

# E.M RAIMUNDO VIEIRA BASTOS

## APOSTILA DE ATIVIDADES - 9ª REMESSA

**NOME:**

**TURMA:** FASE II - A

**PERÍODO:** TARDE

**PROFESSORA:** ELISÂNGELA



**Apostila referente aos dias:** 09, 10, 11, 12, 13, 16, 17, 18, 19, 20, 23, 24, 25, 26 e 27 de agosto.



## Queridos pais ou responsáveis:

Os senhores estão recebendo a 9ª apostila de atividades domiciliares!

Obrigada mais uma vez por todo apoio e dedicação com o ensino e aprendizagem das crianças! ❤️

### Lembrem-se de:

- MANTER A ROTINA DE ESTUDOS, PROCURANDO FAZER DIARIAMENTE AS ATIVIDADES;
- FAZER AS ATIVIDADES COM CONCENTRAÇÃO E CAPRICHOS;
- CONTAR COM O APOIO DA PROFESSORA SEMPRE QUE NECESSÁRIO;
- **ENVIAR FOTOS E VÍDEOS DAS ATIVIDADES SOLICITADAS;**
- ESSA APOSTILA DEVERÁ SER ENTREGUE NO DIA **31/08 (TERÇA-FEIRA).**

---

Assinatura do responsável



# CALENDÁRIO DO MÊS DE AGOSTO!

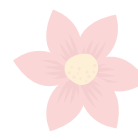
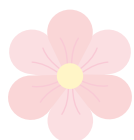
**PINTE CADA DIA DE ACORDO COM A  
LEGENDA!**

 **SÁBADOS, DOMINGOS E FERIADOS.**

 **DIAS DE ATIVIDADES!**

DOMINGO	SEGUNDA - FEIRA	TERÇA- FEIRA	QUARTA- FEIRA	QUINTA- FEIRA	SEXTA- FEIRA	SÁBADO
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

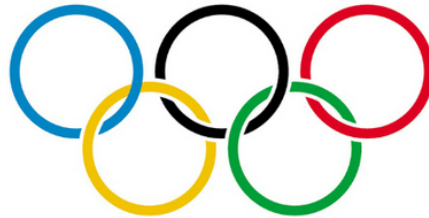
**QUERIDOS PAIS, ORIENTEM AS CRIANÇAS QUANTO A PINTURA  
DO NÚMERO QUE REPRESENTA CADA DIA. O CALENDÁRIO É UMA  
ATIVIDADE QUE AJUDA MUITO NA MEMORIZAÇÃO DOS  
NUMERAIS.**



**NOME:**

# OLIMPÍADAS

OS **JOGOS OLÍMPICOS DE TÓQUIO** TIVERAM INÍCIO NO DIA 23 DE JULHO E SE ENCERRARAM ONTEM, DIA 08 DE AGOSTO. NELES FORAM APRESENTADAS DIVERSAS MODALIDADES ESPORTIVAS. ESCOLHA UMA DAS MODALIDADES PARA REALIZAR EM CASA COM SEUS FAMILIARES, GRAVE UM VÍDEO E ENVIE NO GRUPO DE WHATSAPP!



**OBSERVE ALGUMAS MODALIDADES ESPORTIVAS:**



**CORRIDA**



**VÔLEI**



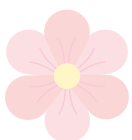
**BASQUETE**



**GINÁSTICA  
ARTÍSTICA**



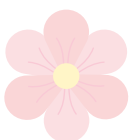
**FUTEBOL**



# TOCHA OLÍMPICA

A **TOCHA OLÍMPICA** É UM DOS SÍMBOLOS DAS OLIMPÍADAS, ELA PERCORRE VÁRIOS PAÍSES ANTES DE CHEGAR AO LOCAL ONDE SERÁ REALIZADA AS OLIMPÍADAS. O FOGO, QUE É CARREGADO E LEVADO À PIRA OLÍMPICA, REPRESENTA A SABEDORIA DOS DEUSES.

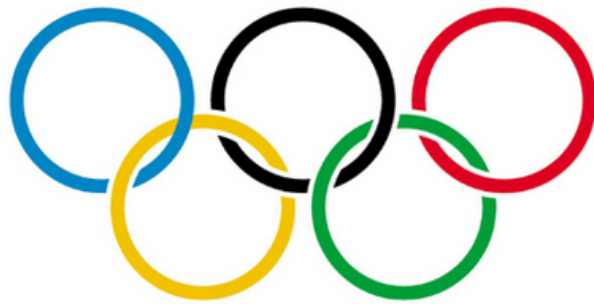
COLE PEDACINHOS  
DE PAPEL PICADO  
NA TOCHA  
OLÍMPICA PARA  
REPRESENTAR SUA  
CHAMA!



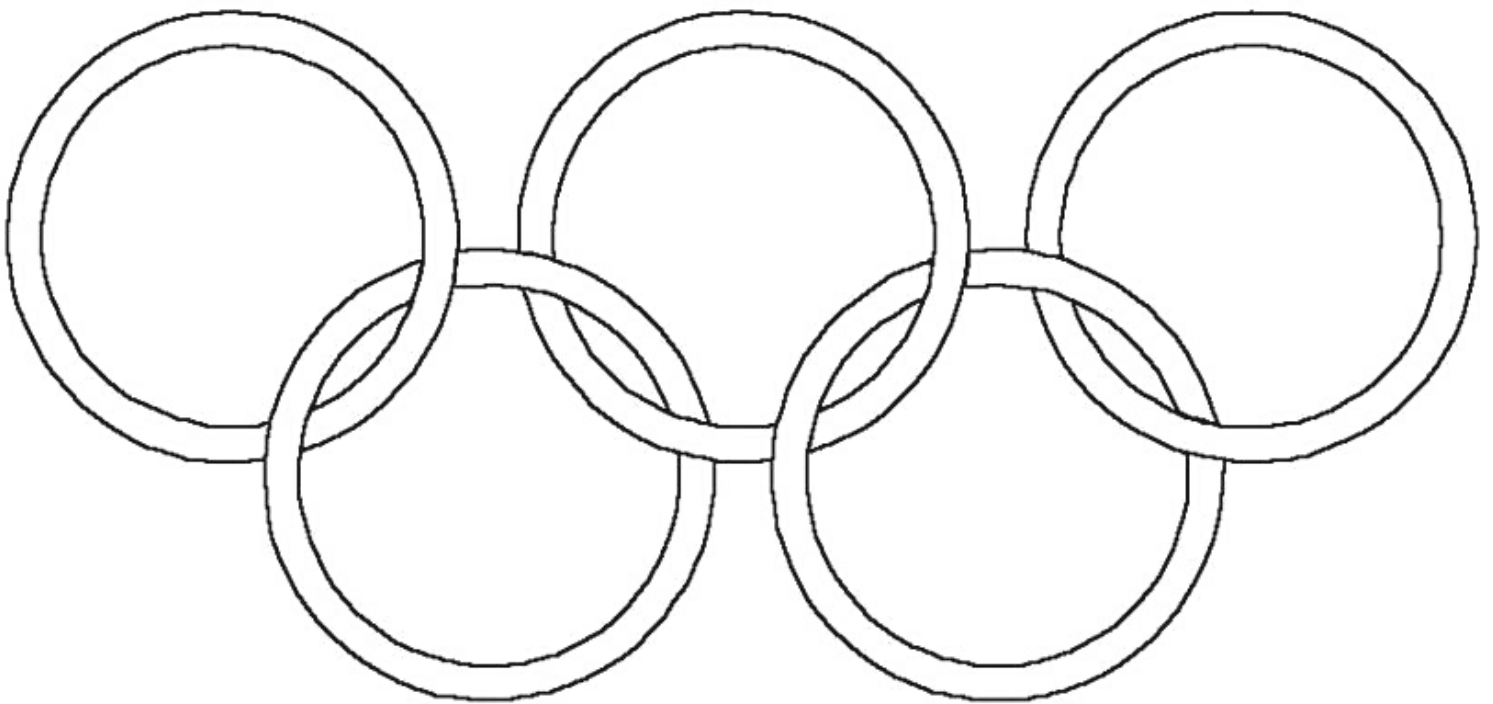
**NOME:**

# **ANÉIS OLÍMPICOS**

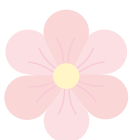
OS **ANÉIS OLÍMPICOS** REPRESENTAM A UNIÃO DOS CINCO CONTINENTES DO NOSSO MUNDO!



