

**E.M. “CEZIRA BOLGIONI FOLENA”**

**APOSTILA X**

**REFERENTE AOS DIAS**

**30, 31/08, 01,02,03, 08, 09,10,13,14,16 e 17/09**

**Aluno(a)** \_\_\_\_\_

**Prof<sup>a</sup>. Rosana - Maternal II D**

**ERA UMA VEZ UM GATO XADREZ...**



ROTEIRO DE ATIVIDADES DA APOSTILA NÚMERO 10

Maternal II D - professora Rosana



30/08	Independência do Brasil/ Jogo dos sete erros (EIO2ET05)
31/08	Paralimpíadas/ Pintura da bola de basquete (EIO2CG05)
01/09	Vídeo: O Gato Xadrez/ Brincar com a máscara do gato (EIO2EF01)
02/09	Identificar, recortar e colar as figuras iguais dos gatinhos (EIO2ET05)
03/09	Observar as sombras dos animais e ligar a seus pares (EIO2ET05)
08/09	Vídeo: Letra G/ Contornar a letra G com tinta (EIO2TS03)
09/09	Pintar somente os quadradinhos que contêm a letra G (EIO2EF09)
10/09	Vídeo: Obras de Romero Brito/ Pintura do gato (Romero Brito) (EIO2EF09)
13/09	Montar o gato de formas geométricas (EIO2ET04)
14/09	Vídeo: Não atire o pau no gato/ Brincar com jogo do tabuleiro gato e rato (EIO2CG02)
16/09	Resgate cultural de brincadeiras- amarelinha e esconde- esconde (EIO2EO02)
17/09	Resgate cultural de brincadeiras- amarelinha e esconde - esconde (EIO2EO02)

ROTEIRO DE ATIVIDADES DA APOSTILA NÚMERO 10

Maternal II D - professora Rosana



30/08	Independência do Brasil/ Jogo dos sete erros (EIO2ET05)
31/08	Paralimpíadas/ Pintura da bola de basquete (EIO2CG05)
01/09	Vídeo: O Gato Xadrez/ Brincar com a máscara do gato (EIO2EF01)
02/09	Identificar, recortar e colar as figuras iguais dos gatinhos (EIO2ET05)
03/09	Observar as sombras dos animais e ligar a seus pares (EIO2ET05)
08/09	Vídeo: Letra G/ Contornar a letra G com tinta (EIO2TS03)
09/09	Pintar somente os quadradinhos que contêm a letra G (EIO2EF09)
10/09	Vídeo: Obras de Romero Brito/ Pintura do gato (Romero Brito)(EIO2EF09)
13/09	Montar o gato de formas geométricas (EIO2ET04)
14/09	Vídeo: Não atire o pau no gato/ Brincar com jogo do tabuleiro gato e rato (EIO2CG02)
16/09	Resgate cultural de brincadeiras- amarelinha e esconde- esconde (EIO2EO02)
17/09	Resgate cultural de brincadeiras- amarelinha e esconde -esconde (EIO2EO02)

## COLABORADORES E REFERÊNCIAS - APOSTILA X:

**Professoras:** Diana Regina de Camargo; Lirian Deleffe dos Santos; Rosana Ratochiski Rangel Prestes, Telma dos Santos Soares de Campos, Ernestina Leite Ferreira e Silvia Akiko Murakami Silva.

**Coordenadora:** Fabiana Santana de Oliveira

**Vice Diretora:** Sandra Akimi Murakami dos Santos

## REFERÊNCIAS

<https://br.pinterest.com/gisasoares84/gato-xadrez/> (FIGURAS IGUAIS DOS GATINHOS).

[https://educacao.novaolimpia.mt.gov.br/fotos\\_educacao/946.pdf](https://educacao.novaolimpia.mt.gov.br/fotos_educacao/946.pdf) (GATO DE FORMAS GEOMÉTRICAS).

<https://onlinecursosgratuitos.com/30-atividades-com-sombras-e-silhuetas-para-imprimir/> (LIGAR ANIMAIS A SEUS PARES).

<https://br.pinterest.com/pin/341499584230095864/> (GATO- ROMERO BRITO).

<https://br.pinterest.com/pin/381961612133251342/> ( MÁSCARA DO GATO).

<https://docero.com.br/doc/sx5sx1c> (JOGO DO TABULEIRO - GATO E RATO).

<https://poplembrancinhas.com.br/desenhos-de-bola-para-colorir/> ( BOLA DE BASQUETE PARA COLORIR).

<https://br.pinterest.com/bruno1686/lateralidade/> (COLORIR FLECHAS).

