

1º ANO A

9ª APOSTILA

MINHAS ATIVIDADES

FOLCLORE BRASILEIRO



E.M. "WALDOMIRO ANTONIO SOARES"

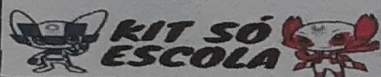
MIRAITOWA E SOMEITY



MIRAITOWA É A MASCOTE OFICIAL DOS JOGOS OLÍMPICOS DE VERÃO.

SOMEITY É A MASCOTE OFICIAL DOS JOGOS PARALÍMPICOS DE VERÃO;

MIRAITOWA É NOMEADO DAS PALAVRAS JAPONESAS "FUTURO" E "ETERNIDADE" E SOMEITY É NOMEADO DE SOMEYOSHINO, UM TIPO DE FLOR. O NOME DE SOMEITY TAMBÉM FAZ REFERÊNCIA À FRASE EM INGLÊS "TÃO PODEROSO".



SEQUÊNCIA 14

PEIXINHOS E OUTROS ANIMAIS MARINHOS



ATIVIDADE 14.1

SOFIA E MATEUS FORAM PASSAR UM FIM DE SEMANA NA PRAIA E VISITARAM O AQUÁRIO. LÁ APRENDERAM MUITAS COISAS SOBRE A VIDA DOS ANIMAIS MARINHOS E FOTOGRAFARAM ALGUNS PEIXINHOS. CONTE QUANTOS SÃO OS QUE APARECEM NA FOTO.



MEU NOME É.....DIA:10/08

ATIVIDADE

LEIA O NOME DAS MASCOTES DAS OLIMPIADAS DE 2.021 E LIGUE.

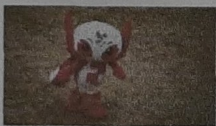
MIRATOWA



SOMEITY



AGORA ESCREVA O NOME DELES:



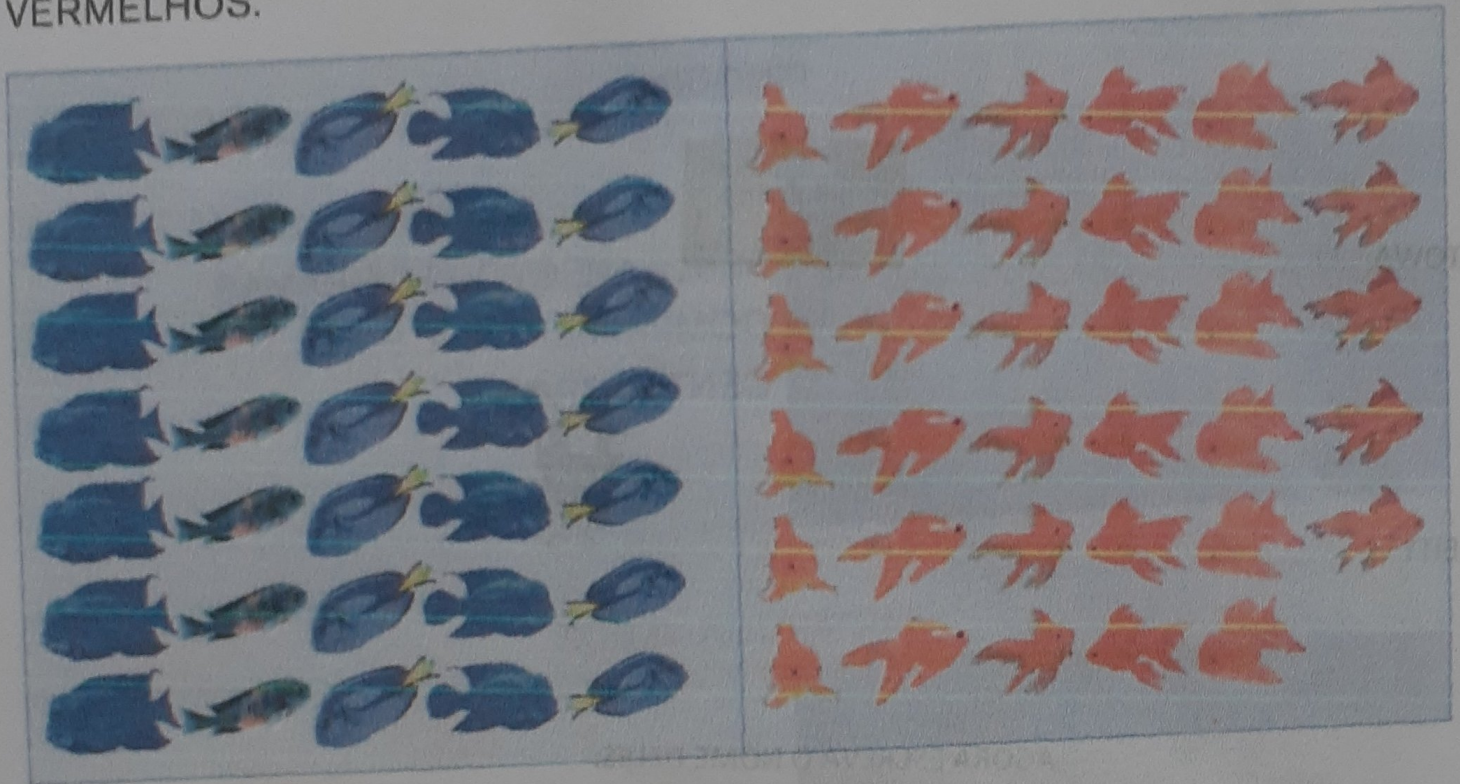
.....



