



APOSTILA Nº12

PERÍODO DE 29/09/21 A 08/10/2021

EM "HORA ALEGRE PROFª ORIANE CANDIDA DE PAULA SILVA"

NOME: _____

FASE II C /MANHÃ

PROFª FATIMA



DEVOLUÇÃO DA APOSTILA DIA 08/10/2021

CRONOGRAMA DAS ATIVIDADES

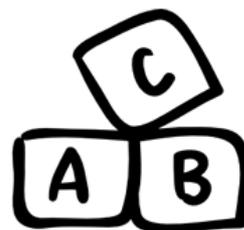
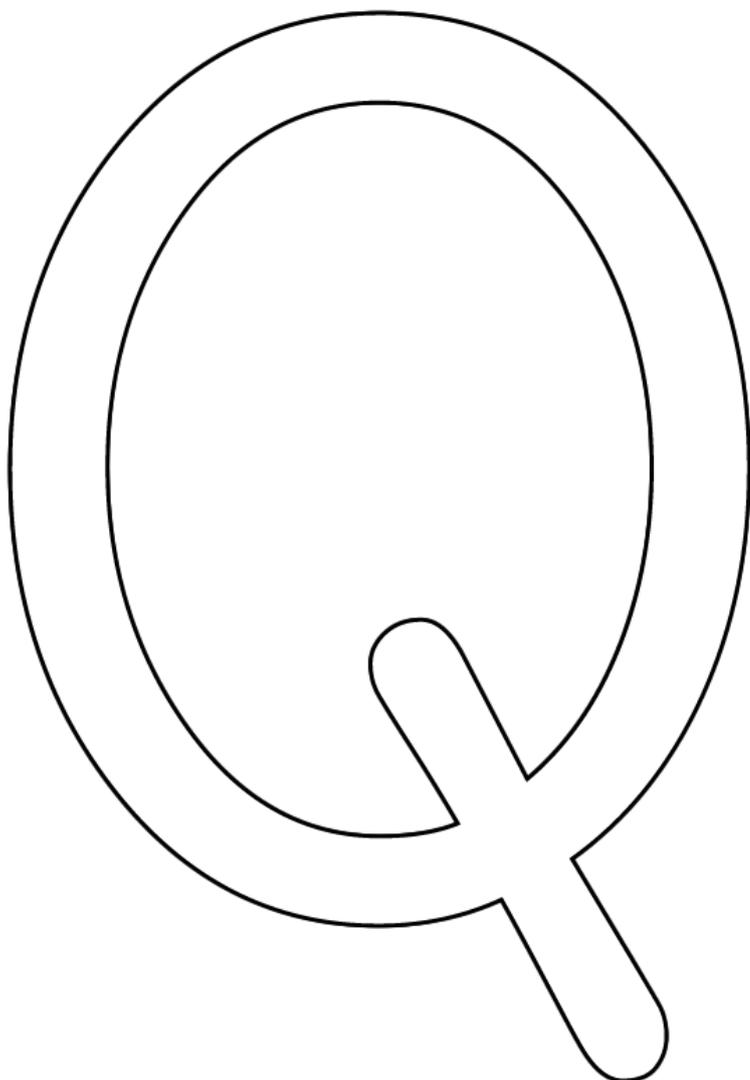
DATA	ATIVIDADE 01	ATIVIDADE 02
29/09	01-LETRA Q	02-NUMERAL 9
30/09	03-COMPLETAR A PARTE QUE FALTA DOS ANIMAIS	04-DESENHANDO COM OS DEDOS
01/10	05-PARLENDIA: CARA QUADRADA	06-BRINCADEIRA:CABRA-CEGA
04/10	07-MÚSICA:PIRULITO QUE BATE BATE E COLAGEM	08-IDENTIFICAR AS FIGURAS QUE INICIAM COM A LETRA Q
05/10	09-SEQUÊNCIA (RECORTE E COLAGEM)	10-NUMERAL E QUANTIDADE 9
06/10	11-LETRA R	12-LIGAR CADA ANIMAL AO ALIMENTO QUE ELE PRODUZ
07/10	13-ANIMAIS:NOCIVOS E ÚTEIS	14- IDENTIFICAR AS FIGURAS QUE INICIAM COM A LETRA R
08/10	15-COBERTURA DO CORPO DOS ANIMAIS	16-COMPLETAR AS PALAVRAS COM A LETRA R



NOME: _____

ATIVIDADE 01

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

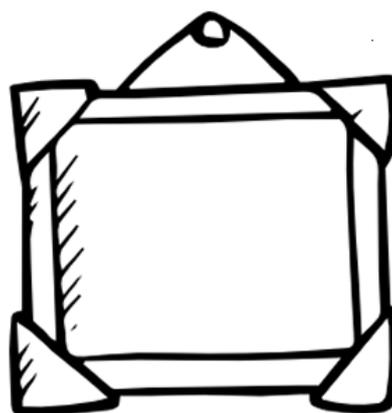
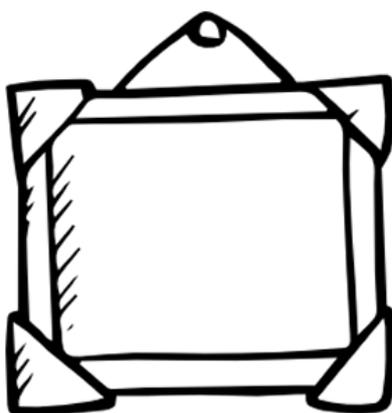
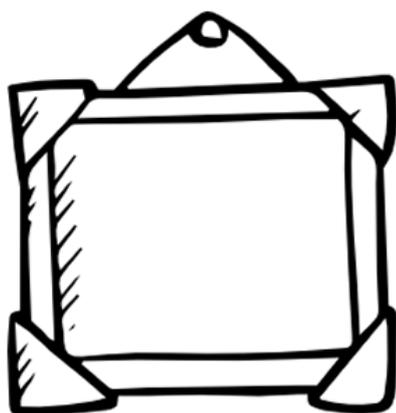


ESTÁ NO QUEIJO
E NO QUEIXO DO QUINZINHO
ESTÁ NO QUILO DE QUIABO
E NO MEIO DO FLOQUINHO.



