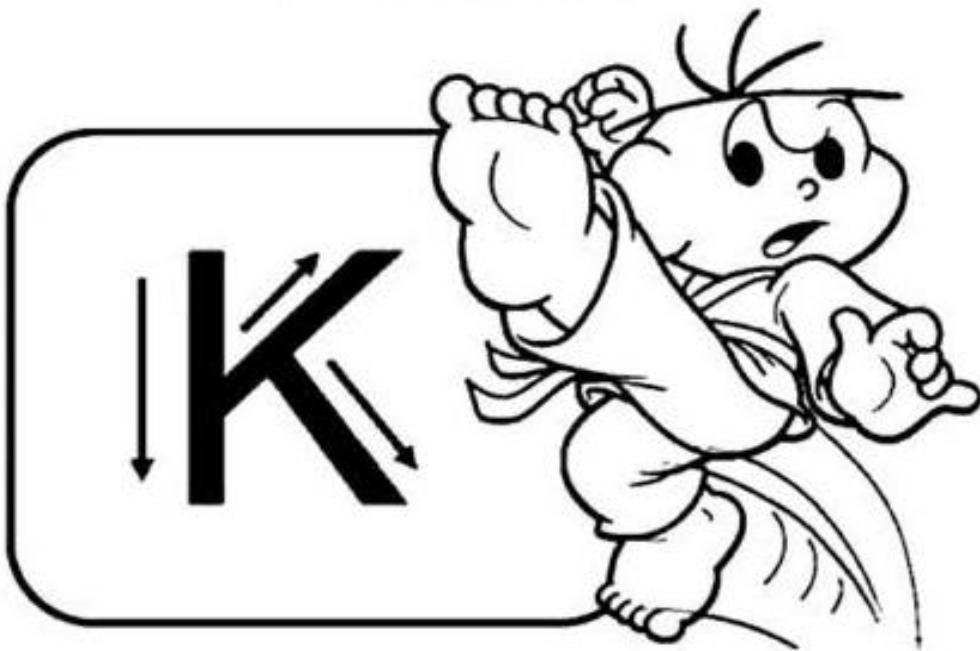
(SERÁ ENVIADO NO GRUPO DO WHATSAPP)