Sugestões de vídeos e músicas para reforçar as atividades propostas



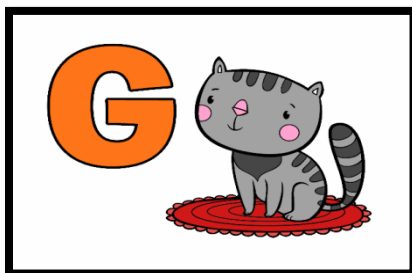
HISTÓRIA O GATO XADREZ

<https://youtu.be/I58adPnp-oc>



MÚSICA: NÃO ATIRE O PAU NO GATO

[https://youtu.be/1s\\_LKl8bXUk](https://youtu.be/1s_LKl8bXUk)



VÍDEO MUSICAL: LETRA G

<https://youtu.be/cWeHrK7At88>



ROMERO BRITO

<https://youtu.be/B-YRxzOItDo>

Desenvolvendo atenção, observação de detalhes e conhecendo datas que fazem parte da História do Brasil.

A Independência do Brasil ocorreu em 7 de setembro de 1822. A partir desta data o Brasil deixou de ser uma colônia de Portugal. A proclamação foi feita por D. Pedro I as margens do riacho do Ipiranga em São Paulo.

1 - Jogo dos SETE ERROS( observe atentamente a figura 1 e a figura 2).

2- Com um lápis faça um X nos 7 erros que você encontrou na figura de número 2.

FIGURA -1



FIGURA -2



RESPOSTA: chapéu, espada, cauda, pata da frente, pé traseiro do cavalo, grama, detalhe da roupa do cascão.

## PARAOLIMPÍADAS



basquete com cadeira de rodas.

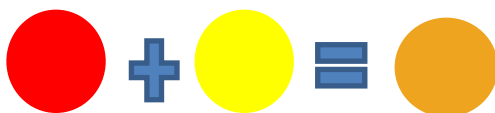
### O QUE SÃO PARAOLIMPÍADAS:

Paraolimpíadas ou Paralimpíadas é uma versão dos Jogos Olímpicos adaptada para atletas portadores de deficiência física ou sensorial.

Todas as modalidades nos jogos Paralímpicos devem ser reajustados de acordo com as limitações dos competidores. Esse ano as Paralimpíadas se iniciaram dia 24 de agosto.

### APRENDENDO A MISTURAR CORES

Se misturar a cor vermelha com amarela, você formará a cor laranja



1- Pegue um potinho e misture a cor vermelha com a amarela.

2- Pronto!!! Agora você já tem a cor **LARANJA**.

3- Utilizando um pincel pequeno ou o seu dedinho, pinte a bola de basquete.



1- COLOQUE A SUA MÁSCARA DE GATO.

2- AGORA VOCÊ DEVE IMITAR UM GATINHO:



MIANDO:  
MIAU! MIAU!



DEITADO



ROLANDO



DORMINDO



ANDANDO



SENTADO

**OBSERVAÇÃO:** NÃO ESQUEÇA DE TIRAR FOTOS E ENVIAR PARA SUA PROFESSORA.

1- COLOQUE A SUA MÁSCARA DE GATO.

2- AGORA VOCÊ DEVE IMITAR UM GATINHO:



MIANDO:  
MIAU! MIAU!



DEITADO



ROLANDO



DORMINDO



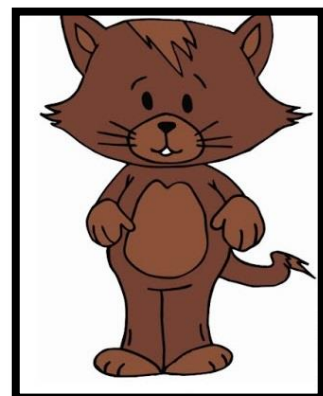
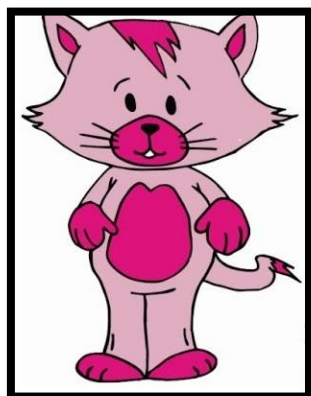
ANDANDO



SENTADO

**OBSERVAÇÃO:** NÃO ESQUEÇA DE TIRAR FOTOS E ENVIAR PARA SUA PROFESSORA.

Desenvolvendo percepção visual



COLE  
AQUI

COLE  
AQUI

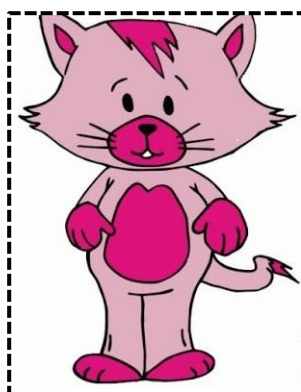
COLE  
AQUI

COLE  
AQUI

1º RECORTE NOS PONTILHADOS DAS FIGURAS ABAIXO.