.....

ATIVIDADE 14.2

SOFIA GOSTOU DOS PEIXINHOS AZUIS E MATEUS GOSTOU DOS VERMELHOS.



A. SEM CONTAR, VOCÊ ACHA QUE HÁ MAIS PEIXES AZUIS OU VERMELHOS?

B. QUANTOS A MAIS?

C. ENCONTRE UMA MANEIRA PARA SABER A QUANTIDADE DE PEIXINHOS DE CADA COR, SEM CONTAR DE 1 EM 1.

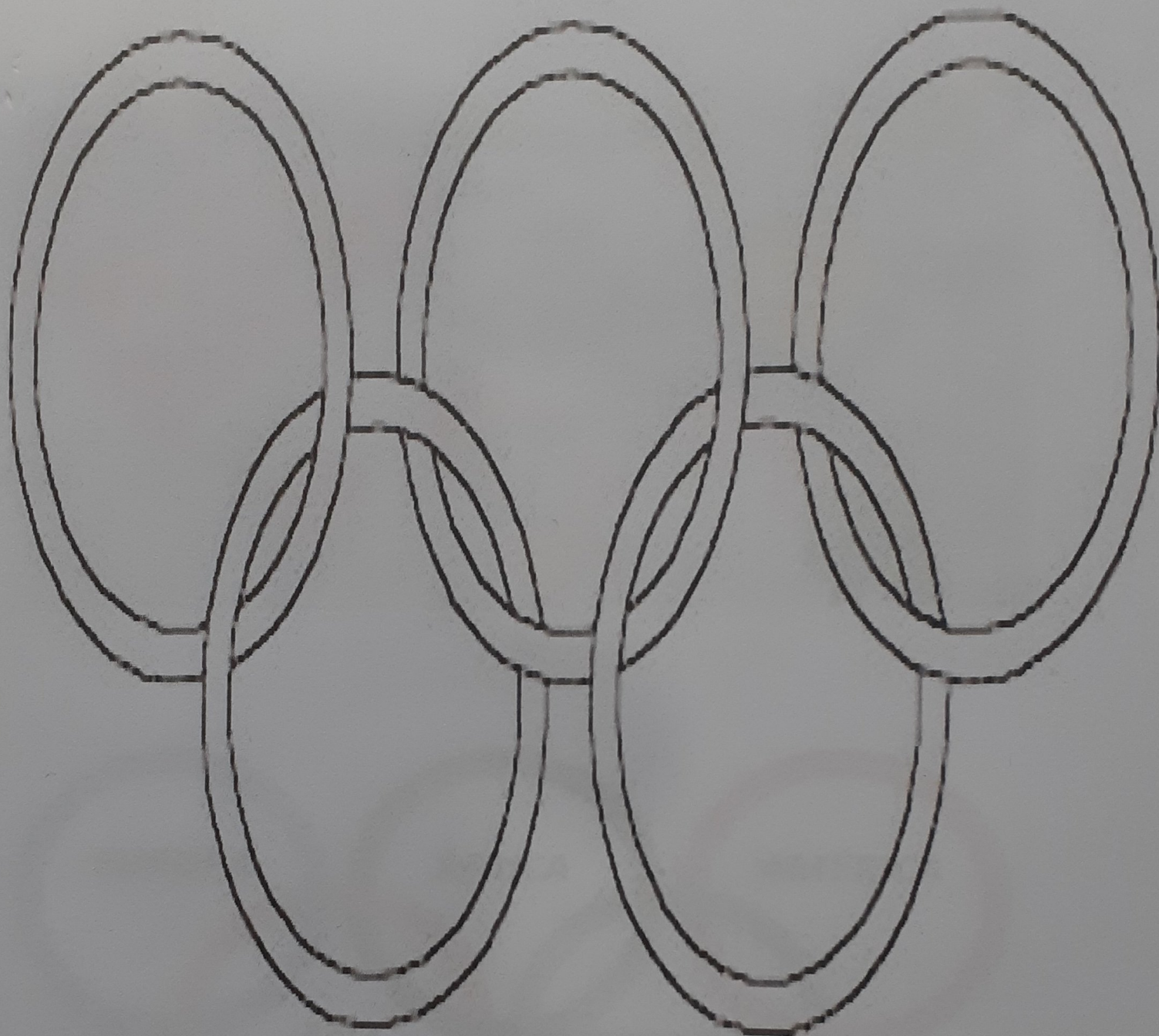
DIA:11/08

CADA ANEL SIMBOLIZA UM CONTINENTE DO NOSSO PLANETA.



DIA:12/08

PINTE OS ANÉIS OLÍMPICOS NAS CORES CERTAS COM TINTA GUACHE.



MEU NOME É.....

MEU NOME É.....

ESTOU NO DIA:13/08

ATIVIDADE

CRIE UMA MASCOTE PARA A PRÓXIMA OLIMPIADAS. USE TODO O ESPAÇO DA FOLHA PARA DESENHAR. NÃO ESQUEÇA DE PINTAR E DAR UM NOME.