PINTE O DESENHO



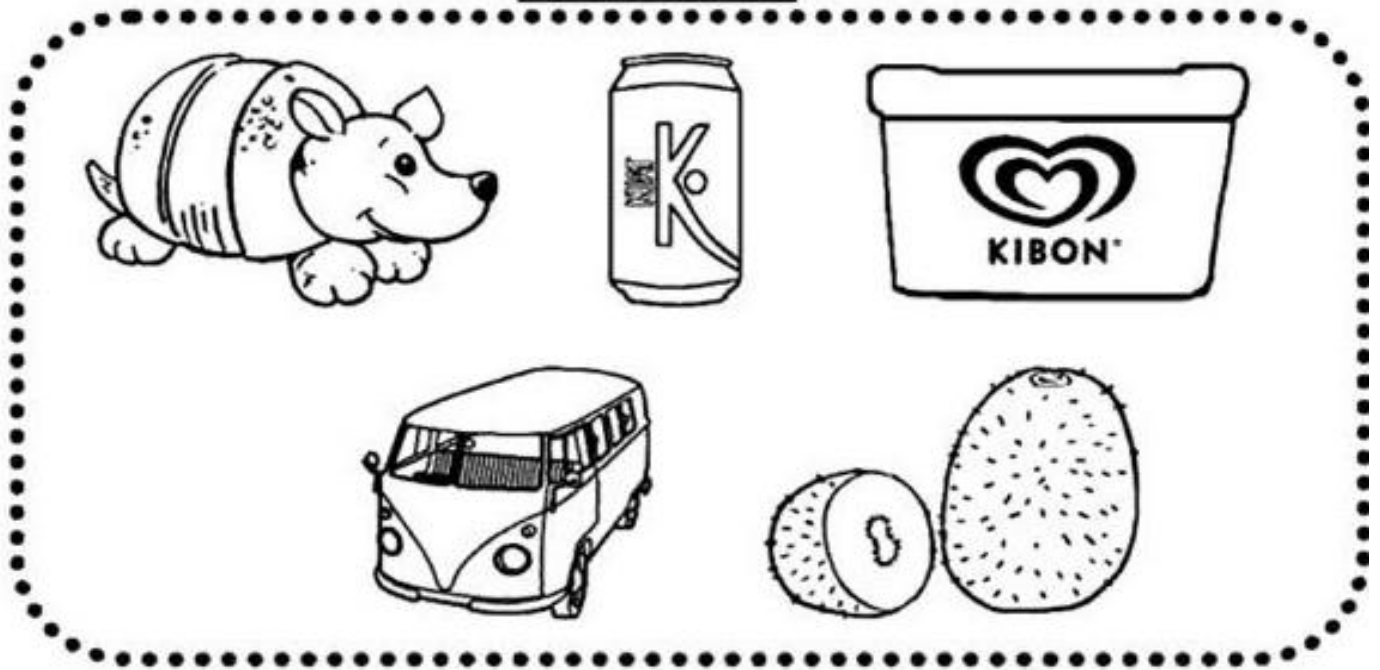
NOME: \_\_\_\_\_

### ATIVIDADE 16



CEBOLINHA ESTÁ TREINANDO KUNG FU.  
KUNG FU COMEÇA COM A LETRA "K".

VAMOS PINTAR OS DESENHOS QUE INICIAM COM A MESMA LETRA DE  
KUNG FU.



K K K K K K K K

K K K K K K K K

## ATIVIDADE 17

### BRINCADEIRA :CORRE CUTIA

Jogadores em círculo e sentados no chão. Um jogador com um lenço, ou qualquer outro objeto leve percorre o círculo pela parte externa, enquanto os demais cantam a seguinte música:

**CORRE CUTIA, NA CASA DA TIA  
CORRE CIPÓ, NA CASA DA VÓ  
LENCINHO NA MÃO, CAIU NO CHÃO  
MOÇA BONITA DO MEU CORAÇÃO**

**O JOGADOR QUE ESTÁ COM O LENÇO PERGUNTA:**

**-PODE JOGAR?**

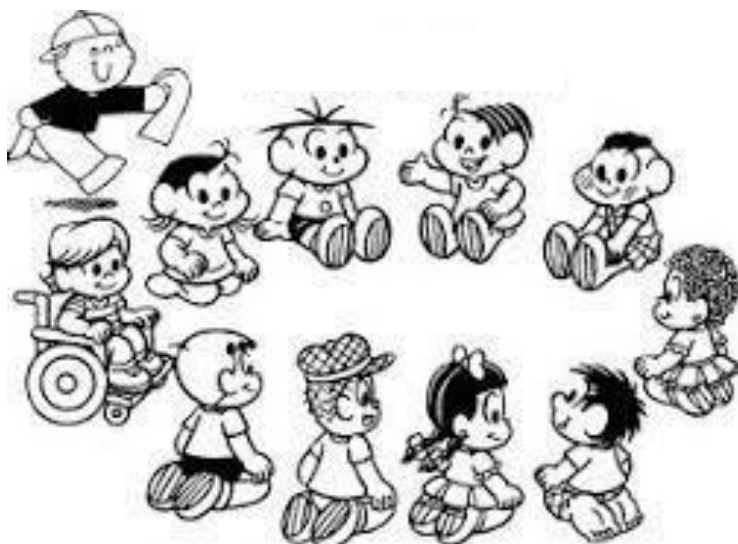
**OS DEMAIS DA RODA DIZEM:**

**-SIM**

**-NINGUÉM VAI OLHAR?**

**-NÃO!**

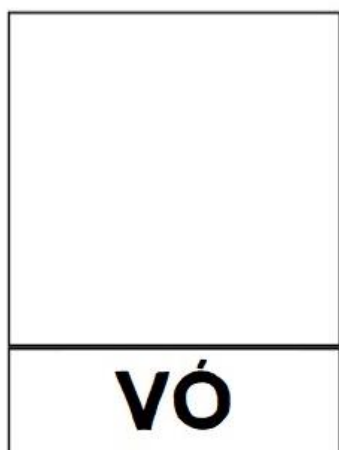
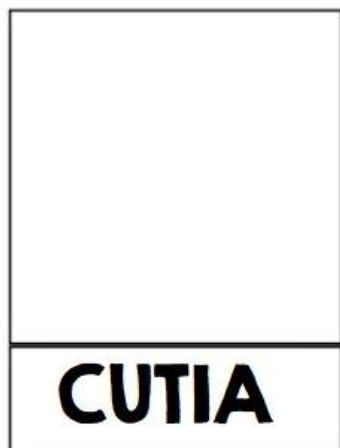
Nesse momento todos da roda fecham os olhos e o jogador que está com o lenço coloca-o atrás de alguém e sai correndo ao redor da roda; caso consiga dar a volta sem o outro perceber que está com o lenço atrás, ganha o direito de escolher um bicho para o jogador imitar. Caso o que esteja sentado perceba rápido e alcance o outro que está correndo, antes dele sentar no lugar do que estava com o lenço atrás, quem paga o castigo é ele.



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

### ATIVIDADE 18

RECORTE E COLE AS IMAGENS NO QUADRO DE ACORDO COM O NOME DA FIGURA.



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

ATIVIDADE 19

**CUCA**

OLÁ, EU SOU A CUCA OU COCA, DEPENDENDO DO LUGAR ONDE APAREÇO TENHO UM NOME DIFERENTE! PODE SER CUCA, COCA COCO, LA CUCA, ENFIM...

ANDO POR AÍ CANTANDO:

PINTE O DESENHO

**DORME NENÊ,  
QUE A CUCA VEM PEGAR,  
PAPAI FOI NA ROÇA,  
MAMÃE FOI TRABALHAR!**



**COMPLETE COM AS LETRAS QUE FALTAM:**

<b>C</b>	<b>U</b>	<b>C</b>	<b>A</b>
	<b>U</b>		<b>A</b>
<b>C</b>		<b>C</b>	

NOME \_\_\_\_\_

## ATIVIDADE 20

### PETECA

O NOME PETECA ORIGINA-SE DO TUPI E QUER DIZER GOLPEAR COM A MÃO, TAPEAR. PARA BRINCAR PRECISA DE DUAS PESSOAS OU MAIS, UMA JOGA A PETECA PARA O OUTRO, UTILIZANDO A PALMA DA MÃO.

#### MONTANDO SUA PRÓPRIA PETECA.

##### VOCÊ IRÁ PRECISAR DE:

- DUAS FOLHAS DE JORNAL,
- FITA ADESIVA OU BARBANTE.

##### COMO FAZER:

AMASSE UMA DAS FOLHAS DE JORNAL EM FORMATO DE BOLINHA E A COLOQUEM BEM NO MEIO DA OUTRA FOLHA DE JORNAL. DEPOIS FECHAMOS ESSA SEGUNDA FOLHA DEIXANDO A BOLINHA BEM NO MEIO E SEGURANDO NO MEIO DA PETECA. PASSE A FITA OU BARBANTE. DEPOIS DE PRONTA CHAME SEUS FAMILIARES PARA BRINCAR.



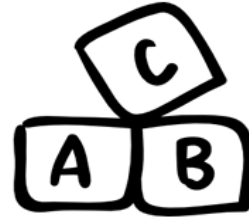
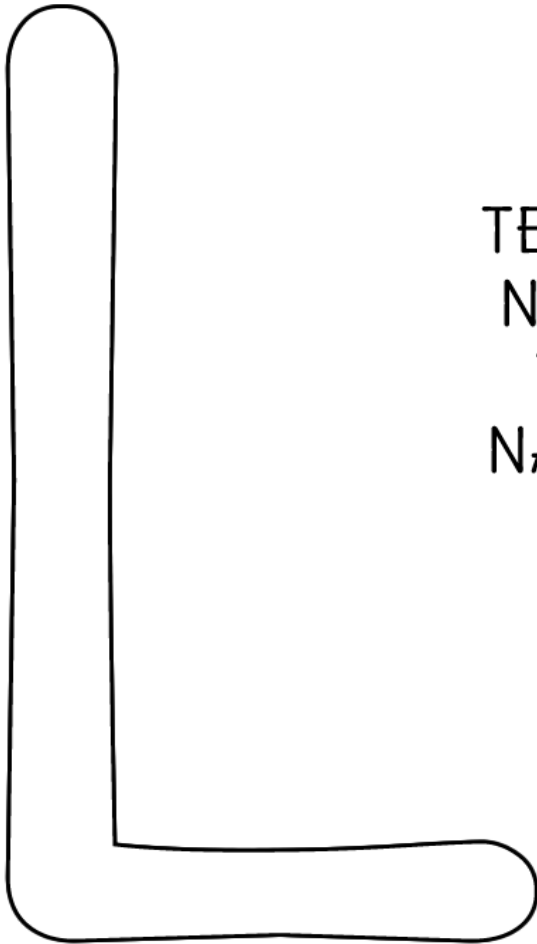
#### VÍDEO:COMO FAZER E JOGAR A PETECA