OBSERVE AS CORES E PINTE OS ANÉIS CORRETAMENTE!



# **ANÉIS OLÍMPICOS**



# MASCOTES

OS **MASCOTES OLÍMPICOS** SÃO PERSONAGENS (GERALMENTE ANIMAIS NATIVOS) QUE REPRESENTAM A CULTURA DO PAÍS ANFITRIÃO DOS JOGOS OLÍMPICOS. OS MASCOTES DESSE ANO SÃO **MIRAITOWA E SOMEITY.**



ミライトワ



ソメイティ

PINTE OS MASCOTES COM BASTANTE CAPRICHOS!



# ATIVIDADE REFERENTE AO DIA 11/08

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

## MEDALHAS

OS PRIMEIROS COLOCADOS EM COMPETIÇÕES ESPORTIVAS EM GERAL, RECEBEM AS MEDALHAS DE **OURO, PRATA E BRONZE**.



1º LUGAR,  
MEDALHA DE  
OURO.



2º LUGAR,  
MEDALHA DE  
PRATA.



3º LUGAR,  
MEDALHA DE  
BRONZE.

AGORA, RECORTE AS MEDALHAS ABAIXO E COLE CORRETAMENTE DE ACORDO COM A ORDEM DE PREMIAÇÃO.

--	--	--





# ATIVIDADE REFERENTE AO DIA 11/08

## MEDALHAS

NO DIA 07 DE AGOSTO, O QUADRO DE MEDALHAS CONQUISTADAS PELO BRASIL NAS OLIMPÍADAS ESTAVA ASSIM:



7



4



8

AGORA, PINTE NO GRÁFICO ABAIXO A QUANTIDADE DE MEDALHAS DE CADA COLOCAÇÃO!



NOME:

## MÚSICA

O SACI DESCE DO CIPÓ  
PULA, PULA, PULA NUMA PERNA SÓ!  
RODA, RODA, SEM CAIR  
MEXE A CABEÇA E COMEÇA A RIR!



1. PINTE NO TEXTO A PALAVRA **SACI** DE **VERMELHO**.
2. COMPLETE A PALAVRA COM AS VOGAIS QUE ESTÃO FALTANDO.

S		C	
---	--	---	--

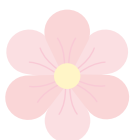


FAÇA UMA ILUSTRAÇÃO DA MÚSICA!

# ATIVIDADE REFERENTE AO DIA 12/08

COMPLETE A SEQUÊNCIA COM OS NUMERAIS QUE ESTÃO FALTANDO!

0	1				
				10	
				16	
		20			



NOME:

## MÚSICA

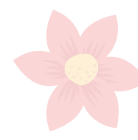
DE TRÁS PRA FRENTE, DE FRENTE PRA TRÁS  
VEM COM A GENTE QUE ELE É DEMAIS!  
REMEXE O OMBRO, AGACHA E GIRA  
TODOS DANÇANDO COM O CURUPIRA!



O **CURUPIRA** É O PROTETOR DAS FLORESTAS E DOS ANIMAIS!  
CIRCULE NA ÁRVORE SOMENTE AS LETRINHAS QUE APARECEM NO NOME  
DELE E PINTE A ÁRVORE COM BASTANTE CAPRICHOS!



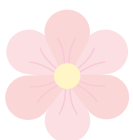
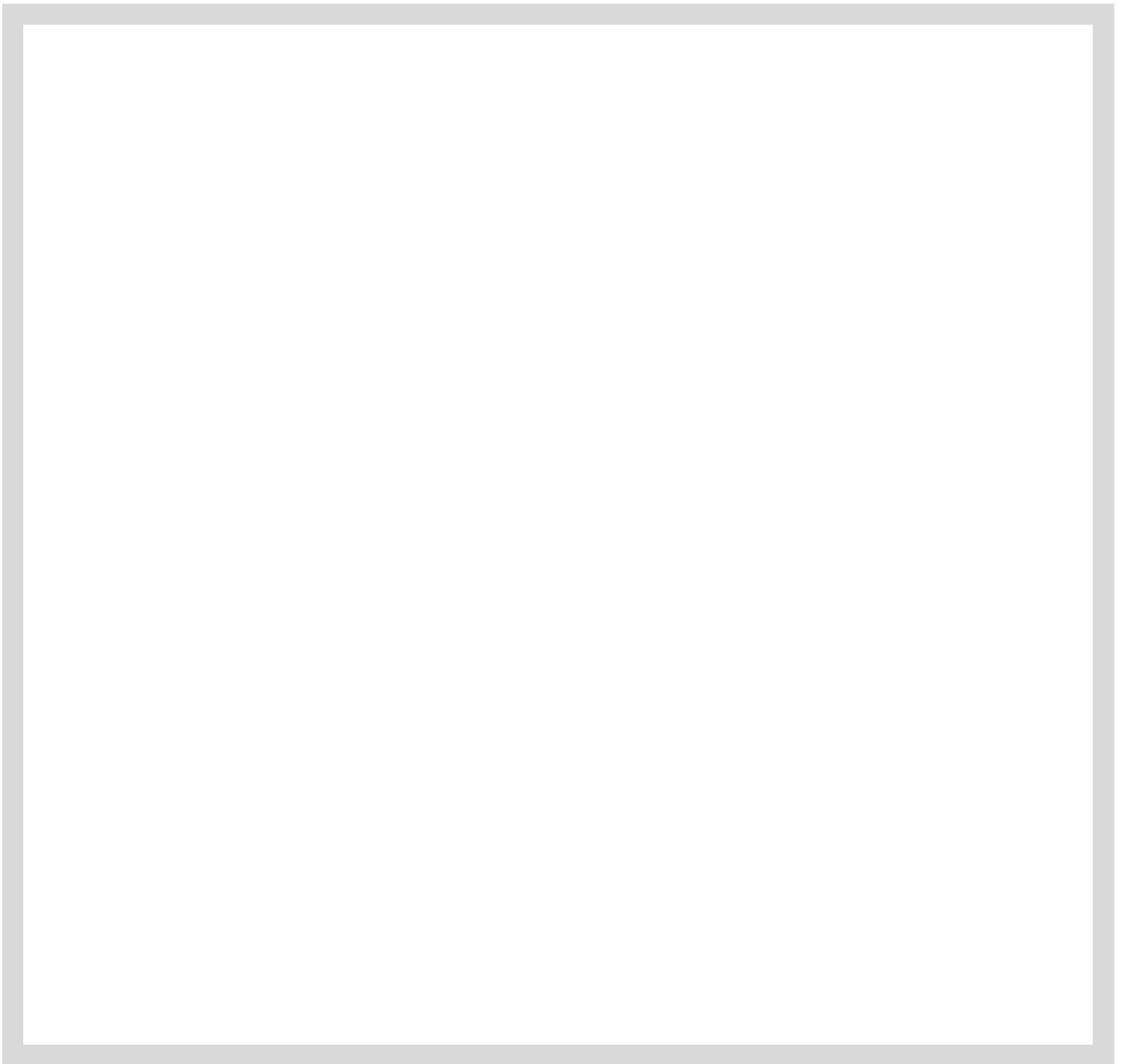
**CURUPIRA**



## ATIVIDADE REFERENTE AO DIA 13/08

PINTE, RECORTE, MONTE E COLE NO ESPAÇO ABAIXO O QUEBRACABEÇA DO CURUPIRA QUE ESTÁ NA PÁGINA SEGUINTE!