QUE LUGARES ESTÃO REPRESENTADOS
NESTA CENA?
NA SUA OPINIÃO, QUAS SÃO AS
CARACTERÍSTICAS MAIS MARCANTES
DE CADA UM DOS LUGARES MOSTRADOS?
VOCE JA SE IMAGINOU EM UM AMBIENTE
DIFERENTE DE ONDE VOCE MORAR?
QUAIS AMBIENTES VOCE GOSTARIA
DE VISITAR?





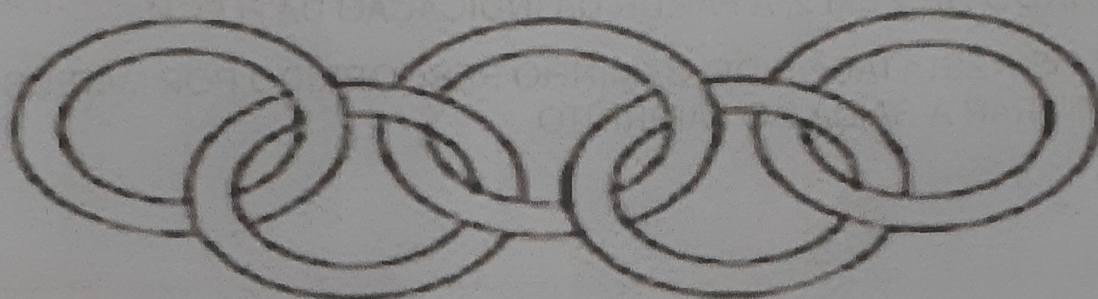
- QUE LUGARES ESTÃO REPRESENTADOS NESTA CENA?
- NA SUA OPINIÃO, QUAIS SÃO AS CARACTERÍSTICAS MAIS MARCANTES DE CADA UM DOS LOCAIS MOSTRADOS?
- VOCÊ JÁ SE IMAGINOU EM UM AMBIENTE DIFERENTE DE ONDE VOCÊ MORA? QUAIS AMBIENTES VOCÊ GOSTARIA DE VISITAR?

ATIVIDADE

DIA:14/08

VAMOS COLORIR OS ANÉIS OLÍMPICOS?

A BANDEIRA OLÍMPICA É FORMADA POR CINCO ANÉIS DE CORES DIFERENTES (AZUL, VERMELHO, PRETO, AMARELO E VERDE), QUE SÃO ENTRELAÇADOS E REPRESENTAM CINCO CONTINENTES.