(ESTE VÍDEO SERÁ ENVIADO NO GRUPO E TAMBÉM EXPLICA COMO FAZER A PETECA E COMO BRINCAR)

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

ATIVIDADE 21

1- FAÇA O CONTORNO DA LETRA COM TINTA A DEDO.



TEM NO LIVRO E NO LÁPIS  
NA LARANJA E NO LIMÃO  
TEM NA LUVA E NA LUA  
NA LAGARTA E NO LEÃO.



LUA

2- MOSTRE QUE VOCÊ APRENDEU:



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

## ATIVIDADE 22

### MULA SEM CABEÇA

EU SOU A MULA SEM CABEÇA, UMA LENDA MUITO FAMOSA E CONHECIDA EM TODO BRASIL. ADORO A LUA CHEIA, SOU MUITO BONITA, POSSO SER MARROM OU PRETA, TENHO FERRADURAS DE PRATA E DE AÇO, UM RELINCHO MUITO ALTO. NO LUGAR DE UMA CABEÇA DE MULA TENHO UMA IMENSA CHAMA DE FOGO QUE ESTÁ SEMPRE INTENSA. EU QUERIA TER CABELOS LONGOS E LOIROS, MAS O QUE FAZER SE SOU UMA LENDA SEM CABEÇA?

E EU CORRO MUITO RÁPIDO E EM ALTA VELOCIDADE DURANTE TODA A NOITE ASSOMBRANDO TODO MUNDO QUE CRUZA O MEU CAMINHO, QUANTO MAIS EU CORRO MAIS GENTE EU ASSUSTO PORQUE CONSIGO IR RÁPIDO DE UM LUGAR PARA OUTRO E FICO ASSIM EM FORMATO DE MULA SEM CABEÇA ATÉ O NASCER DO SOL E O TERCEIRO GALO CANTAR. AÍ EU VOLTO PRA MINHA FORMA HUMANA.