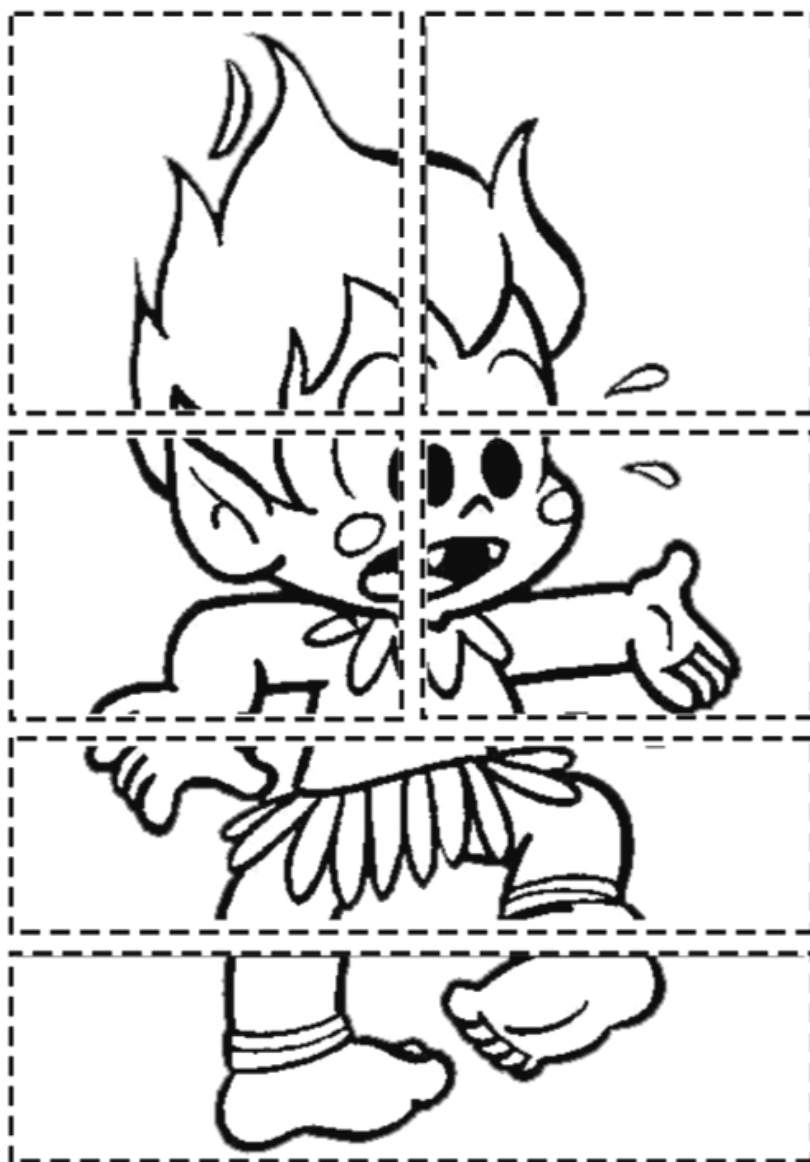
# CURUPIRA



## ATIVIDADE REFERENTE AO DIA 13/08

PINTE, RECORTE, MONTE E COLE NA PÁGINA ANTERIOR O QUEBRA-CABEÇA DO CURUPIRA!

# QUEBRA-CABEÇA!



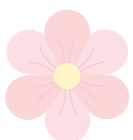
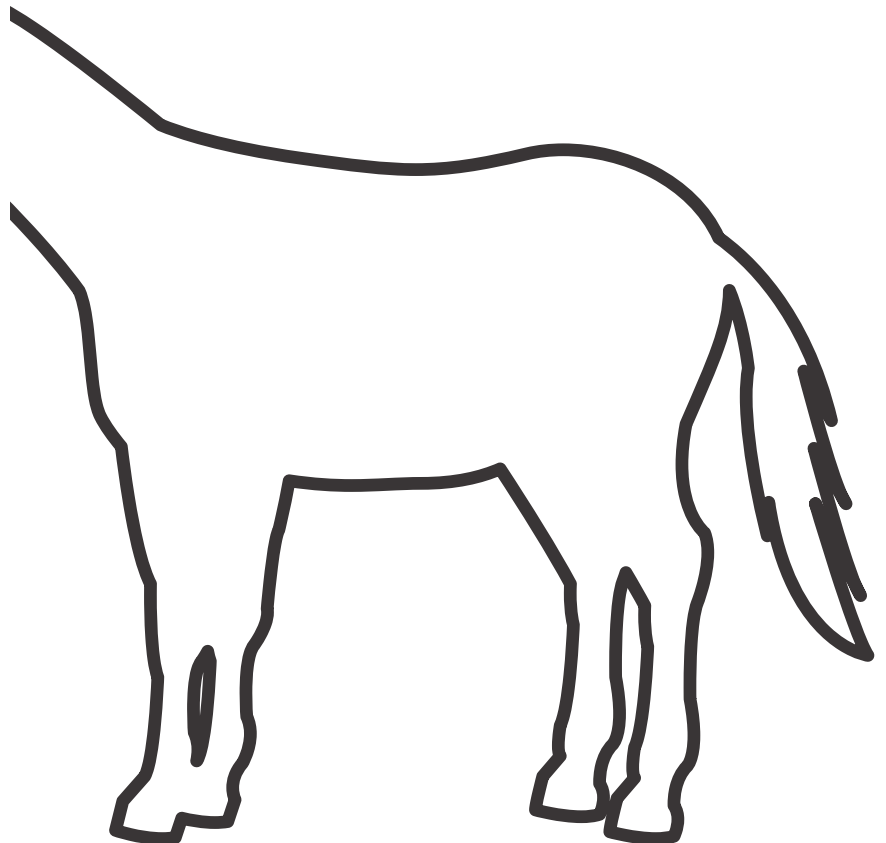
NOME:

## MÚSICA

A MULA CORRE TEM FOGO NA CABEÇA  
E NÃO DEIXA O INCÊNDIO COMEÇAR  
VIVE SEMPRE PERTO DA IGREJA  
E A NOITE SAI PARA DANÇAR  
AH, A MULA SEM CABEÇA!  
PARARAPAPA!