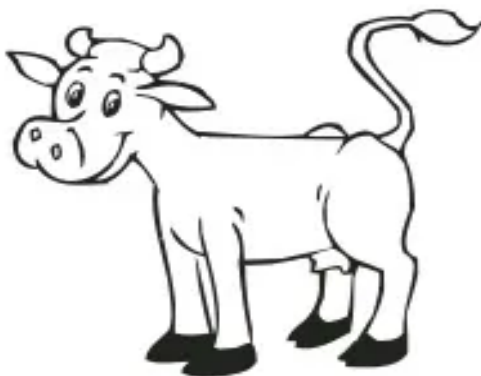
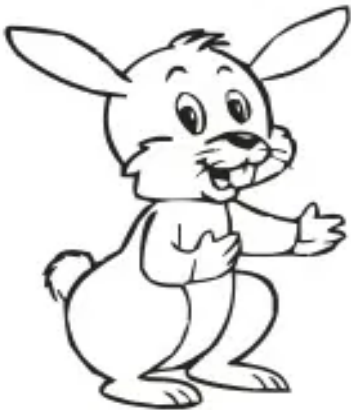
2º ENCONTRE AS FIGURAS SEMELHANTES.

3º COLE NO ESPAÇO INDICADO.





1- OBSERVE ATENTAMENTE AS FIGURAS E LIGUE CADA ANIMALZINHO COM O SEU PAR.

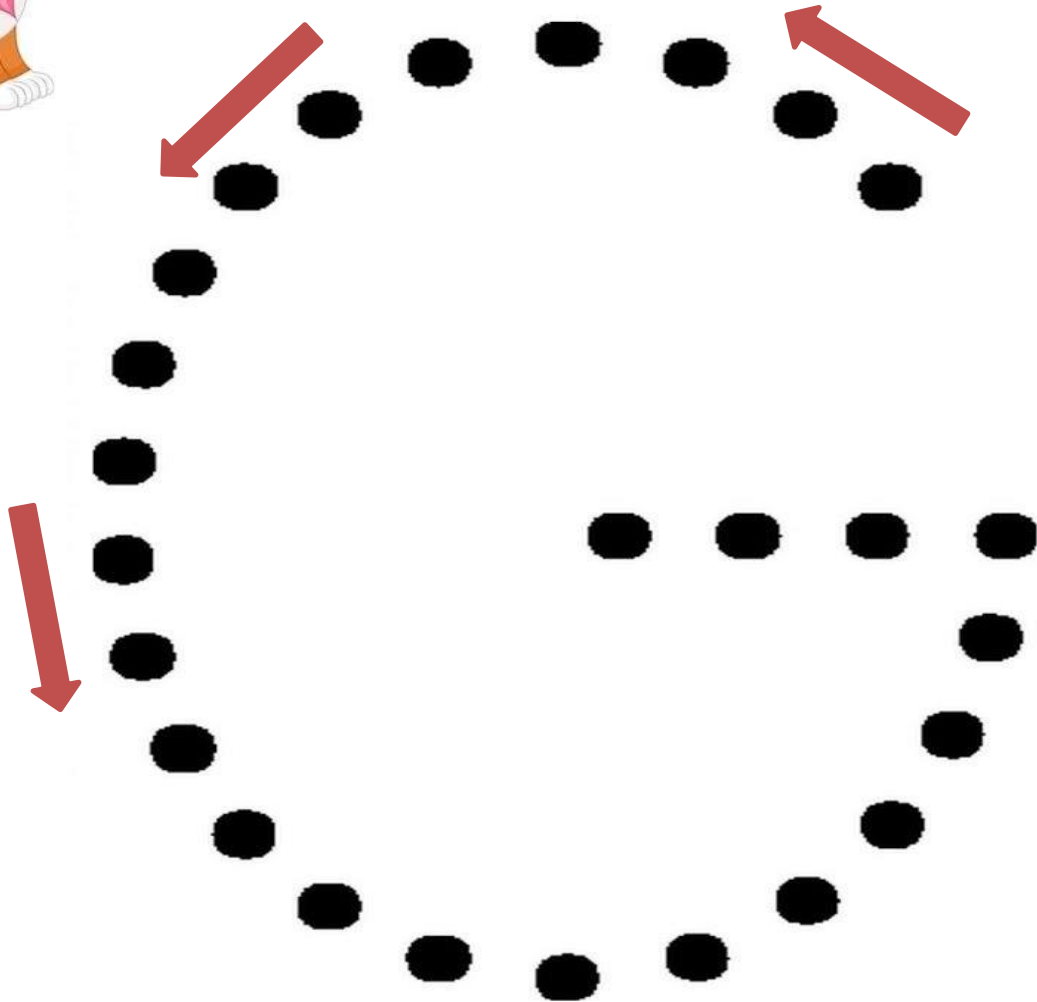


Desenvolvendo coordenação motora fina, conhecendo as letras .



1- MOLHE O SEU DEDINHO NA TINTA GUACHE E CONTORNE A LETRA **G**.

2- SIGA DIREÇÃO DAS FLECHINHAS.