LIGUE DE ACORDO COM A COR QUE REPRESENTA CADA CONTINENTE

AMARELO

AMÉRICA

VERDE

ÁSIA

PRETO

EUROPA

VERMELHO

ÁFRICA

AZUL

OCEÂNIA

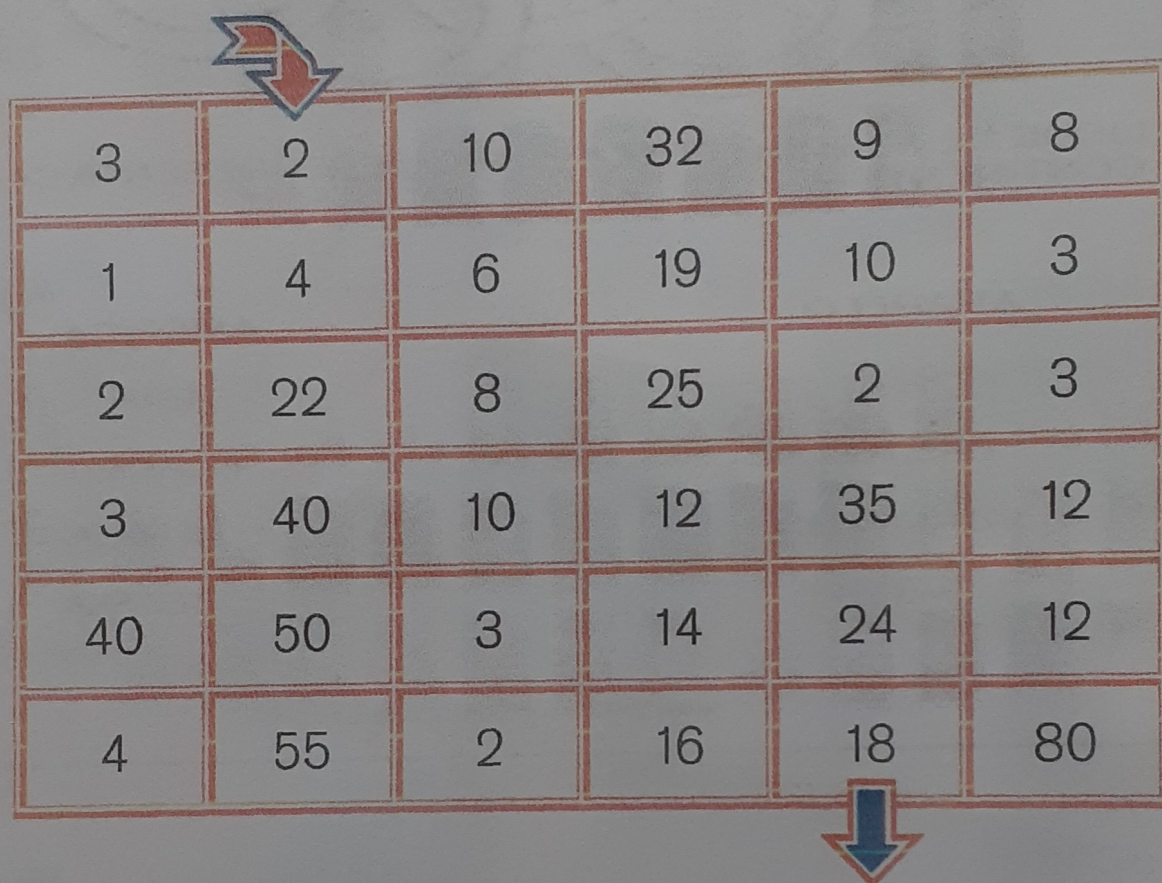
www.mec.gov.br

ATIVIDADE 14.5

DURANTE O PASSEIO, EM UMA REVISTA DE PASSATEMPO, MATEUS BRINCOU COM O LABIRINTO DE NÚMEROS.

ELE DEVE CAMINHAR, NO SENTIDO HORIZONTAL OU NO VERTICAL, CONTANDO DE 2 EM 2, A PARTIR DA INDICAÇÃO DA FLECHA.

PINTE OS RESULTADOS DO CAMINHO PERCORRIDO POR MATEUS ATÉ ENCONTRAR A SAÍDA DO LABIRINTO.



3	2	10	32	9	8
1	4	6	19	10	3
2	22	8	25	2	3
3	40	10	12	35	12
40	50	3	14	24	12
4	55	2	16	18	80

ESCREVA NO QUADRO ABAIXO OS NÚMEROS POR ONDE MATEUS CAMINHOU.

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

NOME: _____

DATA:



DIA DO FOLCLORE – 22 DE AGOSTO

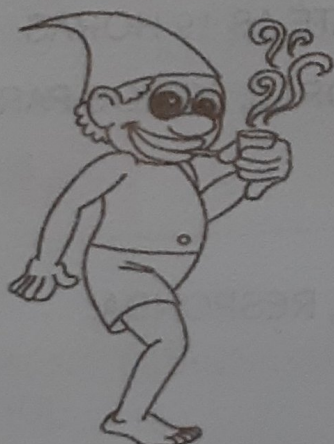
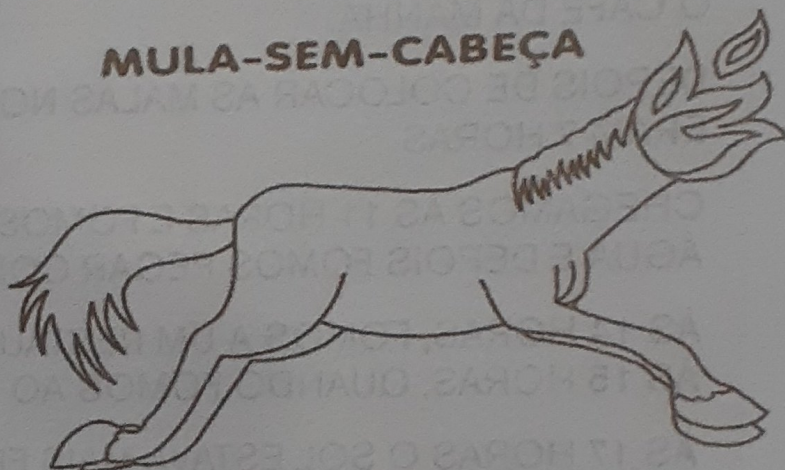
NO DIA 22 DE AGOSTO COMEMORAMOS O FOLCLORE BRASILEIRO. FOLCLORE QUER DIZER COSTUMES DE UM POVO: FESTAS, DANÇAS, MÚSICAS, VESTIMENTAS, JOGOS, HISTÓRIAS, LENDAS, BRINCADEIRAS.

OBSERVE ESTES PERSONAGENS DO NOSSO FOLCLORE E PINTE-OS.

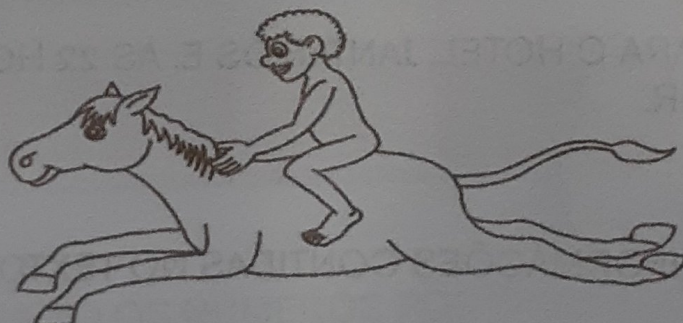
IARA



MULA-SEM-CABEÇA



SACI-PERERÊ



NEGRINHO DO PASTOREIRO



CURUPIRA

SEQUÊNCIA 15

PASSEIO, COMPROMISSOS E TEMPO



ATIVIDADE 15.1

SOFIA GOSTA DE REGISTRAR TUDO EM SEU DIÁRIO. VAMOS LER O TEXTO QUE ELA ESCREVEU NA PRIMEIRA NOITE EM QUE ESTAVA NA PRAIA:

ACORDEI ÀS 6 HORAS, TOMEI BANHO, ESCOVEI OS DENTES E TOMEI O CAFÉ DA MANHÃ.