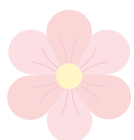
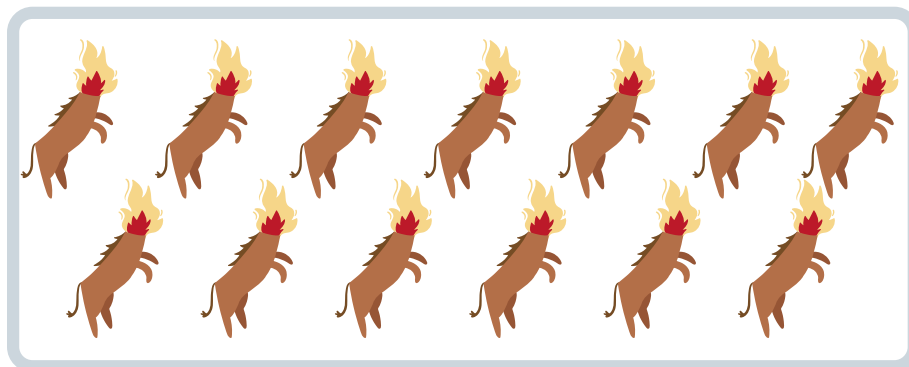
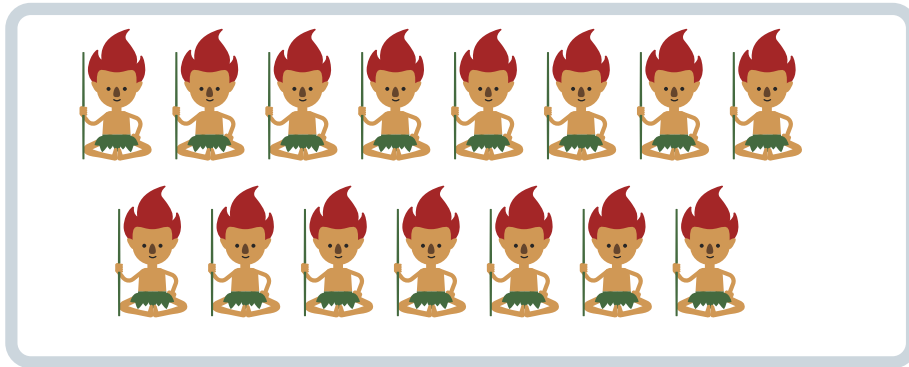
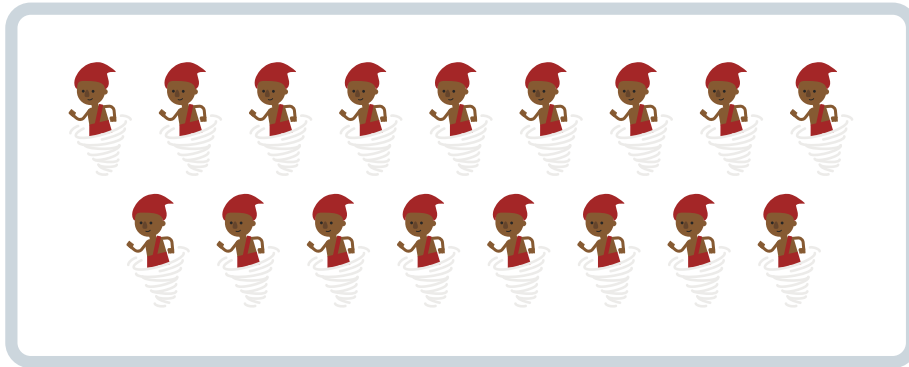


1. PINTE TODAS AS PALAVRAS **MULA** QUE ENCONTRAR NA MÚSICA.
2. COMPLETE O DESENHO DA MULA SEM CABEÇA ILUSTRANDO O FOGO E COLORINDO O RESTANTE DO SEU CORPO.



# ATIVIDADE REFERENTE AO DIA 16/08

CONTE OS ELEMENTOS DE CADA CONJUNTO E  
COLOQUE O NUMERAL!





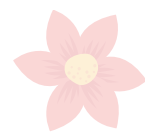
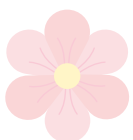
**NOME:**

## MÚSICA

A IARA É TÃO BONITA  
QUEM A VÊ NÃO ACREDITA  
COM SEUS OLHOS A BRILHAR  
GOSTA DE SE PENTEAR!












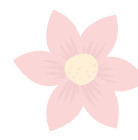
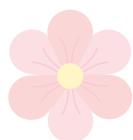
PINTE A IARA E ENFEITE SUA CALDA COM GLITTER!



# ATIVIDADE REFERENTE AO DIA 17/08

## CONTANDO COM A IARA!

 9 <table border="1" data-bbox="159 750 526 907"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>									 2 <table border="1" data-bbox="622 750 989 907"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>									 6 <table border="1" data-bbox="1077 750 1444 907"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>								
 1 <table border="1" data-bbox="159 1321 526 1478"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>									 8 <table border="1" data-bbox="622 1321 989 1478"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>									 3 <table border="1" data-bbox="1077 1321 1444 1478"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>								
 5 <table border="1" data-bbox="159 1892 526 2049"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>									 4 <table border="1" data-bbox="622 1892 989 2049"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>									 7 <table border="1" data-bbox="1077 1892 1444 2049"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>								

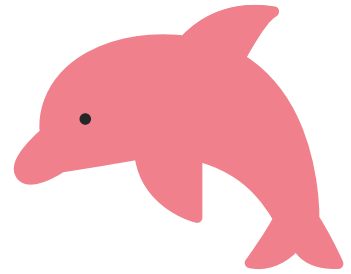


# ATIVIDADE REFERENTE AO DIA 18/08

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

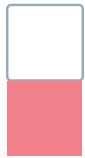
## MÚSICA

O BOTO É BELO, SIMPÁTICO E GENTIL  
INTELIGENTE, É O PRÍNCIPE DO RIO!  
E A TARTARUGA, FICA VAIDOSA  
QUANDO CHEGA O BOTO COR-DE-ROSA!

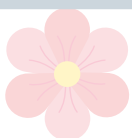


1. PINTE DE **VERMELHO** TODAS AS PALAVRAS **BOTO** QUE ENCONTRAR NA MÚSICA.

2. **FAÇA UM X** NA COR DO BOTO!



**FAÇA UMA ILUSTRAÇÃO DA MÚSICA!**



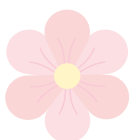
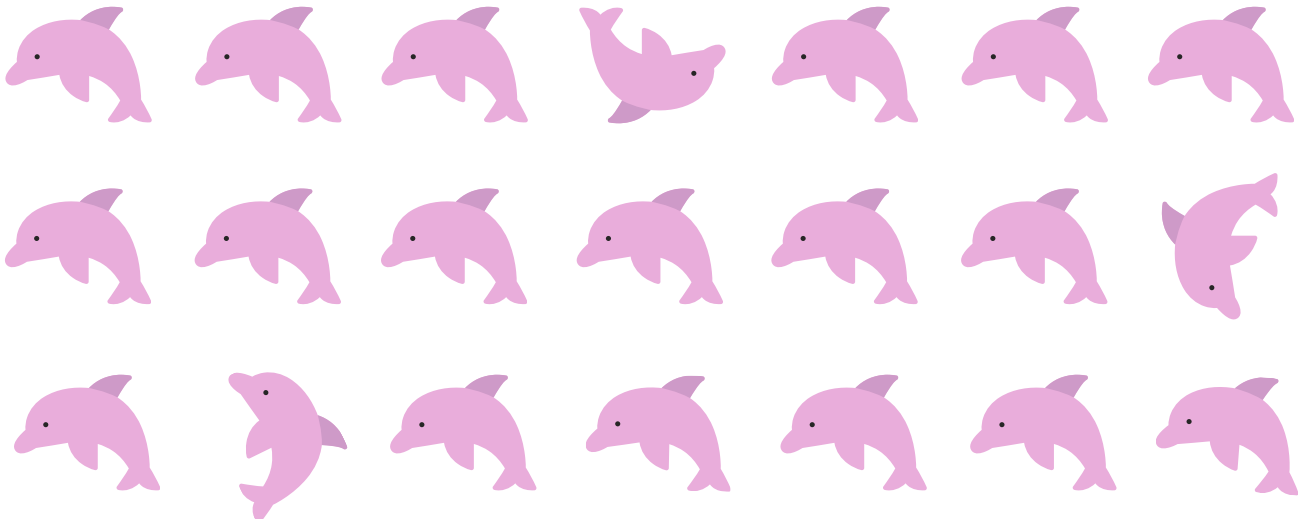
# ATIVIDADE REFERENTE AO DIA 18/08



PINTE A QUANTIDADE DE **BOTOS** PEDIDA.