1- COM A AJUDA DE SEUS FAMILIARES SOLETRE A PALAVRA **G-A-T-O (GATO)**.

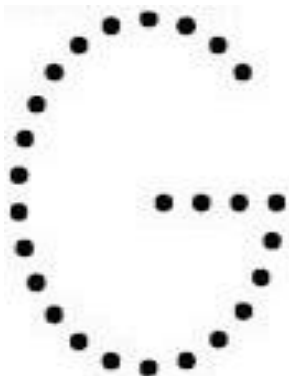
2- COMPLETE AS LETRAS QUE ESTÃO FALTANDO NOS QUADRADOS ABAIXO.

<b>G</b>	<b>A</b>	<b>T</b>	<b>O</b>
<b>G</b>		<b>T</b>	



1- PROCURE A LETRA **G** NOS QUADRADINHOS ABAIXO.

2- PINTE SOMENTE OS QUADRADINHOS QUE CONTÊM A LETRA **G**.



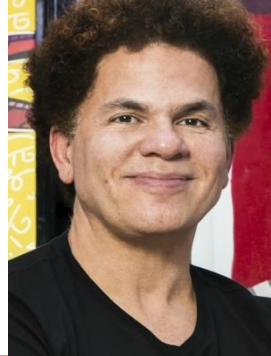
A	B	C	D	E
F	G	H	I	G
G	L	G	N	O
P	Q	R	G	T
U	G	W	X	Y
Z	J	K	G	M

o Gato Xadrez

Ampliando conhecimentos culturais e artísticos

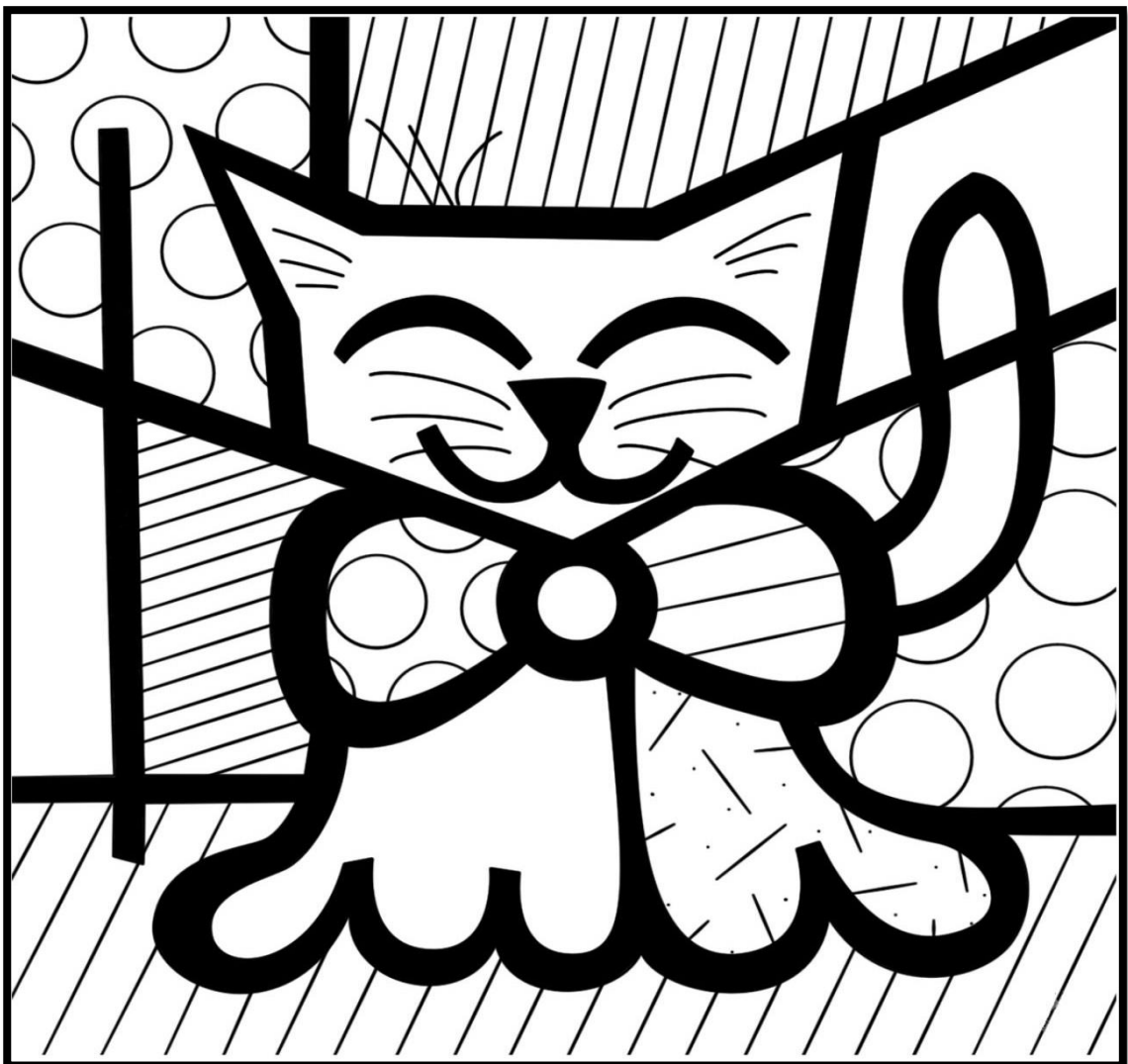


ESSA É UMA PINTURA CHAMADA O GATO, FOI DESENHADO E PINTADO POR ROMERO BRITO. ELE É UM PINTOR E ESCULTOR BRASILEIRO. FICOU FAMOSO POR SUA ARTE POP DE ESTILO ALEGRE E COLORIDA.



1- PINTO O QUADRO ABAIXO E DEIXO SEU GATINHO BEM COLORIDO.

2- PODE USAR AS CORES QUE QUERER.