**PINTE O DESENHO COMO FALA NO TEXTO ACIMA:**





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

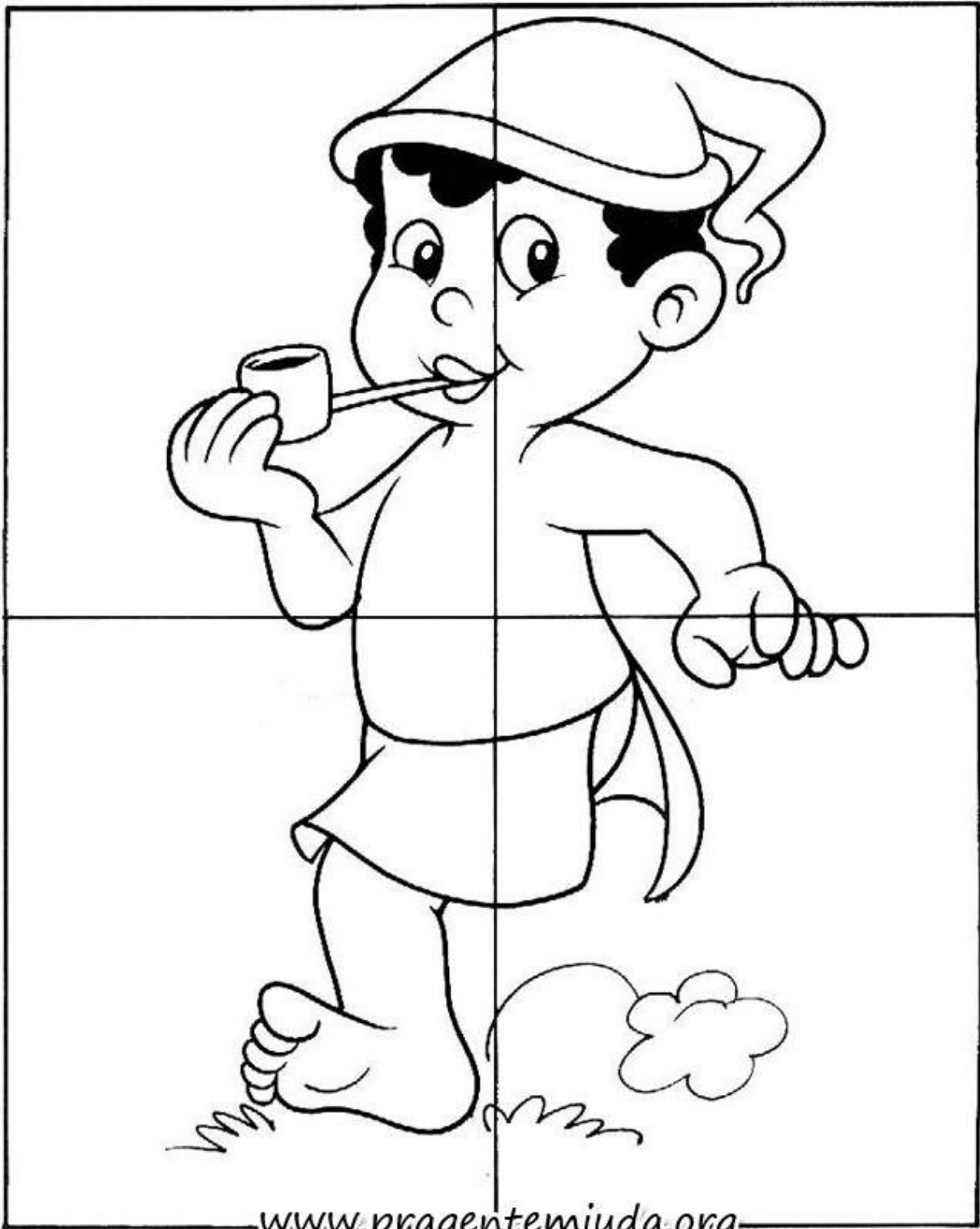
### **ATIVIDADE 23**

#### **VÍDEO: A LENDA DO SACI**

(SERÁ ENVIADO NO GRUPO DE WHATSAPP)

### **ATIVIDADE 24**

**PINTAR, RECORTAR E COLAR AQUI O QUEBRA CABEÇA DO SACI QUE ESTÁ NA PÁGINA SEGUINTE.**



[www.pragentemiuda.org](http://www.pragentemiuda.org)

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

## ATIVIDADE 25

# TRAVA LÍNGUAS

DEFINE-SE TRAVA LÍNGUAS COMO FRASES FOLCLÓRICAS CRIADAS PELO POVO COM OBJETIVO LÚDICO (BRINCADEIRA).

APRESENTAM-SE COMO UM DESAFIO DE PRONÚNCIA, POIS POSSUEM MUITAS SÍLABAS PARECIDAS (EXIGEM MOVIMENTOS REPETIDOS DA LÍNGUA) E DEVEM SER FALADAS RAPIDAMENTE.

**AGORA SOLTE SUA LÍNGUA E FALE RAPIDAMENTE:**

**O RATO ROEU A ROUPA DO REI DE ROMA,  
E A RAINHA RIU DA ROUPA DO REI ROÍDA.**

FAÇA UMA ILUSTRAÇÃO (DESENHAR) DO TRAVA LÍNGUA.