5										
8										
9										
4										
6										
2										
7										
10										

CIRCULE O BOTO QUE ESTÁ EM POSIÇÃO DIFERENTE EM CADA LINHA.



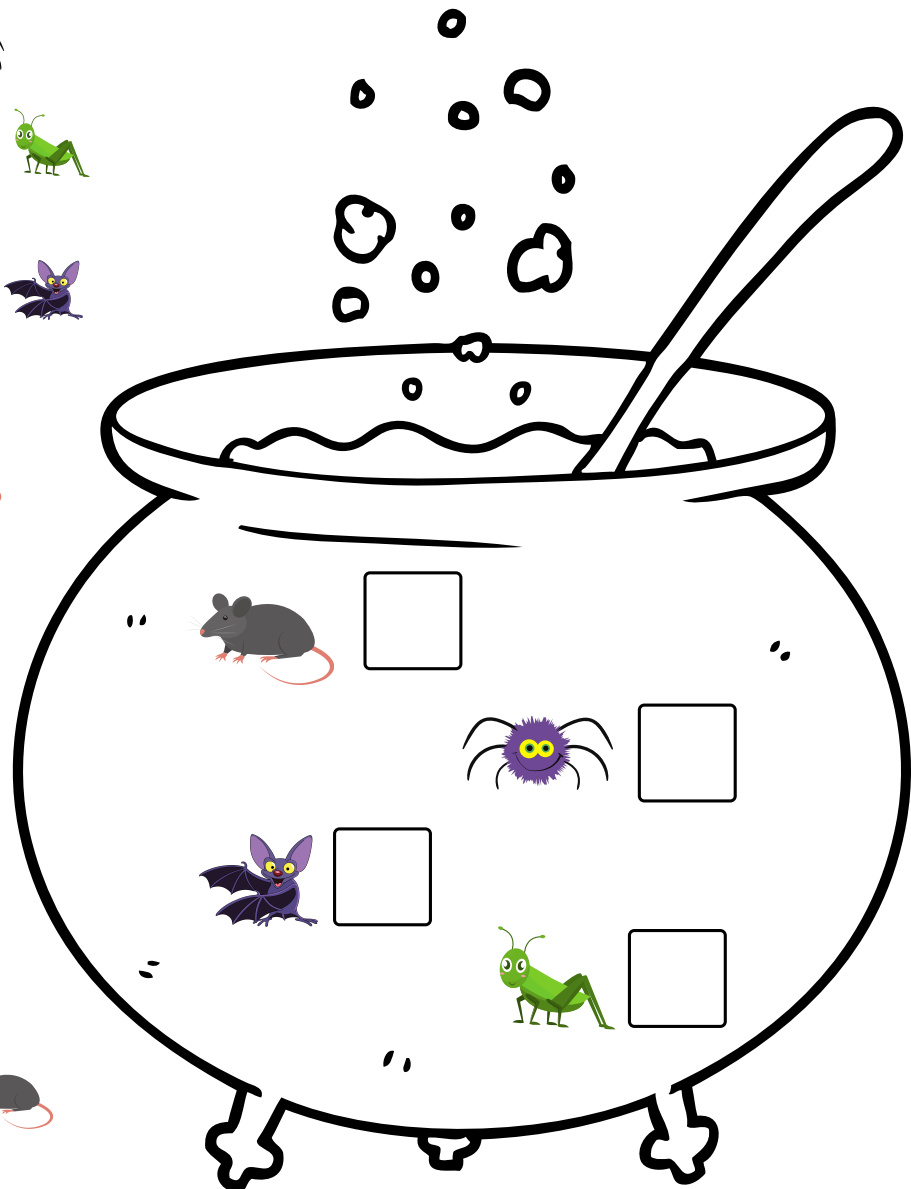
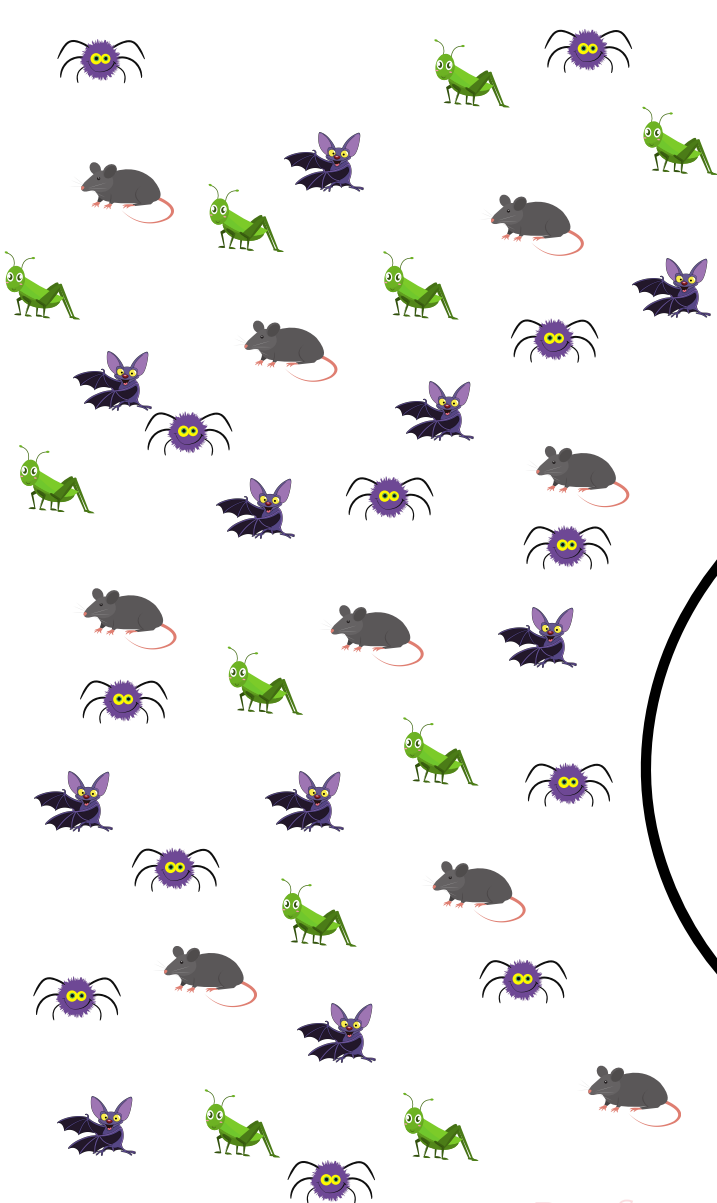
NOME:

## MÚSICA

QUE MÁGICA FOI ESSA QUE TODO MUNDO VIU  
RABO DE JACARÉ E UM OLHAR SOMBRIO  
TEM GENTE QUE COM ELA SE ASSUSTA  
COITADA DESSA BRUXA!  
NÃO TENHA MEDO DA CUCA...



A CUCA PREPAROU UMA POÇÃO MUITO PODEROSA! CONTE AS  
QUANTIDADES DE CADA INGREDIENTE E ANOTE DENTRO DO  
CALDEIRÃO!



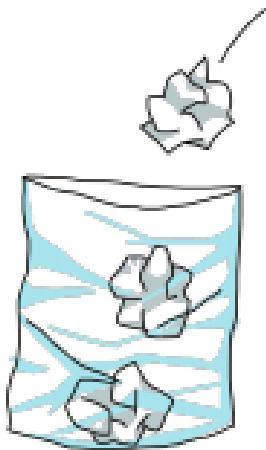
## ATIVIDADE REFERENTE AO DIA 19/08



VAMOS BRINCAR DE PETECA?