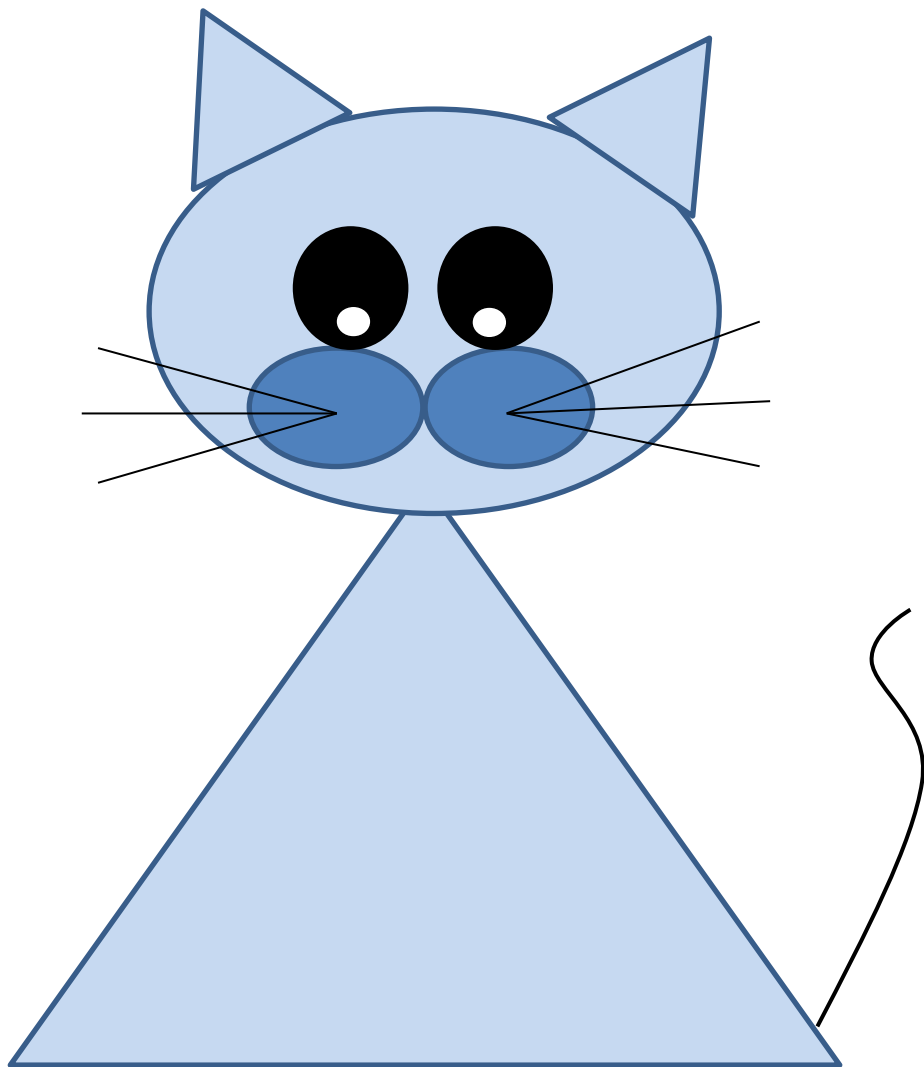


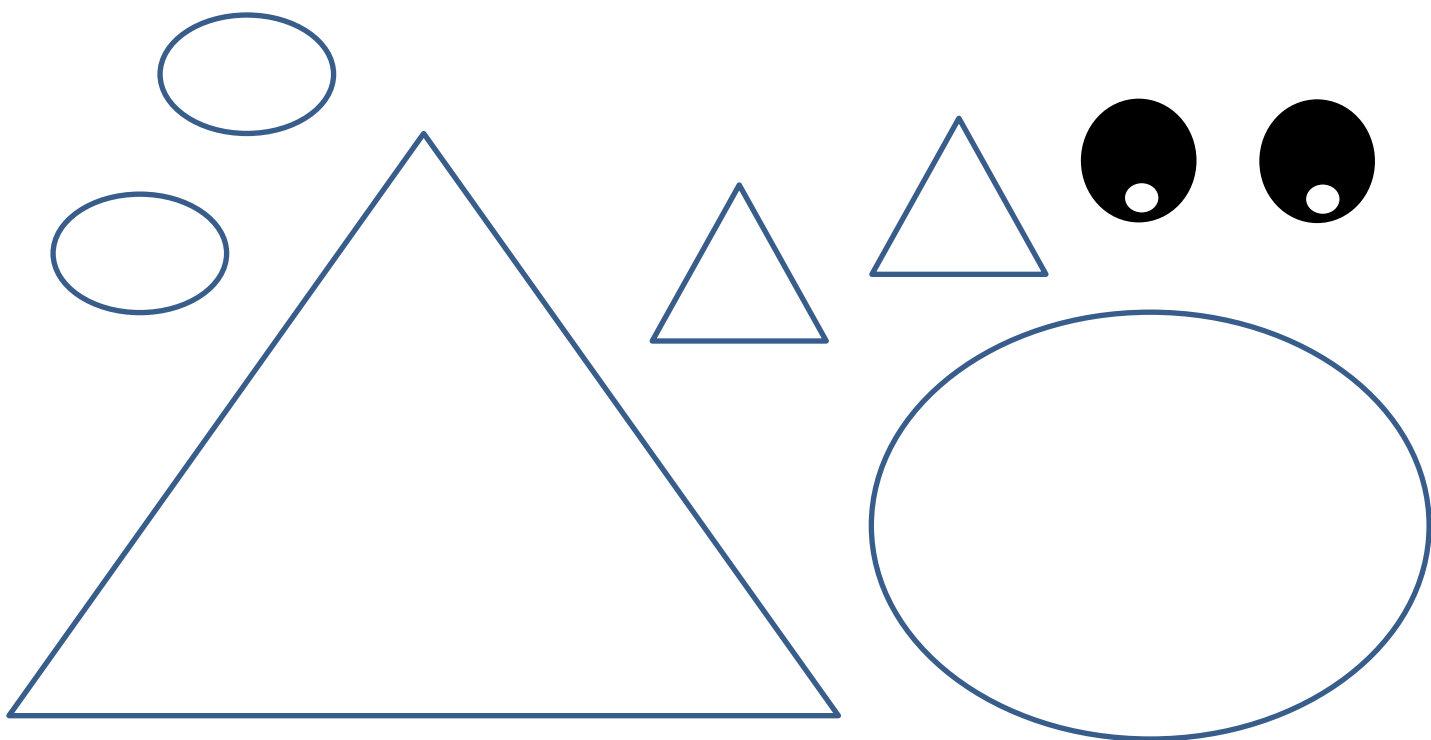