DEPOIS DE COLOCAR AS MALAS NO CARRO, FOMOS VIAJAR E JÁ ERAM 7 HORAS.

CHEGAMOS ÀS 11 HORAS E FOMOS PARA A PRAIA. ENTRAMOS NA ÁGUA E DEPOIS FOMOS PEGAR CONCHINHAS.

ÀS 14 HORAS, FOMOS A UM RESTAURANTE ALMOÇAR E SAÍMOS DE LÁ ÀS 15 HORAS, QUANDO FOMOS AO PARQUE.

ÀS 17 HORAS O SOL ESTAVA MAIS FRACO E VOLTAMOS À PRAIA PARA FAZER CASTELOS NA AREIA. FICAMOS NA PRAIA ATÉ AS 19 HORAS.

VOLTAMOS PARA O HOTEL, JANTAMOS E, ÀS 22 HORAS, FOMOS PARA A CAMA DORMIR.

A PARTIR DAS INFORMAÇÕES CONTIDAS NO TEXTO, RESPONDA:

A. QUANTAS HORAS DUROU A VIAGEM?

B. QUANTO TEMPO DEMOROU O ALMOÇO?



SACI

Negrinho que tem uma perna só, usa gorro vermelho e cachimbo. Ele é muito levado e vive aprontando.

Algumas Lendas

IARA

A Iara é uma sereia, que protege os rios e mares. Ela encanta os pescadores com seu lindo canto e os leva para o fundo das águas.



BOITATÁ

É uma cobra de fogo ondulada, com olhos brilhantes e desliza na beira dos rios. Diz a lenda que quem se depara com o boitatá geralmente fica cego.

e

Mitos Folclóricos

LOBISOMEM

O filho homem que nasce depois de sete filhas, vira lobisOMEM nas noites de sexta-feira, que tem lua cheia.



MULA SEM CABEÇA

Todas as moças que namoram padre viram mula sem cabeça na noite de quinta para sexta-feira.



CURUPIRA

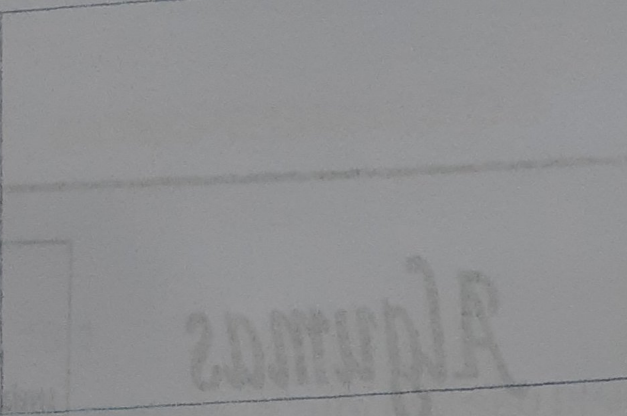

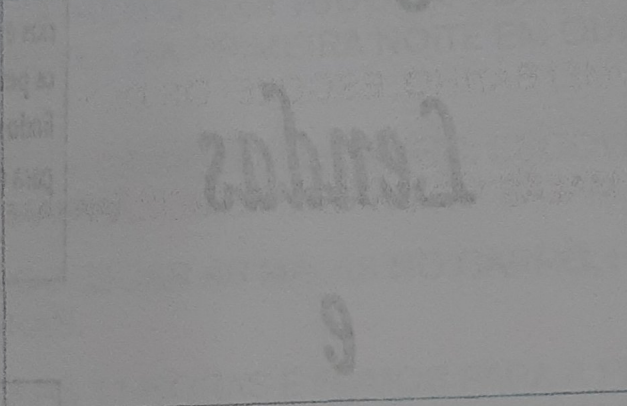

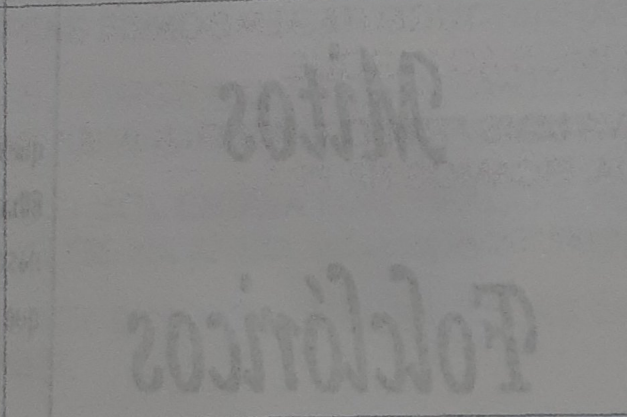

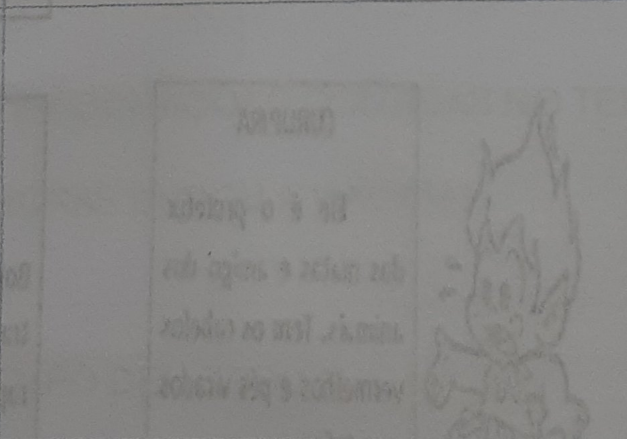
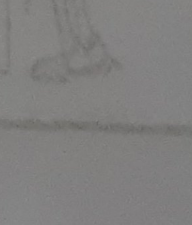
Ele é o protetor das matas e amigo dos animais. Tem os cabelos vermelhos e pés virados para trás.