Q UEIJO

2- MOSTRE QUE VOCÊ APRENDEU:

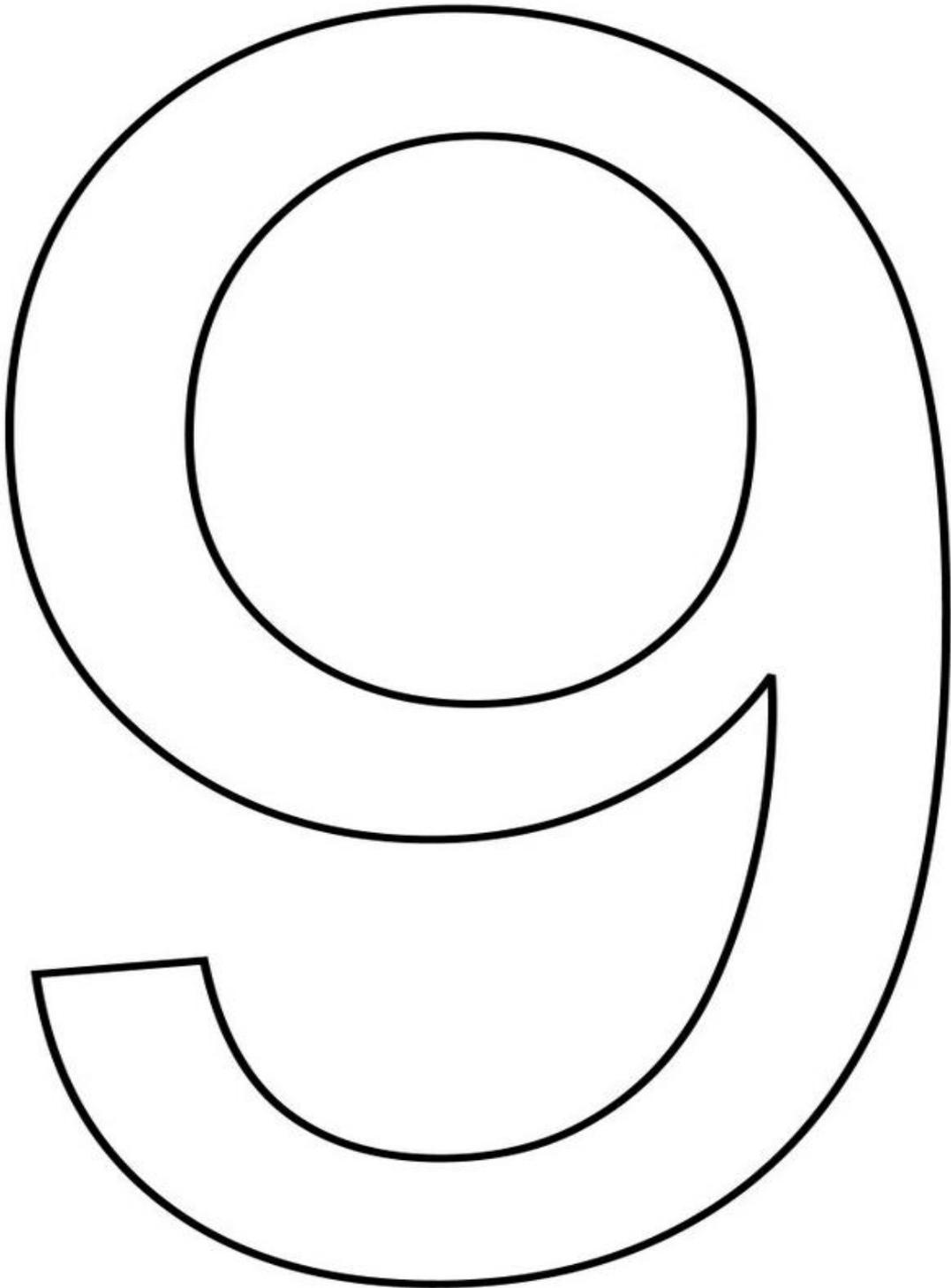


NOME: _____

ATIVIDADE 02

ESTE É O NUMERAL 9

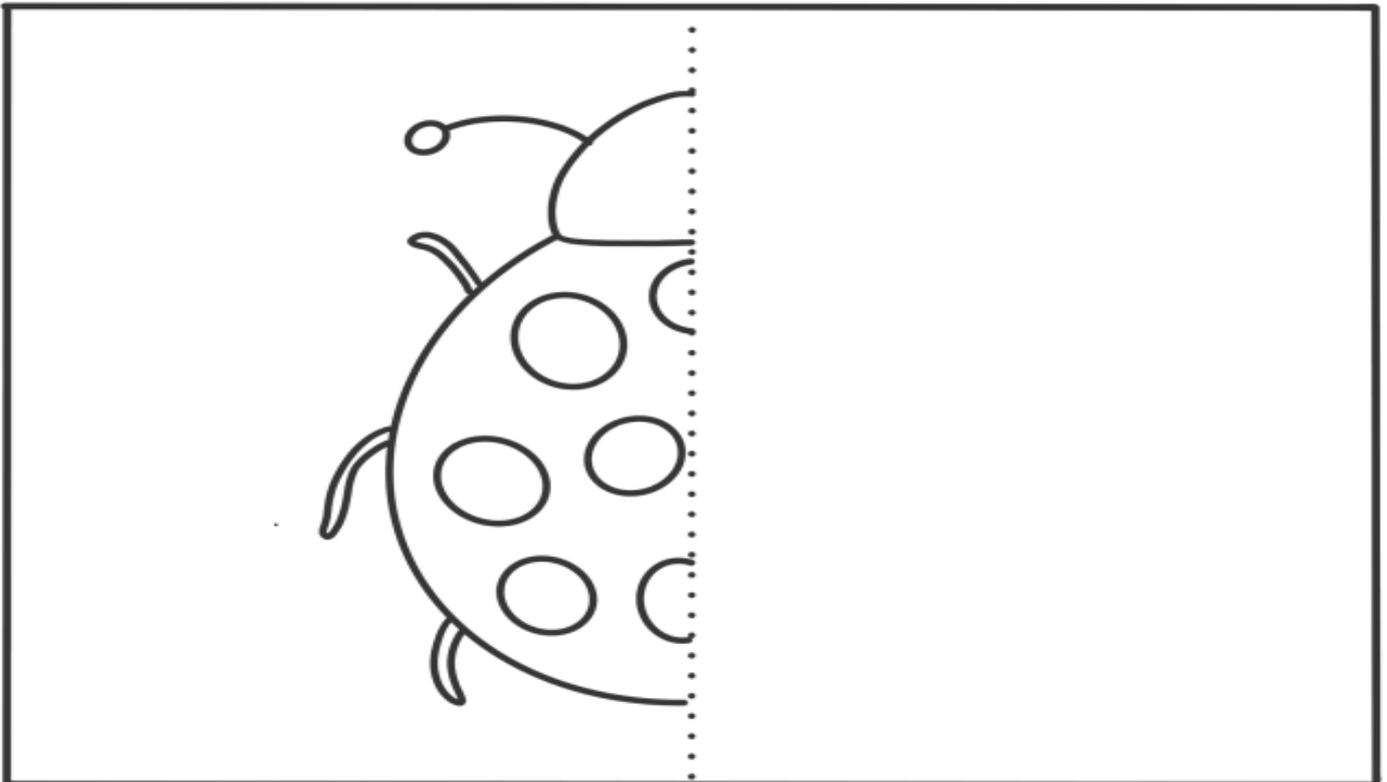
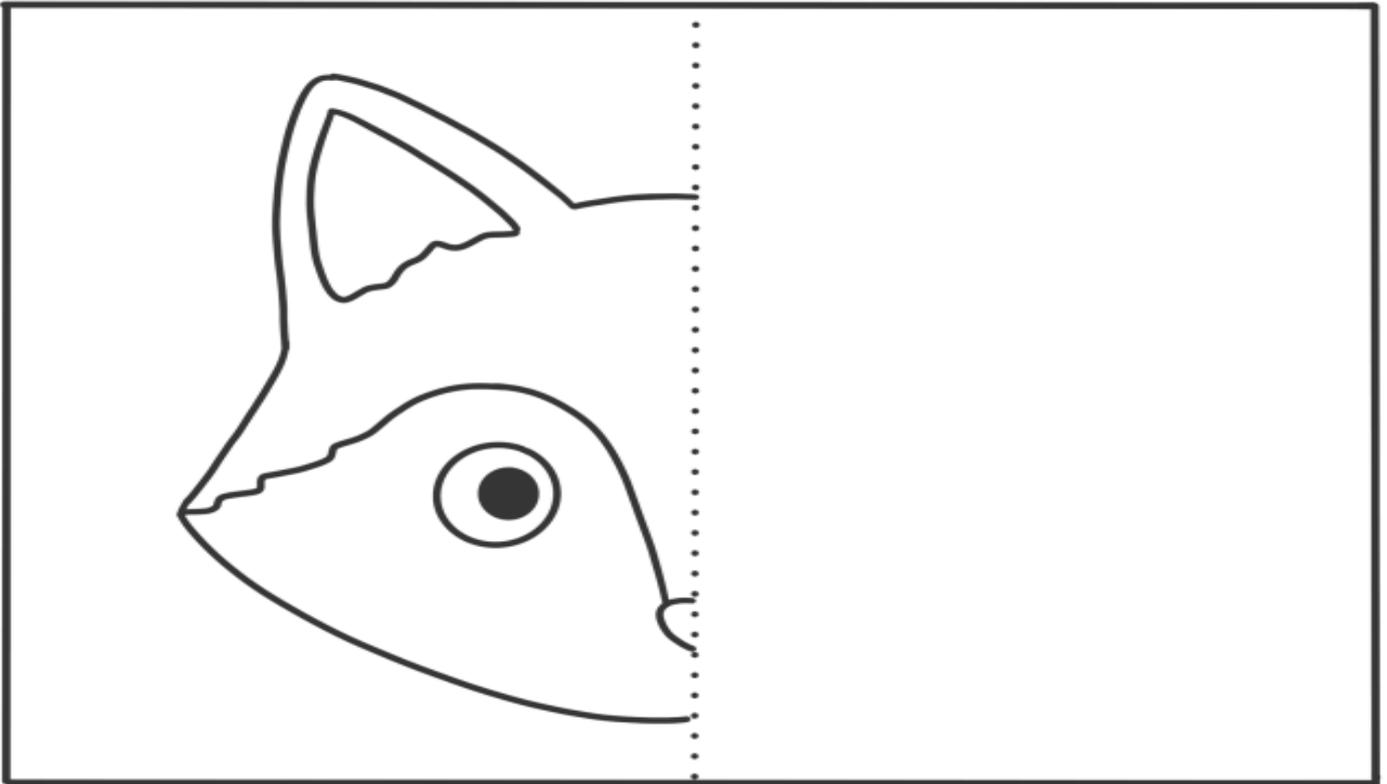
COLE PAPEL PICADO SOBRE O NUMERAL.



NOME: _____

ATIVIDADE 03

COMPLETE OS DESENHOS .



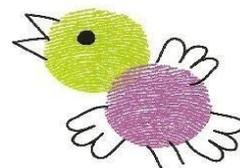
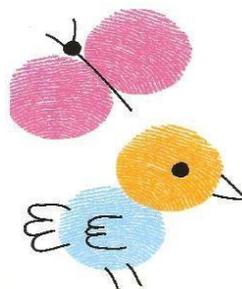
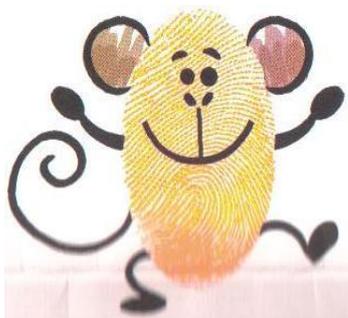
NOME: _____

ATIVIDADE 04

DESENHANDO COM OS DEDOS.

PASSAR TINTA GUACHE NO DEDO E CARIMBAR NA FOLHA.

USE SUA IMAGINAÇÃO E CRIE BICHINHOS COMO NO MODELO.



NOME: _____

ATIVIDADE 05

A CARA QUE EU VI

WENIDARC CINTRA

PARÓDIA DA MÚSICA: "MARCHA SOLDADO"

**A CARA QUADRADA
QUE HOJE EU VI,
TEM OLHOS, TEM BOCA
E UM PEQUENO NARIZ.**

**O CHAPÉU É ENORME!
AS PERNAS COMPRIDAS,
CAMISA LISTRADA
E CALÇA FLORIDA.**

DE ACORDO COM A MÚSICA DESENHE O BONECO.