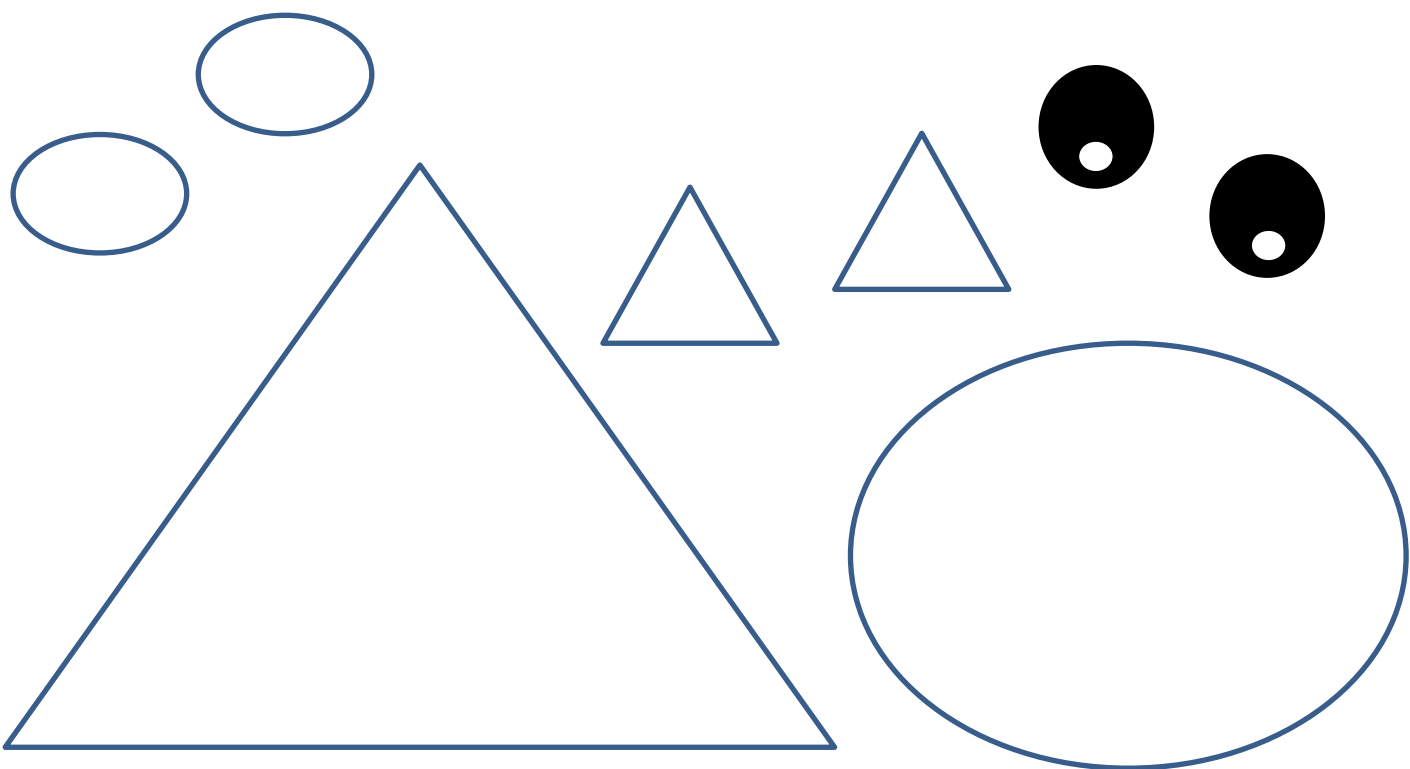
## Aprendendo as formas geométricas