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

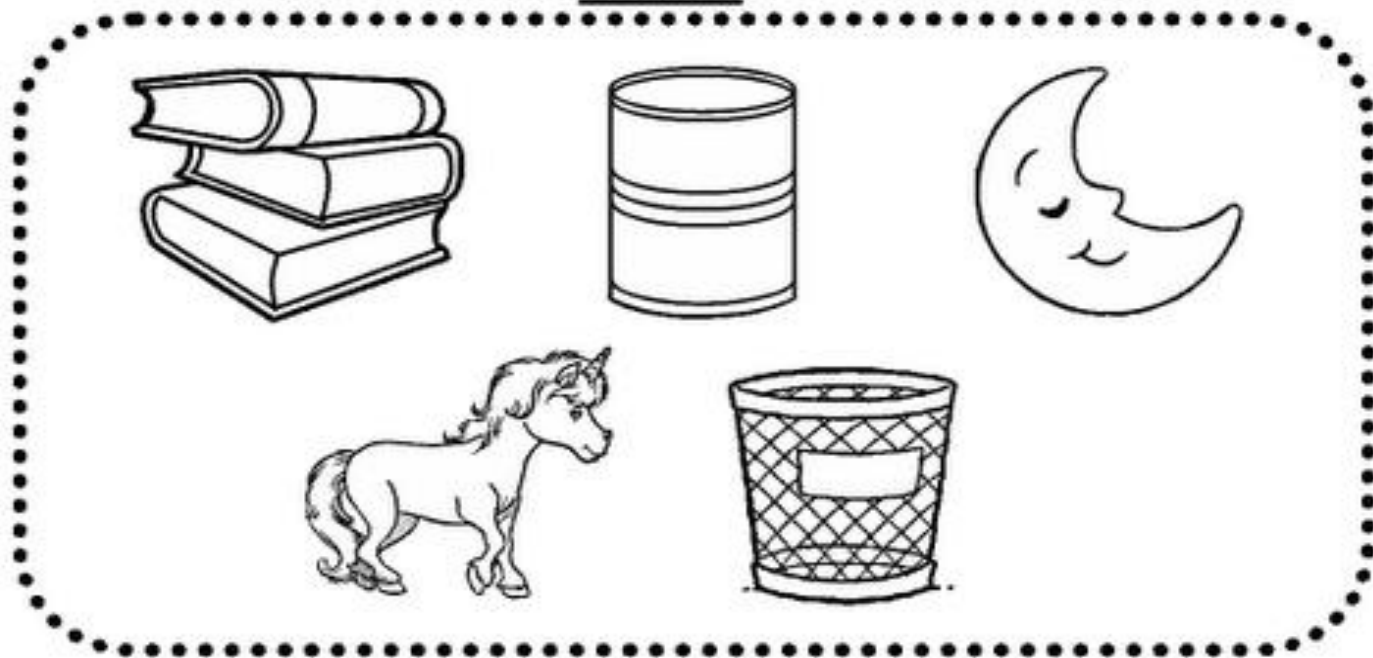
### ATIVIDADE 26



CEBOLINHA ESTÁ FANTASIADO DE LEÃO.  
LEÃO COMEÇA COM A LETRA "L".

VAMOS PINTAR OS DESENHOS QUE INICIAM COM A MESMA LETRA DE

LEÃO.



L L L L L L L L

L L L L L L L L

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

**ATIVIDADE 27**

**VÍDEO: MÚSICA MARCHA SOLDADO**

(SERÁ ENVIADO NO GRUPO DO WHATSAPP)