**SIGA O PASSO A PASSO, CONFECCIONE SUA PETECA E ENVIE REGISTROS DA CONFECÇÃO E DA BRINCADEIRA NO GRUPO DE WHATSAPP!**



**1**

ENCHA O TNT COM FOLHAS DE PAPEL AMAÇADAS!



**2**

AMARRE A PARTE DE CIMA DO TNT EM VOLTA DE SI MESMA E PRENDA-A, DEIXANDO UM FURO NO MEIO!

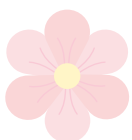


**3**

ESPETE FOLHAS COMPRIDAS NO MEIO, COMO SE ELAS FOSSEM AS PENAS DA PETECA!



VOCÊ TAMBÉM PODE AMARRAR A BASE DO TNT CHEIO DE PAPEL E DEIXAR AS PONTAS DELE PARA CIMA. ASSIM, A PETECA FICA BEM LEVE!



NOME:

## MÚSICA

O LAGARTO FALOU PRO SAPO  
VEM BARULHO DE LÁ!  
E O GRILO AVISTOU ALGO A SE RASTEJAR  
FOGO QUE CORRE NA MATA, O BOITATÁ!  
FOGO QUE PROTEGE A FLORESTA, O BOITATÁ!



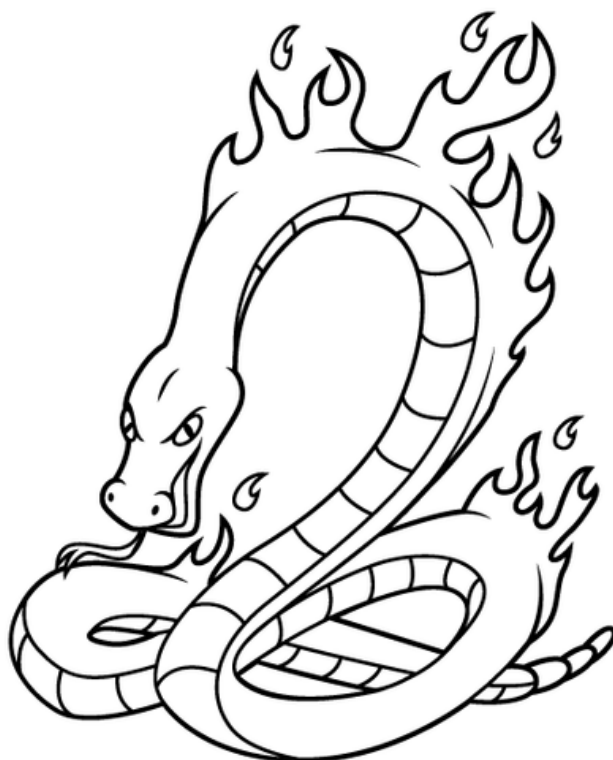
1. PREENCHA COM AS LETRAS QUE FALTAM!

B	O	I	T	A	T	Á
---	---	---	---	---	---	---

B		I	T		T	
---	--	---	---	--	---	--

B	O		T	A		Á
---	---	--	---	---	--	---

2. PINTE O DESENHO DO BOITATÁ COM BASTANTE CAPRICHOS!



**ATIVIDADE REFERENTE AO DIA 20/08**

# **BRINCADEIRAS FOLCLÓRICAS**



VAMOS BRINCAR?



ESCOLHAM UMA DAS SUGESTÕES DE BRINCADEIRAS  
PARA ESTAR REALIZANDO COM AS CRIANÇAS!

**NÃO SE ESQUEÇAM DE REGISTRAR!**

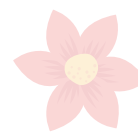
## **AMARELINHA**

- NO CHÃO DESENHE UMA SEQUÊNCIA DE QUADRADOS, DE 1 A 10.
- OS JOGADORES, COM UMA PEDRA, DEVEM ACERTAR NA CASA DOS NÚMEROS EM SEQUÊNCIAS E IR PULANDO (COM UM E DOIS PÉS) CADA QUADRA, ATÉ CHEGAR NO FINAL.



## **DANÇA DA CADEIRA**

- O JOGO CONSISTE NUMA RODA DE CADEIRAS E OUTRA DE PESSOAS, COM UMA QUANTIDADE A MENOS DE ASSENTOS EM RELAÇÃO AOS INDIVÍDUOS PARTICIPANTES.
- ENQUANTO UMA MÚSICA TOCA, TODOS DEVEM CIRCULAR PELO ESPAÇO E FICAREM ATENTOS PARA, QUANDO A MÚSICA PARAR.
- O JOGADOR QUE NÃO CONSEGUIR UMA CADEIRA É ELIMINADO E O JOGO CONTINUA, DESSA VEZ, COM MENOS ASSENTOS, ATÉ QUE UMA ÚLTIMA PESSOA CONSIGA GARANTIR O SEU LUGAR E TORNAR-SE VENCEDORA.





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

# BOI BUMBÁ



**PINTE O BOI BUMBÁ MAIOR.**



# JOGO DA MEMÓRIA



HORA DE BRINCAR!



RECORTE O JOGO DA MEMÓRIA DOS PERSONAGENS DO FOLCLORE E BRINQUE COM A FAMÍLIA!



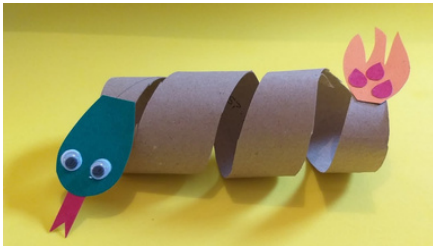
# ATIVIDADE REFERENTE AO DIA 24/08

NOME:

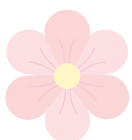
## FOLCLORE

PARA FINALIZAR O TEMA FOLCLORE, VAMOS CONFECCIONAR UM PERSONAGEM COM ROLINHO DE PAPEL HIGIÊNICO!  
PODE SER AQUELE PERSONAGEM QUE VOCÊ MAIS GOSTOU!

**OBSERVE AS IMAGENS COMO INSPIRAÇÃO!**



**ESCREVA ABAIXO O NOME DO PERSONAGEM DO FOLCLORE QUE VOCÊ CONFECCIONOU!**



NOME:

# MÚSICA

MARCHA SOLDADO  
CABEÇA DE PAPEL  
QUEM NÃO MARCHAR DIREITO  
VAI PRESO PRO QUARTEL  
O QUARTEL PEGOU FOGO  
SÃO FRANCISCO DEU SINAL  
ACODE, ACODE, ACODE  
A BANDEIRA NACIONAL!