ATIVIDADE 06

BRINCADEIRA: CABRA- CEGA

MATERIAL: UM LENÇO PARA VENDAR OS OLHOS

“CABRA- CEGA” É UM TRADICIONAL JOGO INFANTIL EM QUE UM PARTICIPANTE É VENDADO E TENTA ACHAR OS OUTROS JOGADORES.

FAÇA A BRINCADEIRA EM UMA ÁREA FÁCIL DE SER MONITORADA; RETIRE QUALQUER OBJETO NO QUAL O JOGADOR COM OS OLHOS VENDADOS POSSA TROPEÇAR.

UM JOGADOR É VENDADO E DÁ CINCO VOLTAS. ENQUANTO ISSO, OS OUTROS JOGADORES CORREM, PROCURANDO POR UM BOM LOCAL PARA SE ESCONDER. QUANDO O JOGADOR VENDADO, A “CABRA- CEGA”, PARA DE GIRAR, ELE(A) GRITA: PARE! E TODOS OS OUTROS PARTICIPANTES DEVEM PARAR EXATAMENTE ONDE ESTÃO.

O JOGADOR VENDADO COMEÇA A PROCURAR PELOS OUTROS GRITANDO:

- “CABRA -CEGA”! OS JOGADORES RESPONDEM: AQUI! ELES PODEM DISFARÇAR A VOZ. A “CABRA- CEGA” USA OS GRITOS PARA LOCALIZAR OS JOGADORES. ASSIM QUE CONSEGUIR PEGAR UM DOS PARTICIPANTES, A “CABRA -CEGA” DIZ O SEU NOME. SE ACERTAR, O QUE FOI PEGO PASSARÁ A SER A PRÓXIMA “CABRA- CEGA”.

SE NÃO CONSEGUIR ADIVINHAR, A CABRA -CEGA CONTINUARÁ SENDO A MESMA.

O MAIOR DESAFIO PARA OS JOGADORES QUE ESTÃO ESCONDIDO É NÃO RIR.



NOME: _____

ATIVIDADE 07

MÚSICA:PIRULITO QUE BATE BATE

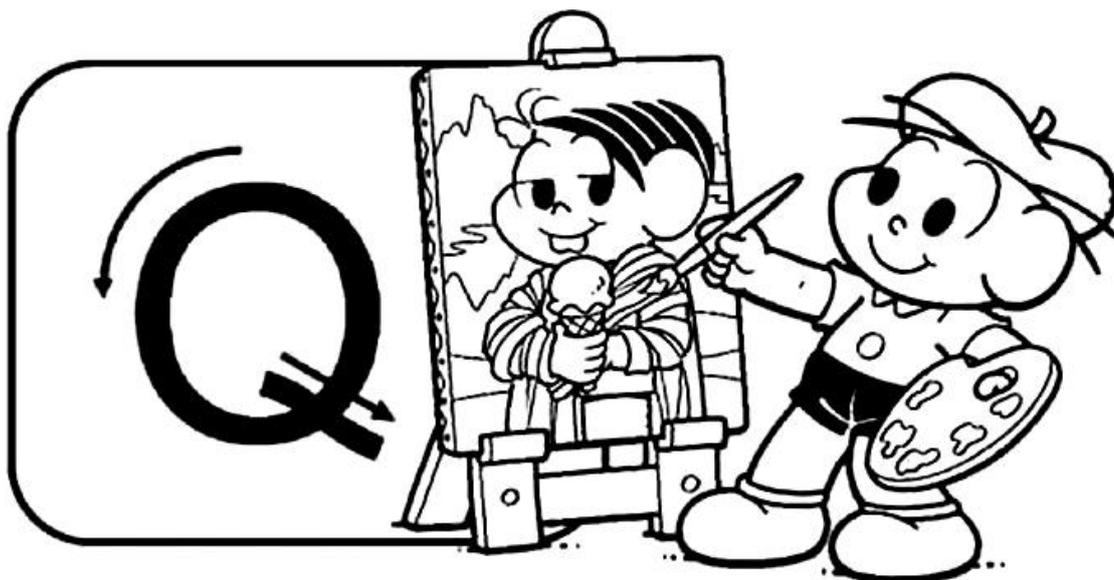
(SERÁ ENVIADO NO GRUPO DE WHATSAPP)

COLAR BARBANTE SEGUINDO O ESPIRAL DO DESENHO E COLE UM PALITO DE SORVETE PARA FAZER O CABO DO PIRULITO.