# **MARCHA SOLDADO**

MARCHA SOLDADO  
CABEÇA DE PAPEL  
SE NÃO MARCHAR DIREITO  
VAI PRESO PRO QUARTEL

O QUARTEL PEGOU FOGO  
A POLÍCIA DEU SINAL  
ACODE ! ACODE! ACODE!  
A BANDEIRA NACIONAL

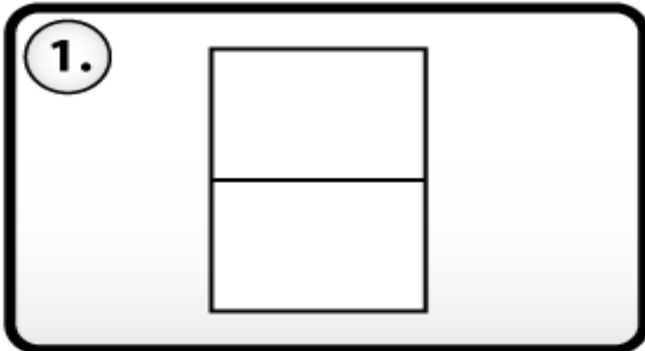


## ATIVIDADE 28

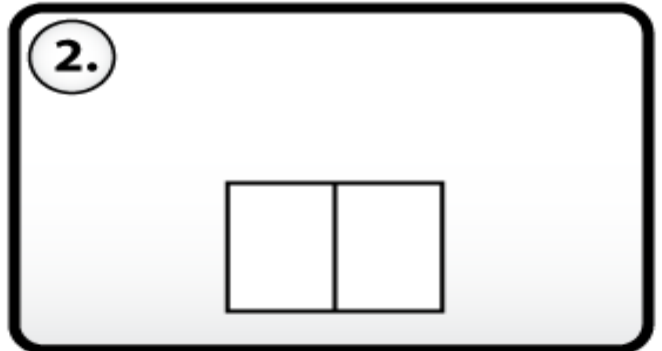
### DOBRADURA :CHAPÉU DE SOLDADO

MATERIAL: UMA FOLHA DE JORNAL OU QUALQUER OUTRA FOLHA RETANGULAR.

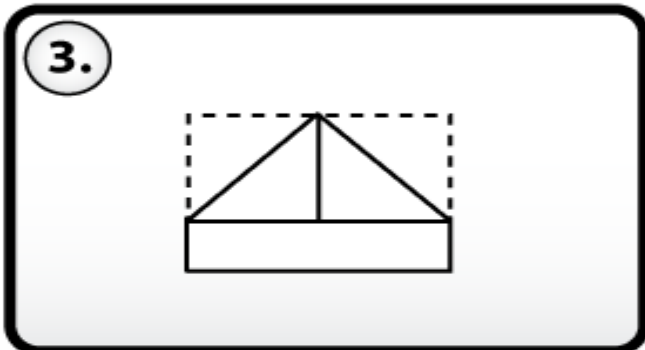
COMO FAZER:



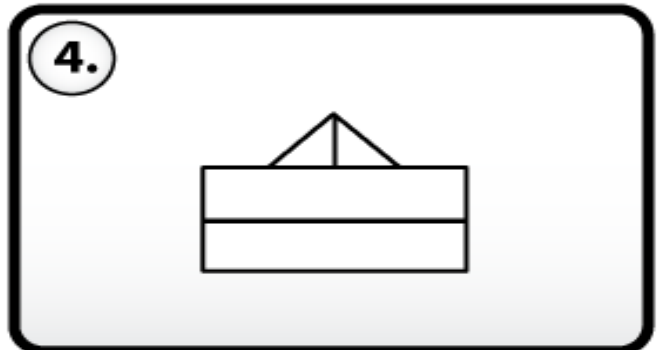
1. Dobre ao meio uma folha de papel A4, como na figura.



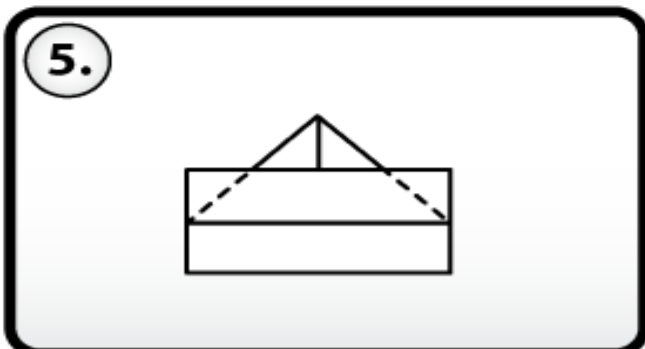
2. Dobre a meia-página pela linha central e abra de novo.