1º OBSERVE O GATINHO DE FORMAS GEOMÉTRICAS.

2º PINTE AS FORMAS GEOMÉTRICAS QUE ACOMPANHAM A ATIVIDADE.

2º COM A AJUDA DE SEUS FAMILIARES RECORTE AS FORMAS GEOMÉTRICAS QUE VOCÊ PINTOU E FORME OUTRO GATINHO NO ESPAÇO AO LADO.





## **REGRA DO JOGO: GATO E O RATO NO TABULEIRO**

**1º** São dois participantes, cada um deve escolher quem será o gato e quem será o rato.

**2º** Cada participante coloca a ficha de sua escolha em uma casinha no tabuleiro.

**3º** O rato começa fugir do gato se movimentando 1 vez para outra casinha do tabuleiro. Em seguida o gato também se movimenta para pegar o rato.

**4º** Gato e Rato só podem se movimentar de uma casa para outra andando em cima das linhas.

**5º** O jogo termina quando o gato pega o rato.

**6º** Ao final os participantes podem trocar de personagem.

## **REGRA DO JOGO: GATO E O RATO NO TABULEIRO**

**1º** São dois participantes, cada um deve escolher quem será o gato e quem será o rato.

**2º** Cada participante coloca a ficha de sua escolha em uma casinha no tabuleiro.

**3º** O rato começa fugir do gato se movimentando 1 vez para outra casinha do tabuleiro. Em seguida o gato também se movimenta para pegar o rato.