NOME: _____

ATIVIDADE 08

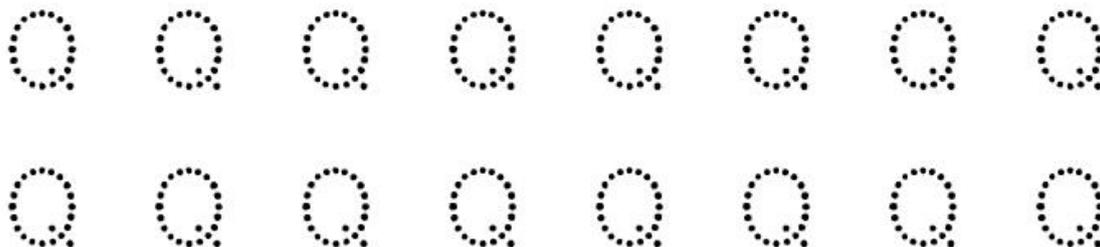
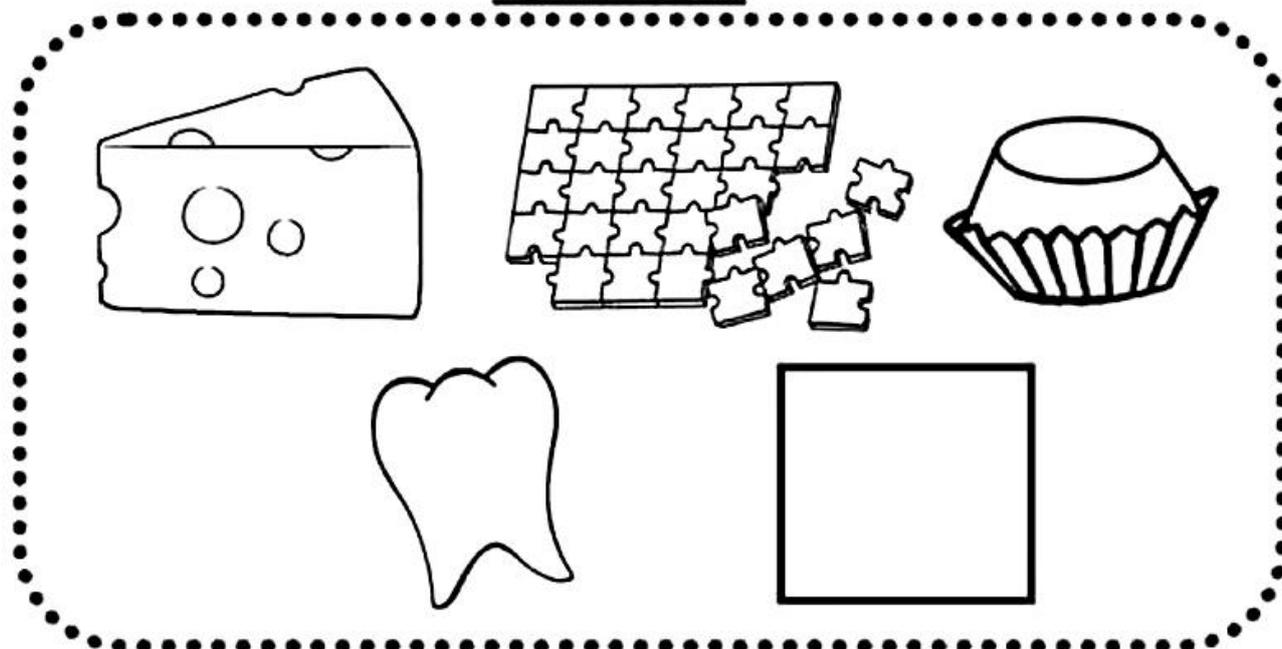


CEBOLINHA ESTÁ PINTANDO UM QUADRO.

QUADRO COMEÇA COM A LETRA "Q".

VAMOS PINTAR OS DESENHOS QUE INICIAM COM A MESMA LETRA DE

QUADRO.



NOME: _____

ATIVIDADE 09

PINTAR E RECORTAR AS IMAGENS E COMPLETAR O QUADRO ABAIXO.

1- Uma semente é gerada.

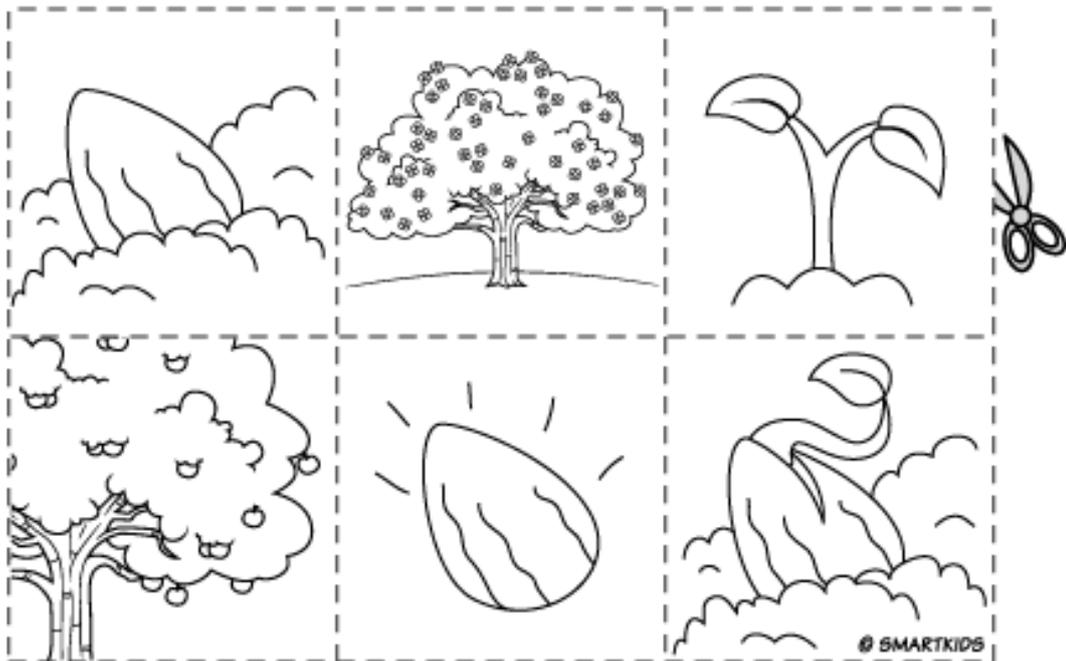
2- Essa semente será plantada.

3- Após algum tempo essa semente é germinada.

4- Uma planta irá se desenvolver.

5- Após seu crescimento ela dará flores.

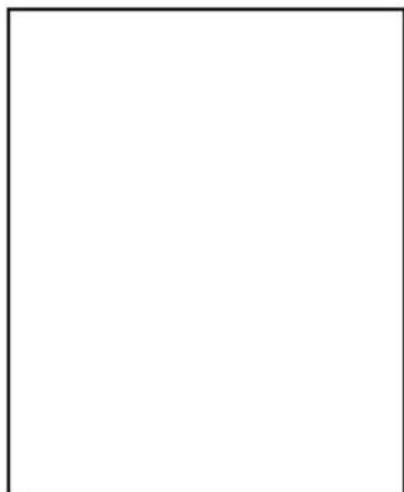
6- As flores depois darão frutos.