1. ENCONTRE NA MÚSICA E PINTE DE VERMELHO A PALAVRA **SOLDADO**.
2. OBSERVE A PALAVRA ABAIXO E FAÇA O QUE SE PEDE.

## SOLDADO

PRIMEIRA LETRA:

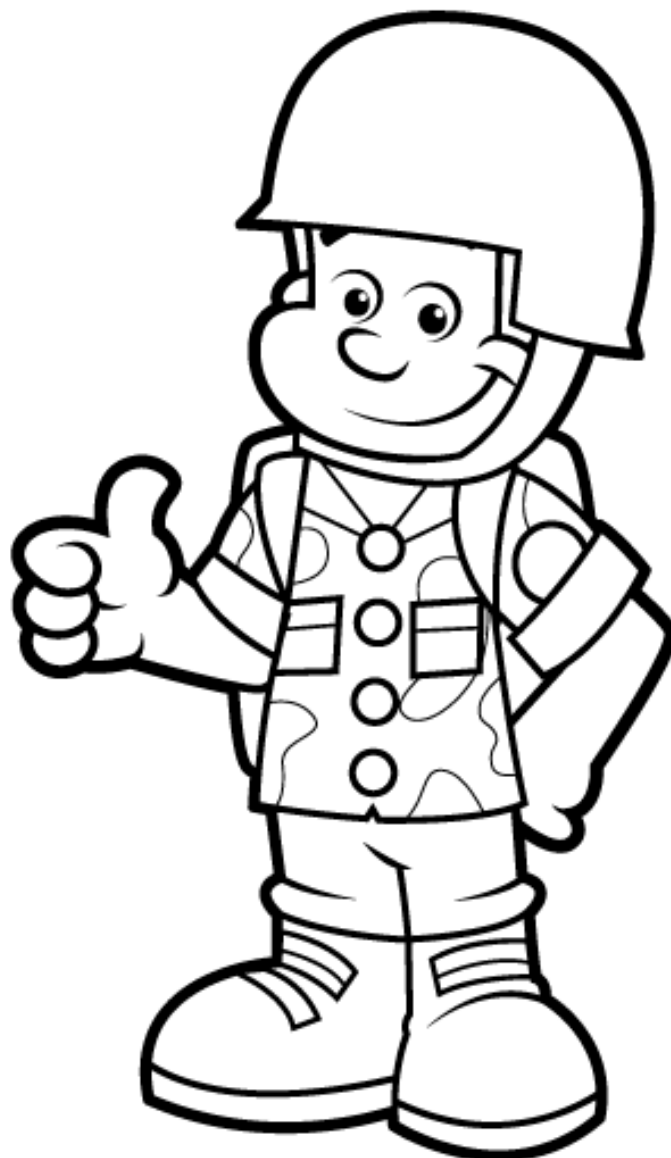
ÚLTIMA LETRA:

NÚMERO DE LETRAS:

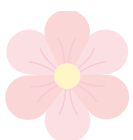
VOGAIS QUE APARECEM NA PALAVRA:

# ATIVIDADE REFERENTE AO DIA 25/08

PINTE O SOLDADO COM BASTANTE CAPRICHOS!



**25 DE AGOSTO  
DIA DO SOLDADO**

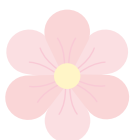


# ATIVIDADE REFERENTE AO DIA 26/08

LEVE O SOLDADINHO ATÉ O QUARTEL PREENCHENDO O ALFABETO COM AS LETRAS QUE FALTAM!

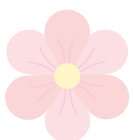
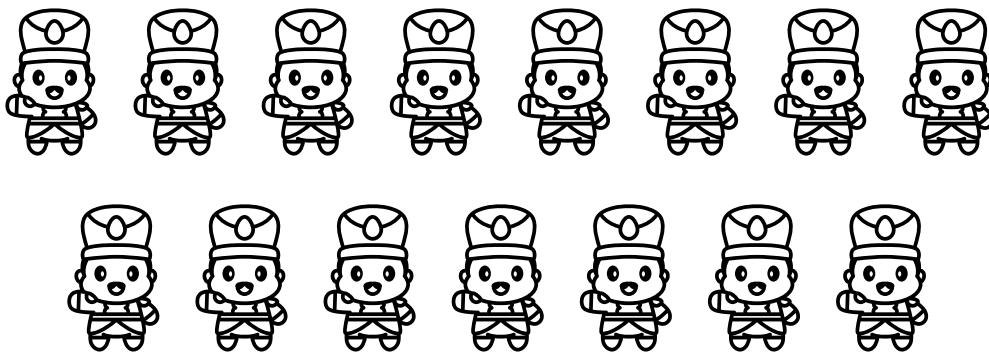
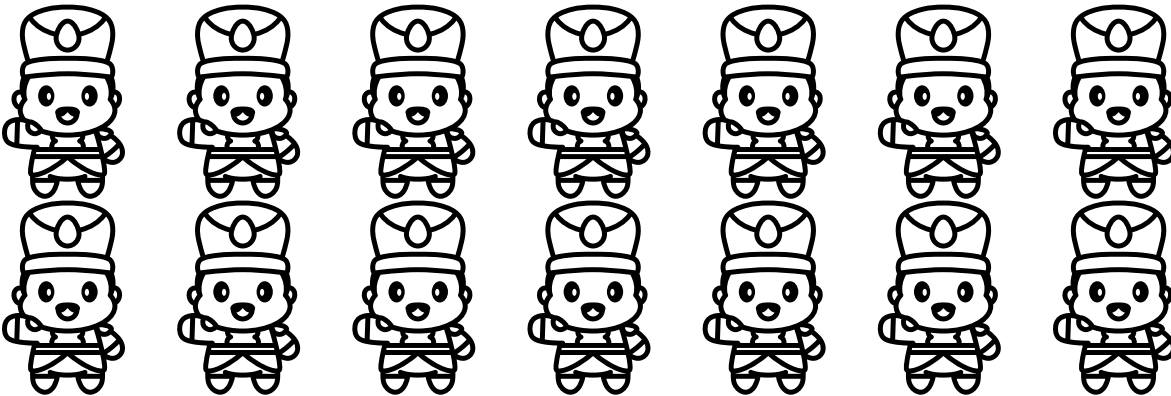
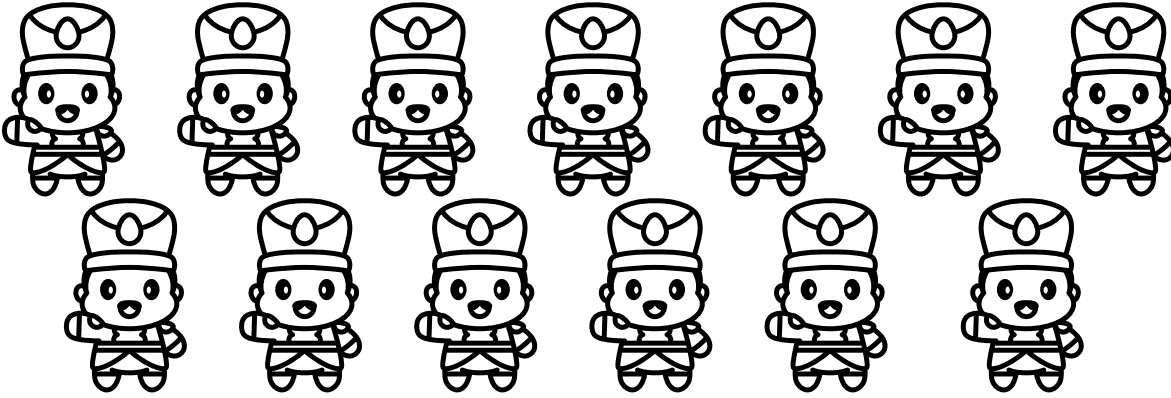


<b>A</b>					<b>E</b>		
							<b>I</b>
			<b>O</b>				
<b>U</b>							



# ATIVIDADE REFERENTE AO DIA 26/08

CONTE O NÚMERO DE SOLDADINHOS EM CADA CONJUNTO E COLOQUE O NUMERAL!