**4º** Gato e Rato só podem se movimentar de uma casa para outra andando em cima das linhas.

**5º** O jogo termina quando o gato pega o rato.

**6º** Ao final os participantes podem trocar de personagem.

## **REGRA DO JOGO: GATO E O RATO NO TABULEIRO**

**1º** São dois participantes, cada um deve escolher quem será o gato e quem será o rato.

**2º** Cada participante coloca a ficha de sua escolha em uma casinha no tabuleiro.

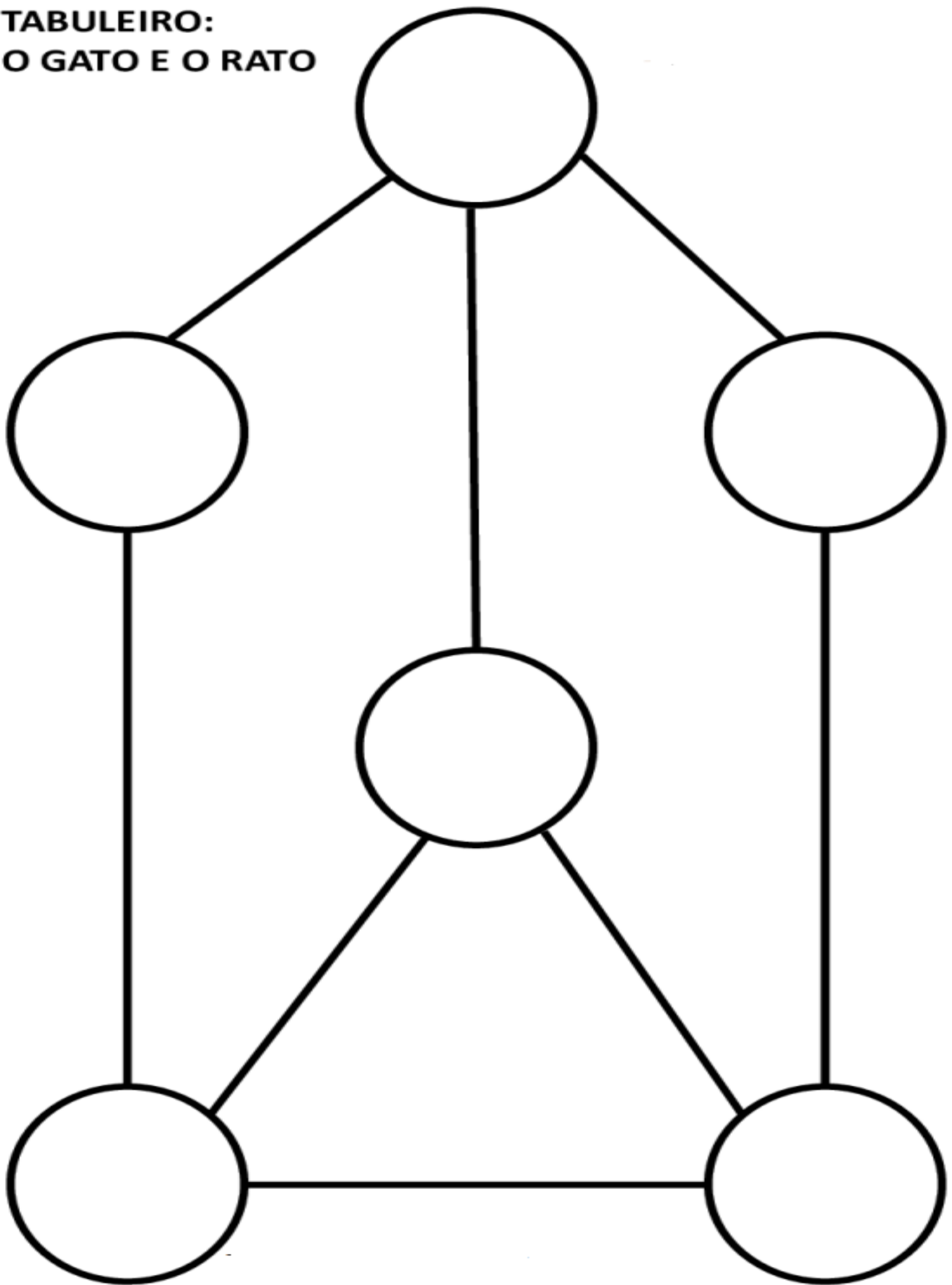
**3º** O rato começa fugir do gato se movimentando 1 vez para outra casinha do tabuleiro. Em seguida o gato também se movimenta para pegar o rato.

**4º** Gato e Rato só podem se movimentar de uma casa para outra andando em cima das linhas.

**5º** O jogo termina quando o gato pega o rato.

**6º** Ao final os participantes podem trocar de personagem.

**TABULEIRO:  
O GATO E O RATO**





## RESGATE CULTURAL DE BRINCADEIRAS

CONVIDE SEUS FAMILIARES E VAMOS BRINCAR DE:

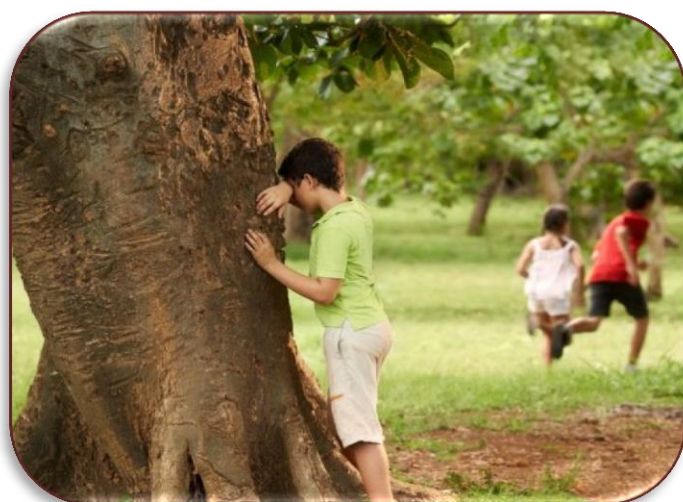
- ✓ Amarelinha
- ✓ Esconde - esconde



**AMARELINHA**

### Regras:

- 1- Risque a amarelinha no chão conforme o desenho.
- 2- Pule do número 1 até o 10.
- 3- Quando for um quadrado, pule de um pé só e quando tiver dois, coloque um pé em cada quadrado.



**ESCONDE - ESCONDE**

### Regras:

- 1- Uma pessoa conta até 20 com os olhos fechados.
- 2- Os outros participantes se escondem enquanto a outra pessoa conta.
- 3- Ao final da contagem “o pegador” sai a procura dos participantes escondidos.
- 4- Quando todos os participantes forem encontrados o jogo acaba.