NOME: _____

ATIVIDADE 10

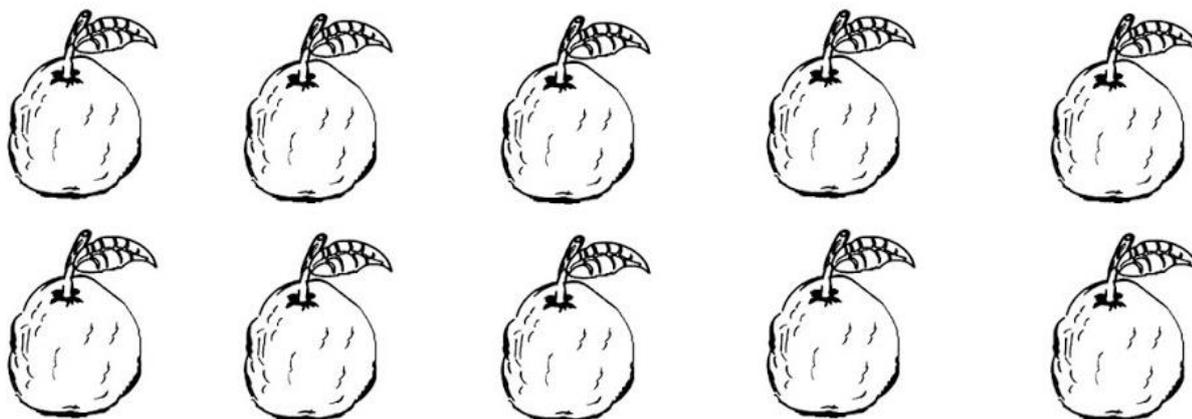
1. QUANTAS GOIABAS VOCÊ VÊ:



NOVE

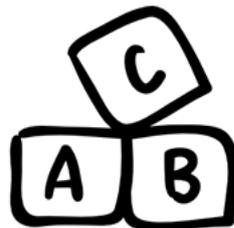
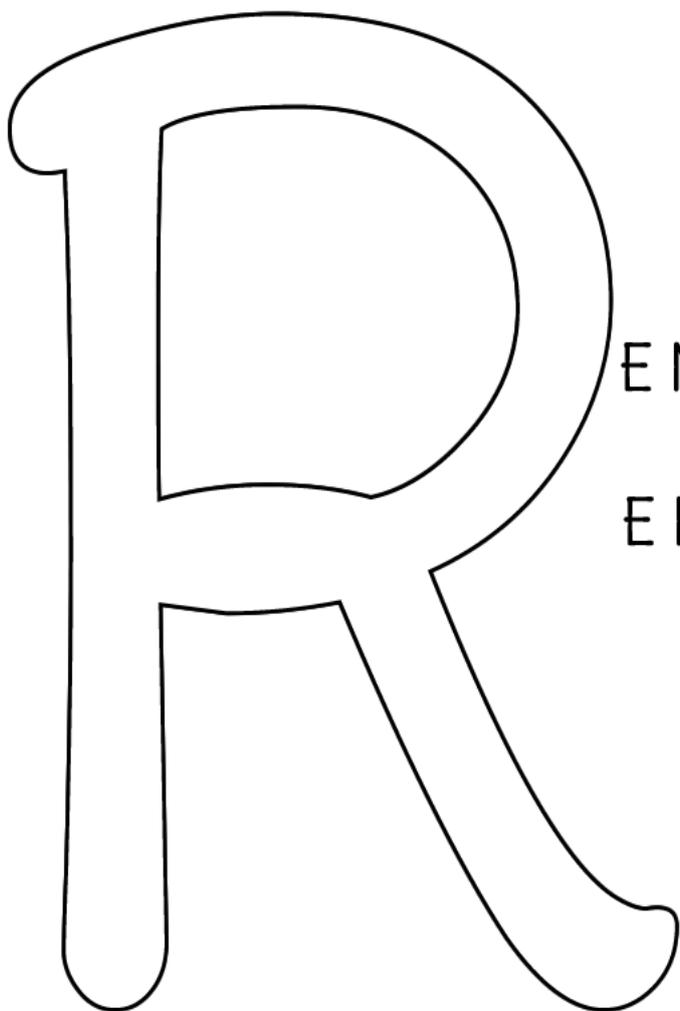


2. VAMOS COLORIR 9 GOIABAS?



NOME: _____

ATIVIDADE 11

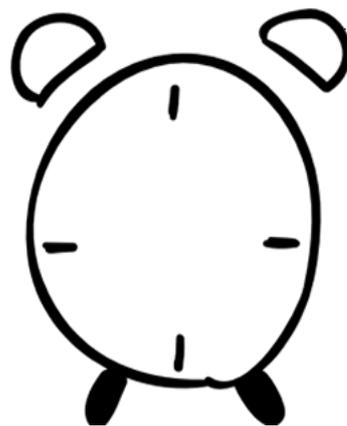
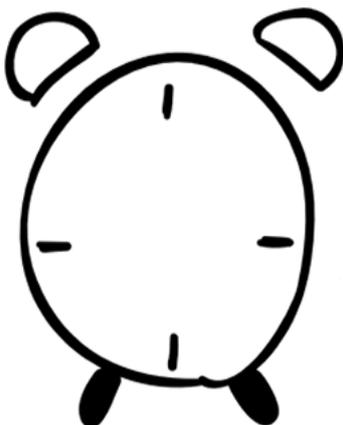
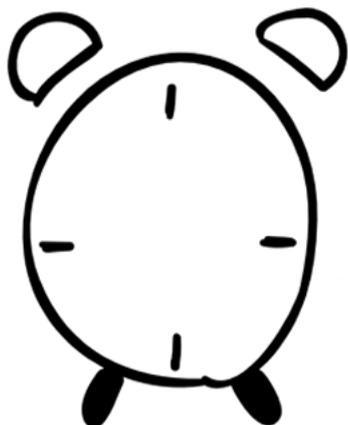


ESTÁ NO RATO
E NA ROUPA DA ROSINHA
NA REDE E NO RÁDIO
E NO ROSTO DA RITINHA.