BOTO

Durante a noite o Boto sai do rio e se transforma em um belo rapaz, que conquista as moças nas festas.



C. AGORA, DESENHEM O QUE FAZEM NOS HORÁRIOS MARCADOS NA TABELA ABAIXO:

<p>8 HORAS</p>		
<p>12 HORAS</p>		
<p>19 HORAS</p>		
<p>22 HORAS</p>		

A NOIVINHA DO SACI

A NOIVINHA DO SACI,
VEJAM COMO É:
COM TOUCA VERMELHINHA,
PULANDO SÓ NUM PÉ,
FUMANDO CACHIMBINHO,
PARECE UMA CHAMINÉ.



Albissú, Nelson. *Locomotiva de Asas*. São Paulo: Edições Paulinas.

1) Responder:

- De que cor é a touca da noivinha do Saci?

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

(vermelha)

- Ela pula de um

--	--

(pé)

--	--

(só)

- Fuma

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

(cachimbino)

- Parece uma

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

(chaminé)

ATIVIDADE 15.2

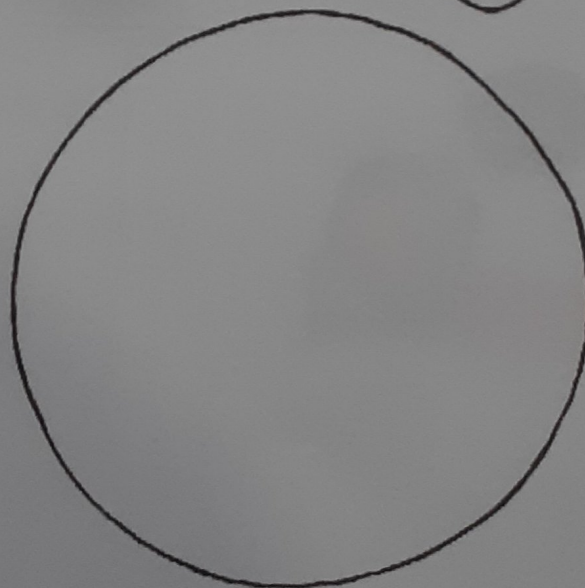
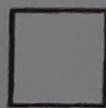
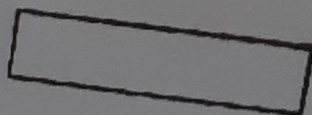
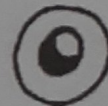
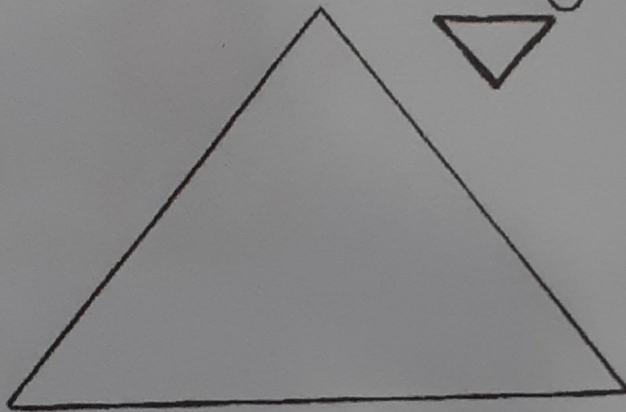
COM BASE NO DIÁRIO DE SOFIA, ESCREVA PARA CADA ILUSTRAÇÃO UM POSSÍVEL HORÁRIO A QUE ELA SE REFERE.



VAMOS MONTAR E BRINCAR!

FANTOCHE

Usar as figuras geométricas abaixo e montar um Saci.



- Colar palito de picolé.

SEQUÊNCIA 16 DE DEZ EM DEZ



ATIVIDADE 16.1

JONAS AGRUPOU AS BOLINHAS DE SUA COLEÇÃO DE DEZ EM DEZ. VEJA:



A. QUANTOS GRUPOS DE DEZ BOLINHAS ELE CONSEGUIU?

B. QUANTAS SOBRARAM?

C. QUAL O TOTAL DE BOLINHAS DE JONAS?

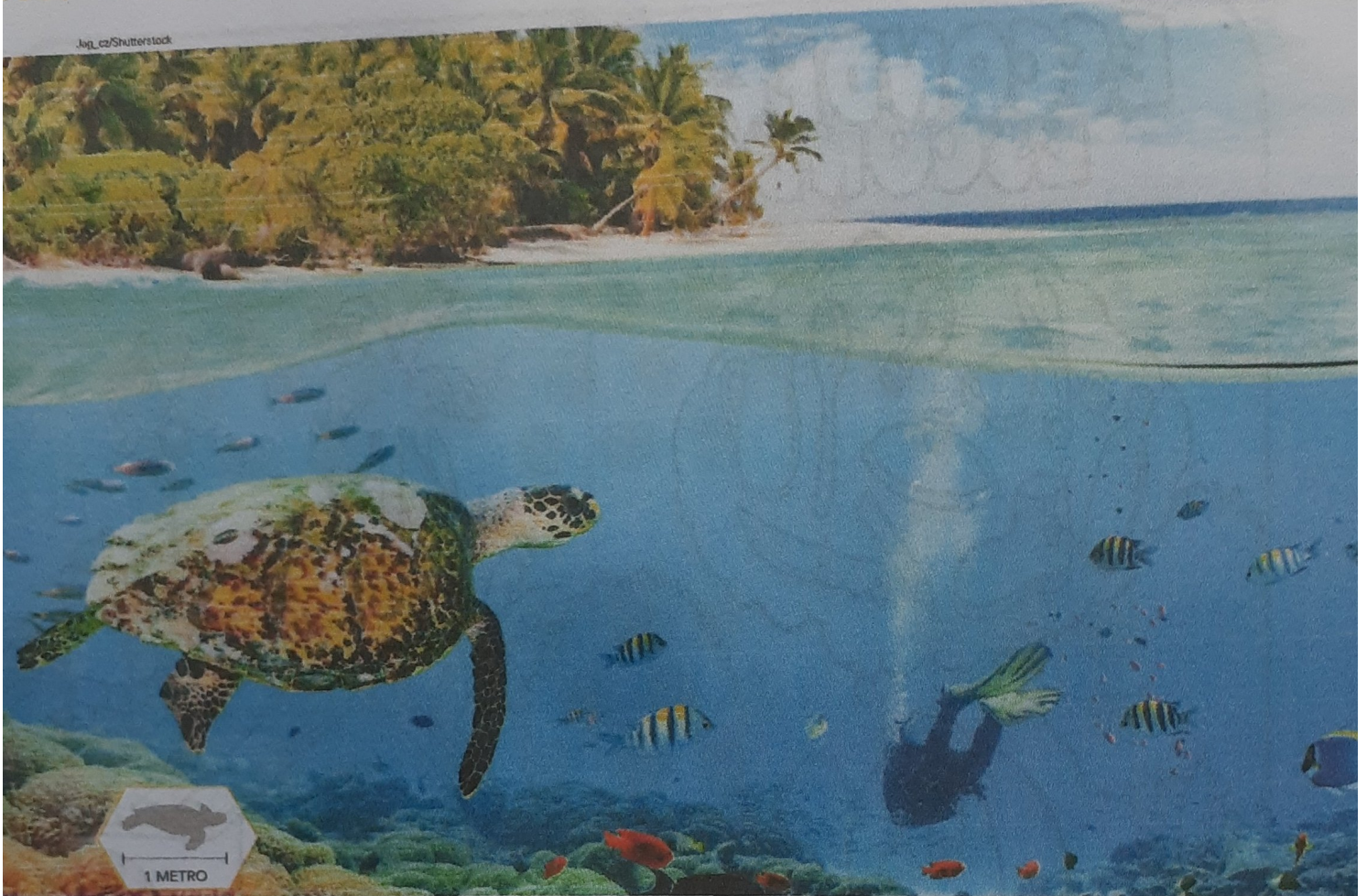
ESCONDE- ESCONDE

O SAGI ESCONDEU 10 OBJETOS,
VOCÊ É CAPAZ DE ACHÁ-LOS?



CAPÍTULO
5

PELOS MARES



➤ O QUE PODEMOS ENCONTRAR NO MAR? ➤

NESTE CAPÍTULO VAMOS ESTUDAR O MAR: QUE SERES VIVOS PODEM SER ENCONTRADOS NELE? COMO O SER HUMANO TEM EXPLORADO ESSE AMBIENTE?

🗨️ PARA INICIAR ➤

- VOCÊ GOSTA DO MAR?
- O QUE VOCÊ ACHA QUE PODEMOS ENCONTRAR NO MAR?
- TROQUE IDEIAS COM OS COLEGAS: COMO VOCÊ ACHA QUE O SER HUMANO TEM CUIDADO DOS MARES?

23/08

ATIVIDADE 16.2

NATÁLIA AGRUPOU SUAS MOEDAS DE 1 REAL EM GRUPOS DE DEZ. VEJA:



A. QUANTOS GRUPOS DE DEZ MOEDAS ELA REUNIUI?

B. QUANTAS SOBRARAM?

C. QUANTAS MOEDAS DE 1 REAL NATÁLIA TEM?

MEU NOME COMPLETO É.....

ATIVIDADE

VAMOS PINTAR OS PERSONAGENS DO FOLCLORE!