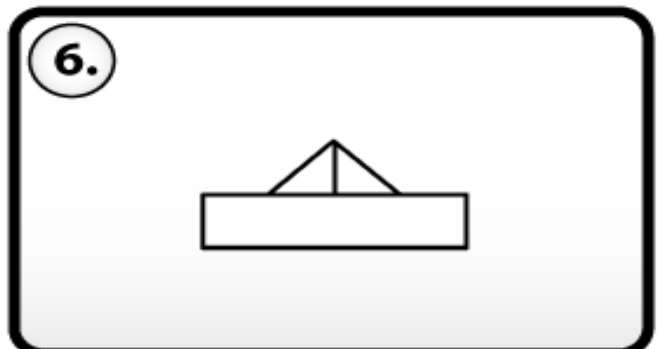
3. Vire os cantos ate encostarem na linha central.



4. Dobre para cima uma das tiras compridas.



5. Dobre para trás os cantos, na linha pontilhada.



6. Dobre a outra borda e agora você tem um chapéu de papel, abra-o e está pronto!

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

**ATIVIDADE 29**

**VÍDEO: A LENDA DO LOBISOMEM**

(SERÁ ENVIADO NO GRUPO DE WHATSAPP)

**ATIVIDADE 30**

PINTE A RESPOSTA CERTA:

O LOBISOMEM ERA UM HOMEM QUE NA NOITE DE LUA CHEIA SE TRANSFORMAVA EM....



**LOBO**



**LEÃO**

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

### ATIVIDADE 31

**PINTE OS DESENHOS ABAIXO, RECORTE E COLE DE ACORDO COM AS PISTAS.**

## ADIVINHAÇÕES:

COBRA DE FOGO QUE PROTEGE AS MATAS, FLORESTAS E OS ANIMAIS.	
<input type="text"/>	

HOMEM QUE SE TRANSFORMA EM LOBO NAS NOITES DE LUA CHEIA.	
<input type="text"/>	

ANÃO DE CABELOS VERMELHOS E COM OS PÉS VIRADOS PARA TRÁS.	
<input type="text"/>	

MENINO NEGRO COM UMA PERNA SÓ, QUE USA UM GORRO VERMELHO.	
<input type="text"/>	

CORPO METADE DE MULHER E METADE DE PEIXE. SEU CANTO ENCANTA OS HOMENS.	
<input type="text"/>	





## ATIVIDADE 32

BRINCADEIRA EM FAMÍLIA – JOGO DO PIÃO  
(POSTAR NO GRUPO A BRINCADEIRA)

VAMOS FAZER O NOSSO PRÓPRIO BRINQUEDO?

MATERIAL PARA FAZER:

1 TAMPINHA DE DETERGENTE  
1 PALITO DE DENTE  
1 PRATO

COMO FAZER



PARA MONTAR O BRINQUEDO, BASTA SEPARAR UMA TAMPINHA DE DETERGENTE E UM PALITO DE DENTE. COLOQUE O PALITO DENTRO DO FURO DA TAMPINHA. PARA GIRAR O BRINQUEDO, NUMA ESPÉCIE DE ARENA DE COMBATE, SERÁ USADO UM PRATO COMO SUPERFÍCIE. GANHA O JOGO QUEM DEIXAR POR MAIS TEMPO O PIÃO GIRANDO. BOA SORTE.

## **REFERÊNCIAS**

- [www.aartdeensinareaprender.com.br](http://www.aartdeensinareaprender.com.br)
- [www.lereaprender.com.br](http://www.lereaprender.com.br)
- [www.amorensina.com.br](http://www.amorensina.com.br)
- [www.smartkids.com.br](http://www.smartkids.com.br)
- [www.espacopedagogico.com.br](http://www.espacopedagogico.com.br)
- [www.cantinhodosaber.com.br](http://www.cantinhodosaber.com.br)
- [www.ideiacriativa.com.br](http://www.ideiacriativa.com.br)
- [www.espaçoeducar.net](http://www.espaçoeducar.net)
- [www.editoralua.com.br](http://www.editoralua.com.br)
- [www.escolaeducacao.com.br](http://www.escolaeducacao.com.br)
- [www.erudiobrasil.com.br](http://www.erudiobrasil.com.br)
- [www.pragentemiuda.org](http://www.pragentemiuda.org)
- [www.educacaoetransformação](http://www.educacaoetransformação)