REDE

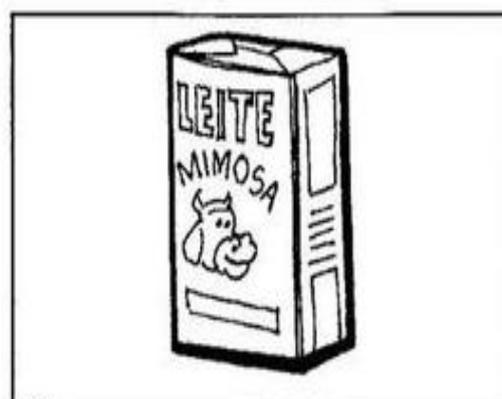
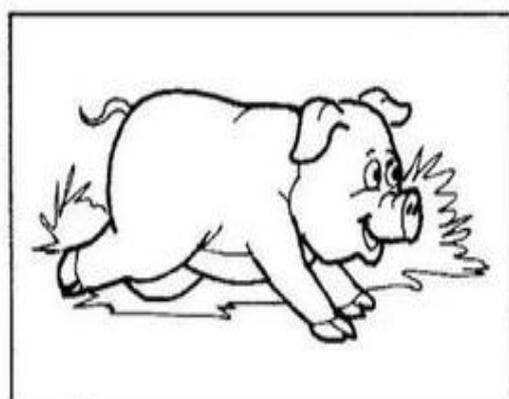
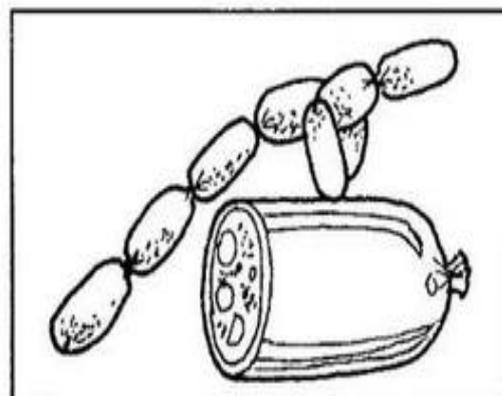
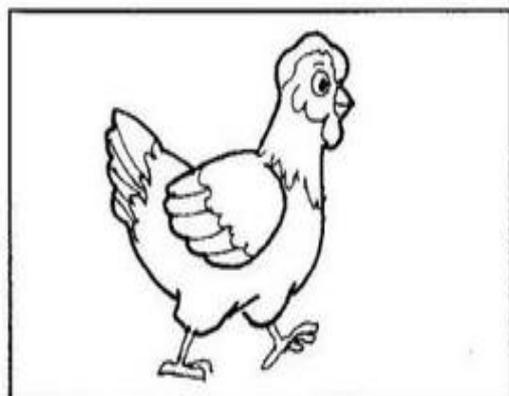
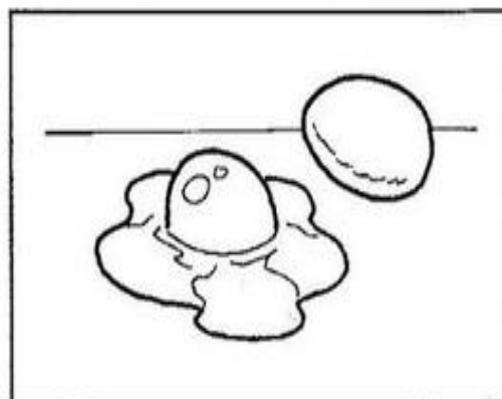
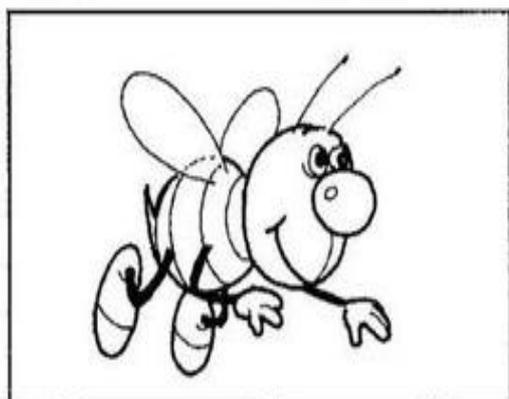
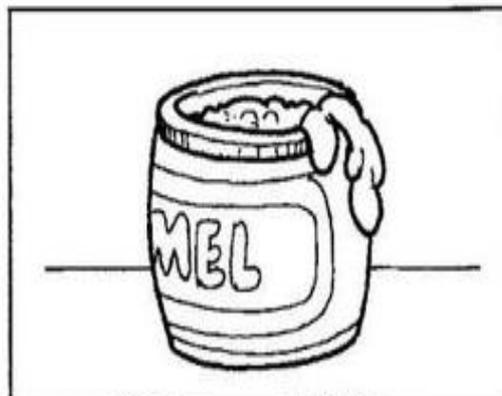
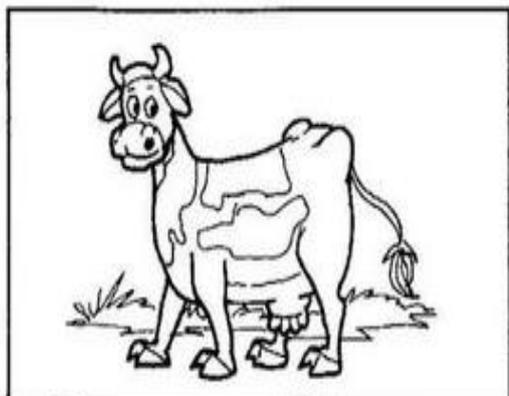
2- MOSTRE QUE VOCÊ APRENDEU:



NOME: _____

ATIVIDADE 12

LIGUE CADA ANIMAL AO ALIMENTO QUE PRODUZ.



NOME: _____

ATIVIDADE 13

RECORTE OS ANIMAIS ABAIXO E COLE SEPARANDO ENTRE ANIMAIS ÚTEIS E NOCIVOS.

ANIMAIS NOCIVOS

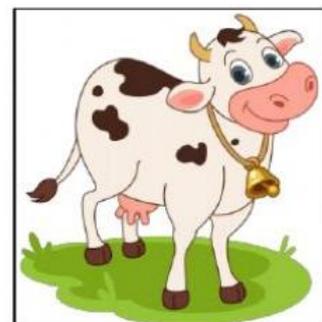
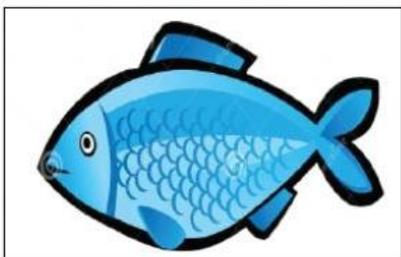
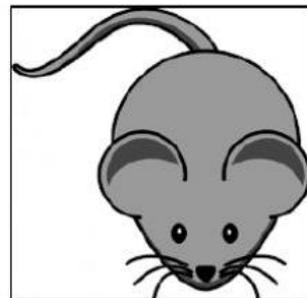
ANIMAIS ÚTEIS