IARA



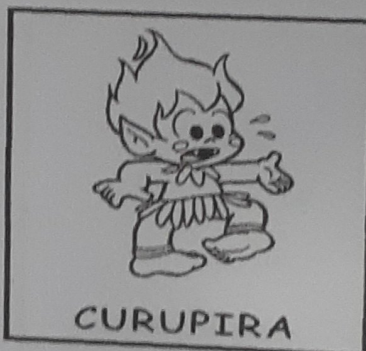
BOTO



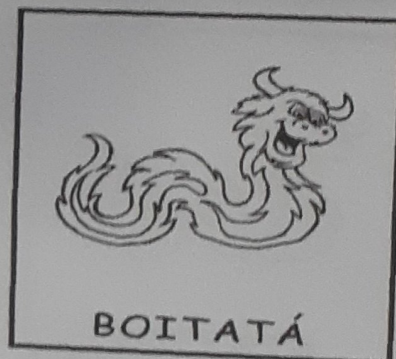
SACI



MULA



CURUPIRA



BOITATÁ

VAMOS PINTAR AS PALAVRAS IGUAIS

1	IARA	AAIRA	IRAA	IARA
2	BOTO	OBOT	BOTO	BTOO
3	SACI	ICSA	ICAS	SACI
4	MULA	LUMA	MULA	MALU
5	CURUPIRA	RUPICURA	CRPURUIA	CURUPIRA
6	BOITATÁ	BATÁTOA	BOITATÁ	TOIBATÁ



CUCA



BOTO



SACI



IARA

CAÇA PALAVRAS

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

A:25/08

ESCREVA DENTRO DO QUADRO PALAVRAS QUE RIMAM COM A PERSONAGEM:



A **Cuca** é uma personagem do folclore brasileiro.

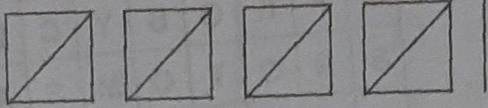
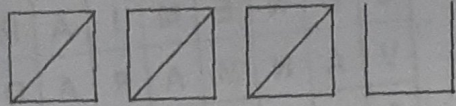
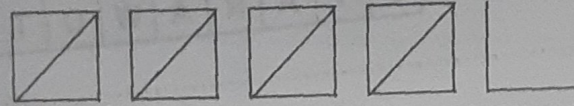
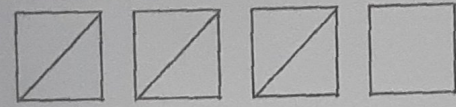
Trata-se de uma **bruxa** velha com aparência assustadora que possui cabeça de jacaré e unhas imensas. Dona de uma voz assustadora, a Cuca rapta as crianças desobedientes.

Reza a lenda que a bruxa Cuca dorme uma vez a cada sete anos. Por isso, os pais tentam convencer as crianças a dormirem nas horas corretas pois, do contrário, serão levadas pela Cuca.

25/08

ATIVIDADE 16.3

PARA MARCAR OS PONTOS DE UM JOGO, QUATRO AMIGOS FIZERAM ANOTAÇÕES EM QUE CADA TRAÇO INDICA UM PONTO.

NOME	PONTOS
NICOLAS	
LEONARDO	
VINÍCIUS	
EDUARDO	

A. QUAL DOS AMIGOS FEZ MAIS PONTOS?

B. QUANTOS PONTOS ELE FEZ?

C. QUAL DOS AMIGOS FEZ MENOS PONTOS?

D. QUANTOS PONTOS ELE FEZ?

E. QUANTOS PONTOS VINÍCIUS FEZ A MAIS QUE EDUARDO?

DIA: 26/08

NOME COMPLETO:.....

ATIVIDADE

COMPRANDO BRINQUEDOS

Ligue os preços de cada brinquedo ao valor em dinheiro:



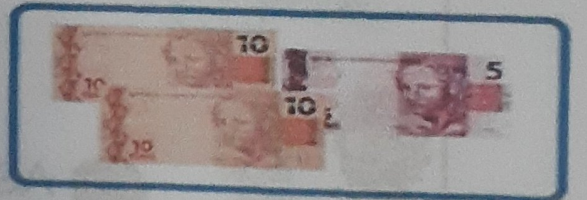
25 reais



12 reais



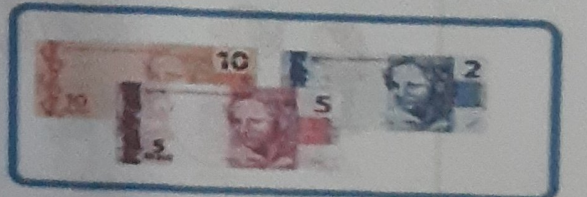
17 reais



32 reais



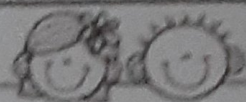
74 reais





NOME :

DATA: / /



COMPLETE AS FRASES



PASSA ANEL

AMARELINHA

PETECA

CORDA

PIPA



LUCAS BRINCA DE _____



AS MENINAS JOGAM _____



MARIA E LUISA BRINCAM DE _____



AS CRIANÇAS BRINCAM DE _____



AS MENINAS PULAM _____

NOME COMPLETO.....

ATIVIDADE

CACA PALAVRAS

ENCONTRE NO DIAGRAMA
OITO NOMES DIFERENTES
PELOS QUAIS SE CONHECE
A LENDA DO SAGI-PERERÊ
PELO BRASIL.



- SEM-FIM
- SIRIRI
- SAÇURA
- TAPERERÊ
- MATINTAPEREIRA
- SARERÊ
- CERERÊ
- TRIQUE