# ATIVIDADE REFERENTE AO DIA 27/08

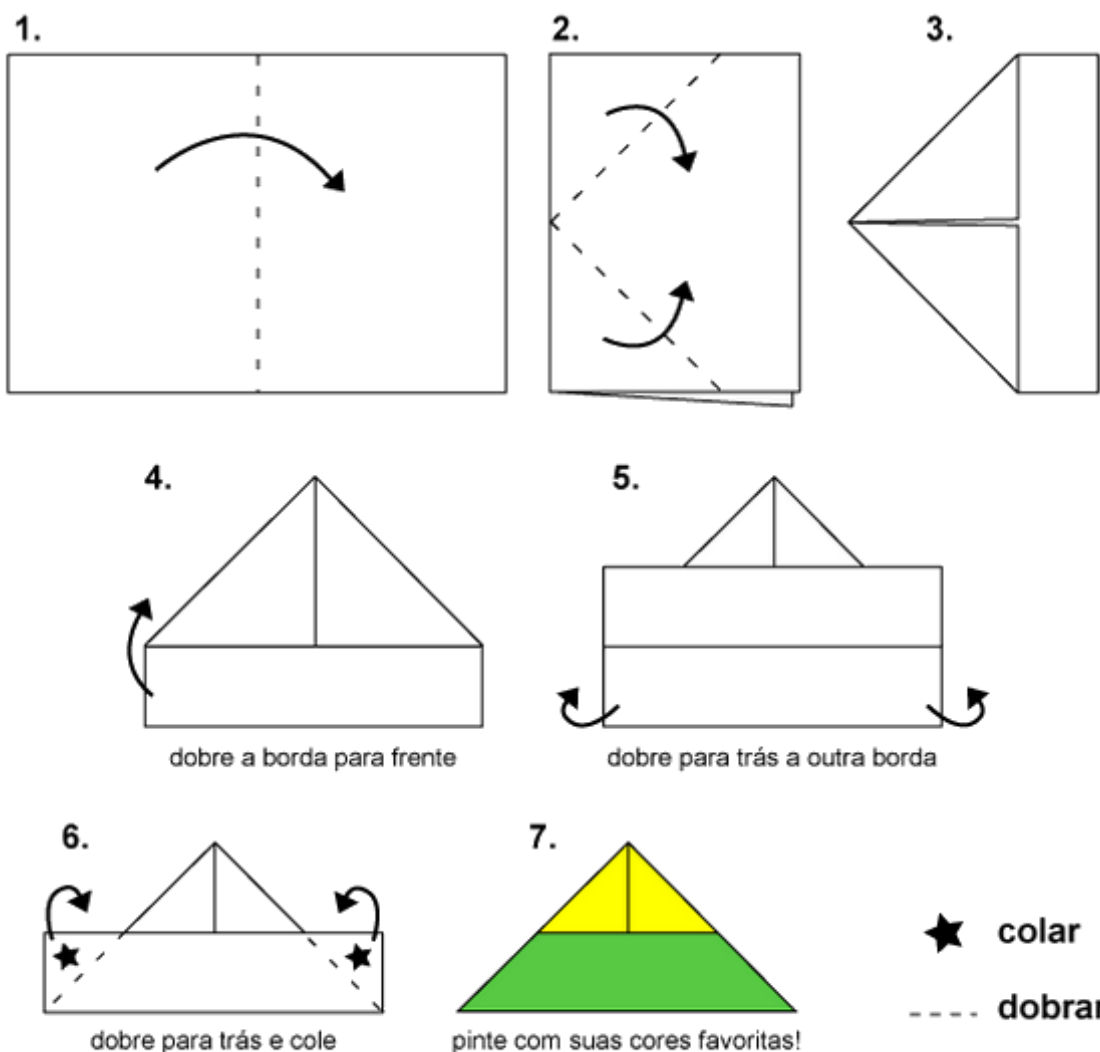
VAMOS CONFECCIONAR UM CHAPÉU DE SOLDADO?

## CHAPÉU DE SOLDADO



### -Instruções:

Para fazer seu chapéu de soldado é só pedir para a mamãe ou papai uma folha de jornal ou papel colorido tamanho A3. Para montar é só dobrar e colar nas áreas indicadas. Boa diversão.



DEPOIS DE CONFECCIONAR, COLOQUE O CHAPÉU E CANTE A MÚSICA "MARCHA SOLDADO"! FILME E ENVIE O REGISTRO NO GRUPO DE WHATSAPP!





# Fontes consultadas

## **CALENDÁRIO PARA COLORIR:**

<https://professoraivaniferreira.blogspot.com/2017/01/calendario-2017-para-imprimir-e-colorir.html>

## **Atividade do dia 10/08: MASCOTES DAS OLÍMPIADAS.**

<https://suportegeografico77.blogspot.com/2020/01/mascotes-das-olimpiadas-de-toquio-2020.html>

<http://www.rededoesporte.gov.br/pt-br/noticias/mascotes-dos-jogos-olimpicos-e-paralimpicos-ja-tem-nome-miraitowa-e-someity>

## **Atividade do dia 12/08: GORRO DO SACI.**

[https://vk.com/artisan\\_spb?z=photo-49006566\\_456239198%2Fwall-82495998\\_4031](https://vk.com/artisan_spb?z=photo-49006566_456239198%2Fwall-82495998_4031)

## **Atividade do dia 13/08: QUEBRA-CABEÇA DO CURUPIRA.**

<https://www.mestredosaber.com.br/projeto-folclore-educacao-infantil/>

## **Atividade do dia 18/08: IARA PARA COLORIR.**

[https://1.bp.blogspot.com/-UOvtS9mfOXw/T\\_nGshaXlwl/AAAAAAAAKU8/6NL5NTbO7KA/s1600/sereia+colorir.jpg](https://1.bp.blogspot.com/-UOvtS9mfOXw/T_nGshaXlwl/AAAAAAAAKU8/6NL5NTbO7KA/s1600/sereia+colorir.jpg)

## **Atividade do dia 19/08: IMAGEM DA CUCA.**

<https://turmadofolclore.com.br/a-turma-cuca/>

## **PASSO À PASSO DA PETECA:**

<https://educacao.saobernardo.sp.gov.br/index.php/atividades-pedagogicas/aula-online/infantil-4/2359-peteca.html>

## **Atividade do dia 20/08: IMAGEM DO BOITATÁ.**

<https://turmadofolclore.com.br/a-turma-boitata/>

## **DESENHO DO BOITATÁ PARA COLORIR:**

<https://www.smartkids.com.br/colorir/desenho-folclore-boitata>

## **Atividade do dia 23/08: ATIVIDADE DE TAMANHOS BOI BUMBÁ.**

<https://www.soescola.com/wp-content/uploads/2017/07/atividades-de-educacao-infantil-sobre-o-boi-bumba-5.jpg>

## **IMAGENS DOS PERSONAGENS DO FOLCLORE:**

<https://turmadofolclore.com.br/turma-do-folclore/>

## **Atividade do dia 24/08: IMAGENS DE PERSONAGENS FEITOS COM ROLINHO DE PAPEL HIGIÊNICO:**

<https://www.tempojunto.com/2014/08/21/atividades-para-criancas-fim-de-semana-do-dia-do-folclore/>

<https://www.youtube.com/watch?v=T4ntkzNjYY8>

<https://casaefesta.com/personagens-do-folclore-brasileiro-com-reciclagem/>

<https://www.pragentemiuda.org/2012/08/personagens-folcloricos-feitos-com.html>

<https://i.pinimg.com/originals/97/49/fc/9749fc04722bda2b5027c890fdd1cf13.jpg>

<https://morumbisul.com.br/dia-do-folclore-desafio-a-criatividade/>

## **Atividade do dia 25/08: SOLDADO PARA COLORIR.**

<https://www.smartkids.com.br/colorir/desenho-hoje-e-dia-dia-do-soldado>

## **Atividade do dia 27/08: PASSO À PASSO CHAPÉU DE SOLDADO.**

<https://www.mundinhodacrianca.net/2014/08/aprenda-fazer-um-chapeu-de-soldado-com.html>