ANIMAIS ÚTEIS

ANIMAIS ÚTEIS

ANIMAIS NOCIVOS

ANIMAIS ÚTEIS



NOME: _____

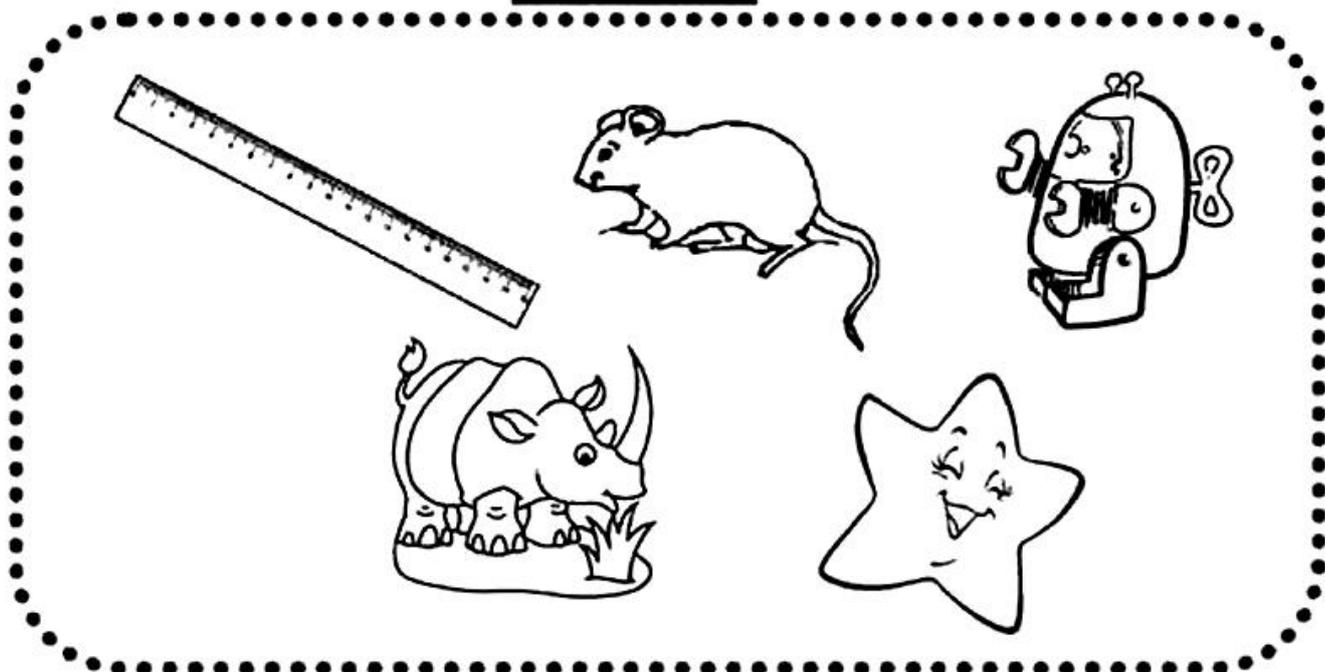
ATIVIDADE 14

Paralela



MÔNICA ESTÁ VESTIDA DE RAINHA.
RAINHA COMEÇA COM A LETRA "R".

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



R R R R R R R R
R R R R R R R R

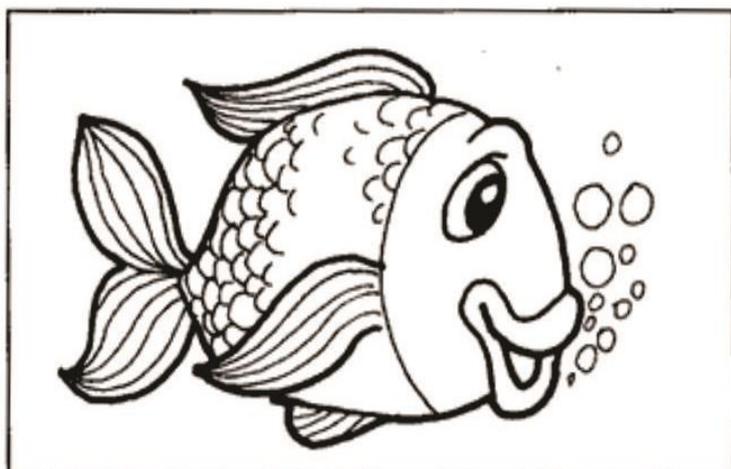
NOME: _____

ATIVIDADE 15

COBERTURA DO CORPO DOS ANIMAIS

AS COBERTURAS DOS CORPOS DOS ANIMAIS SÃO DIFERENTES. ALGUNS ANIMAIS TÊM O CORPO COBERTO DE PELOS, OUTROS TÊM O CORPO COBERTO DE PENAS E OUTROS AINDA TÊM O CORPO COBERTO DE ESCAMAS.

LIGAR:



PENAS



PÊLOS



ESCAMAS

NOME: _____

ATIVIDADE 16

SOU UM RATINHO
MUITO GULOSO
COMO DE TUDO
QUE É GOSTOSO



1. COMPLETE COM A LETRA R E LEIA:

___ATO

___IO

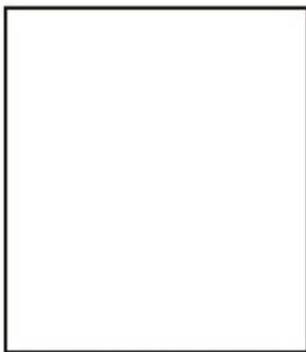
___UA

___EMO

___ETA



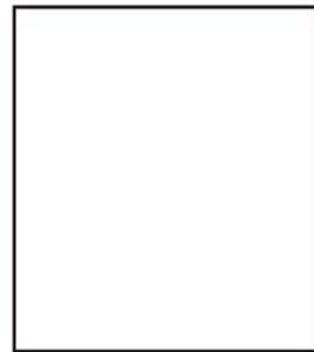
2. COMPLETE A PALAVRA COM A CONSOANTE QUE FALTA E DESENHE.



___ODA



___OCHA



___ELÓGIO

REFERÊNCIAS

- www.aartdeensinareaprender.com.br
- www.lereaprender.com.br
- www.espacopedagogico.com.br
- www.cantinhodosaber.com.br
- www.ideiacriativa.com.br
- www.espacoeducar.com.br
- www.escolaeducacao.com.br
- www.smartkids.com.br